

## Fegyverek és vérték

# FEGYVEREK

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 megfeledkezni róla, hogy míg egy átlagos sodronying többnyire a kovácműhely már önállóan dolgozó segédeinek, s a fiatal mestereknek munkáját dicséri, addig az értékebb 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 kovácmesterségbe, ami bizony rengeteg időbe kerül, vagy rendszeresen igénybe veszi egy megfelelően képzett kovácmester 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 kovácmester 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 Kocsmái verekedés képzettség hatálya alá tartozik, a fegyver minden harcértéke 10-zel csökken, sebzése pedig a szokásos érték  $\frac{1}{4}$ -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.

Kovácsok					
Képesség	Alap	Módosító	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	—	+4%/KP	Tehetséges tanonc	15%	+3%
Tehetség	80%	+40%	Gilron pap	100%	+40%
Varázkovács	100%	+40%	+KP (tehetség, pap, varázkovács)	—	+6%/KP

## 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

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.

küszöbértéket. Ha a kovács százalékos tudása a küszöbérték  $\frac{3}{4}$ -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*	+	-	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	200	50	75	Abbitacél	150	40	20
Kéklunír	150	30	35	Vöröslunír	175	35	35
Zöldlunír	250	45	35	Feketelunír	350	55	45
Holdlunír	450	75	65	Mithrill	400	50	65
Fekete acél	550	95	150	Meteor acél	90	55	20
Élő fém	500/**	95	150	Egyéb	35–550	100	150

\* Mágikus kovácsolási eljárás esetén a küszöbérték a normális érték 75%-a.

\*\* Együttműködő élő fém esetén a küszöbérték 300.

\*\*\* Az acélnál gyengébb fém, így a karakter a küszöbértéket meghaladó képzettség esetén is büntetéssel sújtható.

### Varázskovácsok

A mágikus fegyverek és vérték kikovácsolásához (aurakovácsoláshoz is) és az ehhez szükséges anyagok teremtéséhez, tisztításához értenek. Specializált varázslóként ezeket a varázslatokat a normális manaigényük feléért hozzák létre, és ezt a manaigényt mágikus felszerelésük ismét felezi. Ezt a felszerelést már első szinten megkapják. Az itt leírtakon kívül más mágikus területre nem terjed ki hatalmuk.

Az általuk kovácsolt tárgyak nem tartalmazzák a mágikus aura varázsjelet, így ennek MP igényét nem kell kifizetni. Nem köti őket szimpatikus béklyó az általuk alkotott tárgyakhoz. A nyersanyagok megteremtése a teremtés mozaiknál leírtak szerint történik. A mágikus fémek 9,999%-os ötvözeteinek, és az ezek tetszőleges tisztításához, továbbötvözéséhez szükséges anyagok szerkezetét ismerik. Ehhez jön még a közönséges, mindennap használt fémek, a fa, a víz, 1 választott sav és a szén ismerete. A fémek közül minden olyat elő tudnak állítani, aminek megmunkálására is képesek. (Lásd fent.) A fegyverkovács varázsló ezen felül 5 általa választott anyag

teremtését ismeri. Ez utóbbi ismeret a varázsló megélhetésének és megfelelő munkakörülményeinek biztosítására szolgál.

### Kovácsolás – Fegyverek

A fegyverek kovácsolásánál nem szabad elfelednünk, hogy egy hosszúkard és egy Slan kard kikovácsolása nem egyformán nehéz feladat. A Slan kard ráadásul a nem kardművész kasztúak esetében hosszúkardként, vagy mesterkardként viselkedik. Mivel az ilyen kardok szokásosnál magasabb harcértékei a különleges minőségből, s a kardot forgató kardművész különleges tudásából származnak, ezért e kardokat a hosszúkard egy különleges, nehezen elkészíthető változatának is nevezhetjük.

