

Fegyverek és vérték

FEGYVER

Egyetlen Kalandmester sem kerülheti el azt a meglehetősen nehezen kezelhető helyzetet, mikor a játékban először jelennek meg a különleges anyagú, netán mágikus tulajdonságokkal bíró fegyverek, vérték. Nem sokat tehet, hiszen a népszerű kiegészítők és kalandmodulok között is nem egy olyan akad, ami a kelleténél bőkezűbben bánik az efféle értékekkel. Az alapkönyv mintakalandja során például két mágikus tulajdonságokkal bíró fegyver is beszerezhető. Az pedig felettébb valószínűtlen, hogy a rutinos kalandozók lemondanának a mágikus fegyver jelentette előnyökről. Miért is tennék, hiszen e tárgyak többnyire előnyöket jelentenek, minden hátrány nélkül. Vagy mégsem?

Természetesen a mágikus fegyverek mellett, az egyéb különleges fegyverek is hasonló gondokat jelentenek. Az abbitacélból készült tárgyak játékba kerülését pedig felettébb nehéz volna megakadályozni, hiszen több játszható kaszt eleve ilyen fegyverrel indul. Hasonlóan nehéz a Törpe kalandozók Lunír fegyvereihez korlátozásokat rendelni. Ráadásul könnyen belátható, hogy egy nép által szélesebb körben használt tárgyakhoz botorság volna végzetes hátrányokat rendelni.

Az egyetlen, amit tehetünk, hogy egy kicsit részletesebben is foglalkozunk az ilyen különleges fegyverekkel, és vértékekkel.

Így ugyanis könnyen eljuthatunk oda, hogy ezek valós hátrányait is felismerjük. Ezek a hátrányok pedig nem teszik érthetlenné számunkra, hogy egy-egy nép miért is használja olyan széles körben az adott anyagot, fegyver- vagy páncéltípust, kovácsolási módszert.

A kovács

Mikor egy abbitacél sodronying beszerzésén fáradozik, természetesnek tűnik számára, hogy a sodronying előnyös tulajdonságai kizárólag ritka és nehezen hozzáférhető anyagának köszönhető. Hajlamos megfedkezni róla, hogy míg egy átlagos sodronying többnyire a kovácsműhely már önállóan dolgozó segédeinek, s a fiatal mestereknek munkáját dicséri, addig az értékesebb fémekből készült, a műhely hírnevét öregbíteni hivatott remekművek szinte biztosan a műhely legnagyobb tudású mesterének keze alatt készülnek, többnyire rendelésre.

A szerényebb tudású mesterek műhelyeiben pedig biztosan nem készülnek különleges anyagú vérték, fegyverek. Az igazi mesterek által, különleges anyagokból készített egyedi mesterművek és az átlagos műhelyek segédei által készített egyszerű vérték, fegyverek közötti különbség, pedig bőven indokolja a játéktechnikai előnyöket.



Azt azonban senkinek sem szabad elfeledni, hogy a karbantartást nem igénylő fegyvereket bizony sem Yneven, sem Földünkön nem fedezték még fel. A nem megfelelően karbantartott fegyver pedig komoly hátrányokkal rendelkezik. Ahhoz pedig, hogy egy igazán különleges fegyver különleges is maradjon, a fegyver karbantartásának is hasonlóan különlegesnek kell lennie. Nos ez az, amit a legtöbb kalandozó nem tud, vagy nem akar nyújtani a fegyverének. Legfeljebb a következő kaland előtt vesz egy újat.

Magyarán szólva a különleges fegyverre áhító karakternek nem sok választása marad. Vagy maga tanul bele a kovácsmesterségbe, ami bizony rengeteg időbe kerül, vagy rendszeresen igénybe veszi egy megfelelően képzett kovácsmester szolgáltatásait. Ez pedig megint időbe és pénzbe kerül. A törpe, aki nem hagyja el hazáját szinte észre sem veszi, hogy a Lunír fegyverek karbantartására képes kovácsok milyen ritkák. Egy kalandozó esetén azonban kicsit más a helyzet.