Magyarán szólva léteznek olyan fegyverváltozatok, amelyek harcértékeibe a jó minőségű anyagok és a különleges kovácmunka módosítója valamilyen mértékig már bele van számolva. Ennek a sajátos helyzetnek a modellezésére szolgál a következő szabály. Ha egy fegyvert nem sikerül elkészíteni, de egy annak egy egyszerűbb változatát sikerült volna, akkor úgy kell tekinteni, hogy az egyszerűsített változat készült el. Természetesen a kovács dönthet úgy, hogy inkább a bonyolultabb változatot választja, ám ekkor a sikertelenség mértékének megfelelő hibákkal rendelkező fegyvert készített.

A siker vagy kudarc eldöntése viszonylag egyszerű. A készítendő fegyver, a felhasznált anyagok és a különböző módosítók ismeretében kiszámoljuk a karakter százalékos tudását és az elkészítendő fegyver nehézségét. A karakter így kiszámolt tudásából a feladat nehézségét kivonva megkapjuk a siker százalékban mért esélyét. Ha a

karakter e százalékban mért esély alá dob, a fegyver elkészítése sikeres. De itt az ideje, hogy megismerjük a nehézségre vonatkozó módosítókat, majd az egyes fegyverekre vonatkozó adatokat.

### Módosítók

- 3 rétegű technika: Kétféle anyag (kemény és lágy rétegek) alkalmazható.  
+10% nehézség, +3 STP.
- Belső mag: A hirtelen ütéseknek való ellenállást szintén a lágy-rugalmas és a kemény rétegek váltakozása fokozza. Az előző technika 2 külső rétege azonban ezúttal egyetlen egységes réteggént körbeveszi a középső rétegből kialakuló „magot”.  
+15% nehézség, +5 STP.
- 5 rétegű technika: Az Yneven létező különleges anyagok lehetővé teszik, hogy a lágy és a kemény rétegek közötti közvetítő réteg kialakítását. Értelemszerűen 3 különböző anyag alkalmazható.  
+15% nehézség, +7 STP.
- Kettős mag technika: Az előző két módszer kombinációja.  
+25% nehézség, +10 STP.
- Rétegelt kovácsolás: A kardban számtalan réteg váltakozik. Maximum 3 különböző fém alkalmazható. Az egymástól elkülönülő vékony rétegeknek köszönhetően az ilyen fegyver rendkívül éles és eltartó. Csak szűrő-vágó fegyvereken alkalmazható.  
+45% nehézség, +10 STP, +1 sebzés.
- Kristálypenge: Minimum 2, maximum 4 különböző fém felhasználásával, mágikus úton készített penge. A penge belső szerkezete mágikus úton kialakított. A különleges szerkezetének köszönhetően a fegyver nagyon ellenálló, rendkívül éles, ugyanakkor a szokásosnál jóval könnyebb.  
+80% nehézség, 30 manapont, +20

- STP, +1 Sebzés, +1 KÉ, +1 TÉ, +1 VÉ, mágikus tulajdonságok, –10% súly. A manahálóból 2 percenként 1 manapontot von el. Varázslási idő 20 perc.
- Gyémántpenge: Az előző módszer tökéletesített változata. A 4 különböző fémből álló penge belső szerkezete mágikus úton megerősített.  
+100% nehézség, 5\*20 manapont, Törhetetlen, +1 Sebzés, +2 KÉ, +2 TÉ, +2 VÉ, mágikus tulajdonságok, –20% súly. A manahálóból körönként 1 manapontot von el. Varázslási idő +6\*1 nap (10 óra per nap). Csak Pyarroni varázskovács, csak mágikusan előkészített anyagra alkalmazhatja.
- Kikönnnyítés: A penge a szokásosnál vékonyabb és keskenyebb, ennek megfelelően könnyebb is.  
+30% nehézség, –3 STP, –15% súly, +2 KÉ, –1 átütőerő. Zúzó és a nagy súlyra építő fegyvereknél –2 sebzés.
- Áttörés: A penge szilárdsága szempontjából nem kritikus helyeken áttört. Csak 2 kilónál könnyebb szűrő-vágó fegyverekre alkalmazható.  
+80% nehézség, –5 STP, –20% súly, +3 KÉ, az Erő sebzésjáruléka nem alkalmazható. Kristálypenge esetén nincs STP csökkenés.
- Testmérethez igazítás: A fegyver súlyát és méretét a kar méretéhez igazítják. Általánosan alkalmazott technika.  
+15% nehézség, +1 KÉ, +2 TÉ.
- Balkezes penge: A markolat és a penge kialakítása balkezes használatra megfelelő:

<sup>1</sup> Minden olyan fegyver, ahol a sebzéshez az Erő 14 feletti része adható.

+5% nehézség, nem minden fegyvernél szükséges.

- Személyhez igazítás: A penge súlya, súlyelosztása egy adott személyre igazított.

+45% nehézség, +2 KÉ, +3 TÉ.

- Változtatható súlyozás: A penge súlyelosztása mozgatható és rögzíthető súlyok segítségével megváltoztatható. Az ilyen szerkezet tervezéséhez mesterfokú mechanika képzettség szükséges.

+80% nehézség, +1 KÉ, +1 TÉ.

- Technikához igazítás: A fegyver felépítése a használó egyéni küzdőstílusához igazodik. A technikák jellegétől függő harcértékre jelent bonuszt.

+70% nehézség, +1 KÉ vagy + 2 TÉ vagy +2 VÉ, többszörösen alkalmazható.

- Különleges él-kialakítás: A fegyver különleges élezése (tüskézése, kialakítása, stb.) a szokásosnál nagyobb sebést garantál.

+100% nehézség/+1 sebés.

- Páncéltörő kialakítás: +80% nehézség/+1 átütőerő.

- Díszítés:

+10–+500% nehézség.

- Belső rejtkehely:

+10–+100% nehézség.

- Belső szerkezet:

+30–+150% nehézség.

- Drágakő foglalát (drágakő-mágiahoz):

+50% nehézség.

- Mágikus kialakítás (rúnamágiához):

+65% nehézség

- Mágikus kialakítás (mestermágia):

+80% nehézség,(+2 KÉ, +5 TÉ, +5 VÉ, +1 Sebzés / 30 MP), mágikus, percenként az eredeti manapont igény 10%-át szívja el a manahálóból. Egyéb hatások: Az azonos hatású Rúnamágia MP igényéért. Az töltetes tárgyak

permanens változata kétszeres MP igényéért.

- Mágikus kialakítás (rúnaáldás): +65% nehézség, +1 KÉ vagy +2 TÉ vagy +2 VÉ. Percenként 2 MP-t von el a manahálóból. A Rúnaáldás: Felszentelés szertartásával.
- Mágikus kialakítás (Gilron áldása): +40% nehézség, +5 minden harcértékre, mágikus, nem függ a manahálótól.

## Hibák

Sikertelen dobás esetén a nehézséget utólag is lehet csökkenteni hibák felvállalásával. Természetesen a hibákat nem a játékos, hanem a KM választja. Az egyszerűbb fegyverek esetén természetesen újra lehet kezdeni a munkát, ám a többféle fémből készült fegyverek esetén a fémek nem megfelelő elkülönítése miatt az ilyen próbálkozások esetében a KM különleges nehezítéseket vezethet be. Az átlagos kovácsoknak pedig nincs arra idejük, hogy a kisebb hibákkal bíró fegyvereket kijavítsák, így bizony nem ritka, hogy a kezükből hibás darabok is kikerüljenek. Nos, azt hiszem érthető, hogy miért nem célszerű fegyverismeret, vagy megfelelő tudású fegyverkovács szakértő nélkül fegyvert vásárolni.