A karbantartást, javítást jóval nehezebbé teszi, hogy az igazán nagy tudású kovácsok nem szívesen javítanak olyan fegyvert, amit más készített. Így a javítások és a karbantartás ára könnyen csillagászati magasságokba emelkedhet. Könnyen elképzelhető olyan eset, hogy a teljesen más technikákat alkalmazó kovácsok egyáltalán nem képesek az egymás által készített fegyverek javítására, karbantartására. Ilyenkor a pénz nem segít, fel kell keresni a fegyver eredeti készítőjét. Ehhez természetesen tudni kell, hogy ki készítette a fegyvert. Az illetőnek még élnie kell, szóba kell állnia a karakterekkel, s mondanom sem kell, hogy mindezek után szembe kell nézni azzal a ténnyel is, hogy a kovácsmester diktálja az árat, a kalandozó meg vagy kifizeti, vagy lemondhat a különleges fegyveréből adódó előnyökről.

A mágikus fegyver

A mágikus fegyver és vért mindezek mellett természetéből fakadóan egy komoly hátránnyal rendelkezik. Függetlenül attól, hogy mágikus tulajdonságait minek is köszönheti szerkezete manát fókuszál. A mágikus anyagokra és a varázsfegyverekre egyaránt jellemző, hogy a mágikus tulajdonságaik megtartásához szükséges mágikus energiákat a manahálóból fedezik. Ez a törpéket persze nem zavarja, a kalandozó csapat

varázstudóit azonban annál inkább, hiszen ők szintén a manahálótól függenek.

Egy a manahálót folyamatosan megcsapoló varázstárgy pedig minden leplezéstől függetlenül érzékelhető marad a varázshasználók számára. Magyarán szólva a mágikus tulajdonságokkal bíró fegyver könnyen elárulja használóját. Mindezek mellett a mágikus tárgyakra vonatkozó szokásos megkötések is érvényesek ilyen esetben, magyarán szólva az ilyen fegyverek nem tehetőek sem láthatatlanná, sem légiessé a természetes anyagok mágiájának segítségével.

Talán akad olyan, aki felteszi a kérdést, hogy a fegyverkészítés csúcsának tartott Slan kardok miért nem készülnek mágikus anyagokból? A kérdés jogos, hiszen a kardművészeket nem zavarná, hogy fegyverük a manaháló energiáiból táplálkozik, és a Slan kard kikovácsolására képes kovácsok tudása is megfelelő az ilyen különleges anyagok megmunkálásához. Nos ennek számtalan oka van. Az egyik legfontosabb ok, hogy minden mágikus, vagy mágikus anyagú fegyvernek saját aurája van. Ez a fegyverre jellemző saját, meglehetősen erős mágikus aura pedig nem tehető a Slan aurájának részévé, így ilyen fegyverrel Chi harc, néhány kivételes esettől eltekintve, nem folytatható.

A fent említett különleges esetnek tekinthető a személyes aurához igazított egyedi mágikus fegyverek esete, ám az ilyen fegyverek ára meglehetősen borsos, és Ynev szerte alig 1-2 tucatnyi olyan varázstudó akad, aki képes az ilyen fegyverek megalkotására. Az ilyen fegyverek megalkotására természetesen különleges szabályok vonatkoznak. Ha egy kalandozó mégis efféle fegyverre áhítzna, akkor fel kell készülnie arra, hogy a megrendelt és kifizetett fegyver elkészültéig legalább 3-4 évet kell várakoznia. Természetesen az ilyen fegyverek készítése számos varázseszköz és különleges anyag használatát is igényli, ezeket pedig a karakternek többnyire magának kell beszereznie.

A fegyver

Ismét egy elsősorban a fegyverekre jellemző probléma, hogy a különleges fémekből készült fegyverek súlya igencsak eltér a közönséges acélból készült fegyverekétől. Magyarán szólva a hagyományos és a különleges anyagú fegyver kezelése gyakran eltérő technikákat igényel. Egy 7 kilós pallos súlya akadályozza a mozgást, ám ugyanez a súly komoly tekintélyt is ad a fegyvernek, hiszen az elindított csapást igen nehéz megállítani. Egy alig 3 és fél, 4 kilónyi abbitacél pallos esetében ugyanez jóval kevésbé mondható el. A fegyver súlya, a súlyelosztás, a háritáskor tapasztalt erőviszonyok tehát megváltoztak.

Magyarán szólva a hagyományos és a különleges anyagú fegyverek használata (anyagoként) különböző képzettséget igényelhet a KM döntése szerint. (Újabb ok az abbitacél Slan kard ellen. Itt ugyanis a tradíciók szerinti súly és súlyelosztás is szükséges a Chi harchoz) Akinek ez még nem volna elég, annak nem árt felhívnom a figyelmét a tényre, hogy vannak olyan fegyverek, amiket egyszerűen értelmetlen volna különleges fémekből készíteni. Hiszen egy könnyebb anyag nem jelent igazán jó megoldást azoknál a fegyvereknél, ahol elsősorban a nagy súly a lényeg. Magyarán szólva a KM döntésén múlik, hogy a fegyver különleges anyagú változata milyen előnyökkel és hátrányokkal rendelkezik. Ahol azonban nem kifizetődő a különleges anyagú fegyver használata ott komoly gondot okozhat az is, hogy az elkészített fegyver használatát a karakter nem tudja kitől megtanulni. Ebben az esetben ismét csak a különleges teljesen személyre szabott fegyver jelenti a megoldást. Ezt pedig a Slan kard kapcsán már ismerjük.

A szabályok

A fegyverek karbantartásához szükséges ismereteket a hagyományos anyagokból készült fegyverek esetén az adott fegyverre vonatkozó fegyverhasználat képzettség tartalmazza. Mivel a különleges anyagú fegyverek, pusztán a jelentősen eltérő súlyuk, rugalmasságuk miatt külön fegyverhasználat képzettséget igényelhetnek, ezért a különleges anyagú fegyverre vonatkozó képzettség szintén tartalmazza a karbantartáshoz szükséges ismereteket.

A szokásostól eltérő kialakítású fegyverek esetén a fegyver rendszeres karbantartása a fegyver készítőjétől tanulható, a szakma képzettségénél leírtak szerint. Az alapfok ebben az esetben csak a rendszeres karbantartásra, míg a mesterfok a kisebb-nagyobb javításokra is elegendő. A nem megfelelően karbantartott fegyver STP értéke, a használat során szerzett esetleges sérüléseken felül, hetente 1-gyel csökken.

Amennyiben a mesélő a harcban nem számol a tárgyak esetleges sérüléseivel annyiban, a harcban használt minden fegyver és vért a harc végén 1-5 STP-t veszít, a bőr- és posztóvérték és a különösen sérülékeny fegyverek kétszeres sebzést szenvednek el, míg a normális körülmények között „törhetetlen” tárgyak a sebzés felét-negyedét szenvedik csak el. A sérült tárgyak módosítóit az alábbi szabályok tartalmazzák.

- A bőr és posztóvérték SFÉ értéke minden 10 elvesztett STP után 1 ponttal csökken.
- A fémvérték SFÉ értéke minden 8 elvesztett STP után 1 ponttal csökken.
- Ha egy szűrő/vágó fegyver elveszti STP értékének 10%-át kicsorbul, sebzése a $\frac{3}{4}$ -e lesz a szokásosnak.
- Ha egy szűrő/vágó fegyver (szálfegyver, íj, számszeríj) elveszti STP értékének 25%-át, akkor TÉ értéke 5-tel csökken, sebzése pedig a szokásos érték felére csökken.
- Ha egy fegyver elveszti STP értékének 50%-át, akkor harcban gyakorlatilag használhatatlanná válik. A fegyver sérülései miatt a forgatásánál a szokásos technikák nem alkalmazhatók, csak a fegyver ép

részeivel lehet úgy-ahogy csapkodni. Innen a fegyver forgatása a Kocsmai verekedés képzettség hatálya alá tartozik, a fegyver minden harcértéke 10-zel csökken, sebzése pedig a szokásos érték ¼-e.