- Sérülékeny: A fegyver STP értéke a 2/3-a a szokásosnak. –10% nehézség.
- Rossz súlyelosztás: –2 KÉ, –1 TÉ, –1 VÉ. –20% nehézség.
- Törekeny: Minden támadásnál és háritásnál ahol a karakter és ellenfele erejének összege eléri a 28-at a fegyver 10% eséllyel eltörik. Ilyen esetben a karakter támadása nem sebez. Ha a karakter éppen védekezett, akkor a támadás ellen csak a fegyver és pajzs nélküli VÉ-jét használhatja, ellenfele pedig +15-öt kap a támadó dobásra. –30% nehézség.
- Átok (csak mágikus fegyvernél): A mesélő szabadon kitalálhatja az átkot, és a nehézség módosítóját. Természetesen az átok is von el manapontokat a manahálóból.

## Fegyverek alapnehézsége

Ismét egy nehezebben kezelhető témához érkezünk. Az ugyanis, hogy egy adott fegyver elkészítése mennyire jelent nehéz feladatot egy kovács számára számtalan tényezőtől függ. Magyarán szólva igen nehéz volna egyetlen táblázatban összefoglalni az összes fegyver adatait. Ez a megoldás ráadásul nem is volna igazán jó, hiszen bármikor bárki találkozhat új fegyverekkel, s számos olyan eset is előfordul, mikor egy karakter maga próbál meg kikísérletezni egy új, eddig ismeretlen fegyvert.

Az egyszerűbb fegyverek elkészítése, ami a határszéli erőd alulfizetett, és nem túlzottan képzett fegyverkovácsának semmilyen problémát nem jelent, megoldhatatlannak számíthat egy a mágikus művészetekben jártas varázskovácsnak, a mágikus technikáihoz szükséges ihlet és belső tartalom hiányában. S, azt hiszem az sem lesz túlzottan meglepő, ha a varázskovácsunk által készített különleges fegyverekről állítjuk, hogy a közönséges kovácsok számára utánozhatatlanok.

A nehézség meghatározása függ a tárgy gyakoriságától, s az elkészítéshez szükséges lépések számától. A tárgy gyakorisága egyben azt is meghatározza, hogy a tárgy elkészítéséhez szükséges módszerek mennyire ismertek. Egy ismeretlen módszert hallomásból kikísérletezni nem könnyű feladat, s a siker ritkán teljes. Az ilyen pótmegoldások ugyanis gyakran bonyolultabbak és kevésbé hatékonyak, mint a bevált megoldások, melyet több generáció csiszolt tökéletesre. A tárgy összetettségének és gyakoriságának meghatározása, a kalandmester feladata. A gyakoriság meghatározása.

## Bonyolultság (kategóriák)

	Egyszerű	Átlagos	Összetett	Bonyolult	Különleges
Mindennapos	I.	II.	IV.	VI.	IX.
Elterjedt	I.	II.	V.	VII.	X.
Gyakori	I.	III.	V.	VII.	XI.
Átlagos	II.	III.	VI.	VIII.	XII.
Ritka	III.	IV.	VII.	IX.	XII.
Igen ritka	V.	VI.	VIII.	IX.	XII.
Egyedi/ ismeretlen	VII.	VIII.	IX.	X.	XIII.

## Gyakorisági kategóriák

- **Mindennapos:** A karakter az adott tárggyal szinte mindennap találkozik, s a készítésének, javításának módja is általánosan ismert. (Például: Bot)
- **Elterjedt:** Az adott tárggyal a karakter mindennap találkozik. Az elkészítés módjának megismerése kevés utánajárást igényel. (Például: kés)
- **Gyakori:** Az adott tárggyal a karakter bármikor találkozhat. Az elkészítés módja csak a szakemberek előtt ismert. (Például: a helyi városőrségre jellemző fegyverek.)
- **Átlagos:** Az adott tárggyal a karakter különösebb nehézség nélkül találkozhat, az elkészítés módját a helyi mesterek általában (de nem mindig) ismerik.
- **Ritka:** A karakter az adott tárggyal valószínűleg találkozott már, és e találkozást némi szerencsével és utánajárással megismételheti. A tárgy készítésében gyakorlott mestert találni azonban már valamivel komolyabb feladat. (Pl. Törkard Gianagban)
- **Igen ritka:** A karakter valószínűleg nem találkozott még a tárggyal, az elkészítés módját pedig helyben szinte lehetetlen megtanulni. (Pl. Slan kard Pyarronban.)
- **Egyedi/ismeretlen:** Az adott tárggyal a karakter még nem találkozott, arról sem ő, sem környezete nem rendelkezik



használható ismeretekkel. (Pl. Dzsemm szablya Ilanorban)