- A jel- vagy rúnamágikus úton készült tárgyakkal a varázsjel minden elvesztett STP után 5% összeadódó eséllyel megtörik. Ha a tárgy STP értékének 50%-át elveszti, a jel mindenképpen megtörik.

Kovácsok

A fegyverek készítésénél a kovács tudása a legfontosabb. E tudást igen nehéz volna egyetlen képzettségben meghatározni. Éppen ezért a szabályok több képzettség mellett a fajt és a kasztot is figyelembe veszik. A végeredmény egy százalékban mért mesterségbeli tudás. Ennek értéke nem ritkán meghaladja a 100%-ot, ami egy körülbelül egy városi fegyverkovács felel meg. A kovács képzettségének meghatározására szolgáló táblázat a páncélkovácsok esetében pusztán a vonatkozó képzettségek nevében tér el.

A karakter a képzettségei, kasztja és faja alapján kiválasztja a számára legmegfelelőbb alapértéket, és ehhez adja hozzá az egyéb képzettségek és képességek alapján járó módosítókat. A mesterfokot meghaladó képzettségek esetén pluszban elköltött képzettségpontok összeadhatóak és a karakter számára legmegfelelőbb képzettség/tehetség szerint felhasználhatóak. A különleges tehetség esetén (10, illetve 15 KP), ha a karakter még nem költött rá KP-t, akkor a tehetséges tanonc módosítóit használhatja. Ez a módosító jár még annak, akinek a KM előtörténetből megítéli a szokásosnál nagyobb tehetséget. Ennél nagyobb tehetség előtörténetből (a karakterformálás használata nélkül, vagy azon felül) nem adható.

Kovácsok

| Képesség | Alap | Módosító |
|----------------------------------|------|----------|
| Kovács, Af | 25% | - |
| Kovács, Mf | 45% | - |
| Fegyverkovács, Af | 50% | - |
| Fegyverkovács, Mf | 90% | +30% |
| Fegyverkovács +KP | - | +3%/Kp |
| Törpe | 30% | +15% |
| Elf (nem művész) | +15% | +4% |
| Elf (művész) | - | +45% |
| Művészet, Af | 30% | +10% |
| Művészet, Mf | 75% | +45% |
| Művész +KP | - | +%/Kp |
| Tehetséges tanonc | 15% | +3% |
| Tehetség | 80% | +40% |
| Gilron pap | 100% | +40% |
| Varázkovács | 100% | +40% |
| +Kp (tehetség, pap, varázkovács) | - | +6% |

Fémek

A különleges fémek megmunkálásához nem kis tudás szükséges, ám a különleges anyagú fegyverek számos előnnyel rendelkezhetnek. Mivel a különleges anyagoknak számtalan felhasználása létezik, ezért ezek a megfelelő célú felhasználás esetén, bonuszt adnak az adott tárgy minőségére. (Ez a bonusz % hozzáadódik a kovács saját értékéhez.) A nem megfelelő felhasználás pedig büntetést jelent. A megfelelő felhasználás csak akkor lehetséges, ha a kovács képzettsége eléri az adott fémre jellemző küszöbértéket. Ha a kovács százalékos tudása a küszöbérték ¾-ét éri el, akkor a karakter még képes a fém megmunkálására, ám a fém különleges képességei ebben az esetben nem érvényesülnek, és a kovács százalékos tudását a KM büntetéssel sújthatja. E büntetés azonban sohasem haladhatja meg az adott fémre jellemző maximális büntetés értéket. A módosító pontos meghatározása a KM feladata. A táblázat csak a maximális bonusz és büntetés értékeket tartalmazza.

Fémek

| Fém | Küszöb* | + | - |
|------------|----------------|----------|----------|
| Réz *** | 60 | - | 75 |
| Bronz *** | 50 | - | 40 |
| Vas *** | 40 | - | 25 |
| Acél | 35 | 10 | 20 |
| Ezüst *** | 60 | 5 | 75 |
| Abbit | 50 | 5 | 40 |
| Kék acél | | | |

?.

Szerző: theelf

Forrás: Sárkányvar

Szerkesztette: Magyar Gergely