### Összetettség

- Egyszerű: A tárgy elkészítése nem igényel különösebb szaktudást. (Pl. Furkósbot)
- Átlagos: A tárgyat szinte minden szakember (akár egy gyakorlott inas is) el tudja készíteni. (Hosszúbot, Kés)
- Összetett: A tárgy elkészítéséhez már a mester útmutatása, esetleg aktív segítsége kell. (Pl. Tör, Rövidkard)
- Bonyolult: A tárgyat egy tapasztalt mester jó eséllyel el tudja készíteni, ám ez sem biztos. (Személyre szabott, módosított fegyverek, törkard)
- Különleges: A tárgy elkészítése különleges tudást igényel, az elkészítés módjával csak igen kevesen vannak tisztában. (Pl. Dzsemm szabja, Slan kard, Slan tör.)

### A karakter tapasztalata

Az elkészítés nehézségét a karakter tapasztalata is befolyásolja. Ebből a szempontból négy eset lehetséges. Az első az, mikor a karakter az első darabot készíti az adott tárgyból. A második eset, amikor még nem szerzett különösebb tapasztalatokat a tárgy készítésével kapcsolatban. A harmadik esetet az jelenti, ha a karakter az adott típusú tárgyat már többször elkészítette. A negyedik eset, ha a karakter különösen tapasztalt az adott tárgy elkészítésével kapcsolatban. Ennek a megítélése természetesen a kalandmester feladata.

### Nehézség kiszámítása

Kategória	Első darab	Tapasztalt alatlan	Átlagos	Tapasztalt
I.	-20	-40	-50	-50
II.	0	-20	-40	-45
III.	10	-10	-30	-40
IV.	25	0	-20	-30
V.	45	10	-10	-20
VI.	70	25	0	-10
VII.	100	45	10	-5
VIII.	140	70	25	0
IX.	200	100	45	10
X.	275	140	70	30
XI.	360	200	100	60
XII.	450	280	150	100
XIII.	550	380	225	150

### Kovácsolás – Vérték

A vérték kikovácsolására vonatkozó szabályok nem sokban térnek el a fegyverek kapcsán megismertektől, így csak a különbségekkel foglalkozunk. Az első és legfontosabb különbség abban van, hogy a vérték kikovácsolásánál jóval nagyobb a karakter szabadsága. Azt ugyanis, hogy egy vért milyen testrészeket milyen mértékben fedjen le a karakter szabadon meghatározhatja. Innen pedig a vért típusát ismerve könnyen meghatározható a vért SFÉ-je. Az egyes különleges anyagok hatása azonban ebben az esetben kicsit más. Ugyanis a vértéknél, a fegyverekkel ellentétben a súly csökkentése nem okoz problémát, így a különleges anyagok szinte minden esetben csökkentik vagy növelik a vérték súlyát.

Az SFÉ és MGT változtatása azonban a legtöbb esetben előre meghatározott szabályokat követ, hiszen a kovács csak azt döntheti el, hogy az MGT csökkentésére, vagy az SFÉ növelésére igyekszik nagyobb figyelmet fordítani. A mágikus vérték esetében természetesen ebben az esetben is más szabályok vonatkoznak, hiszen itt ezt a mágia természete eleve meghatározhatja. A vérték MGT-je 50% nehézségért, vagy 15 manapontért 1-gyel csökkenthető, az SFÉ ugyanilyen feltételekkel 1-gyel növelhető.

A mágikus vérték a fegyvereknél sokkal nagyobb mértékben vonnak el energiát a manahálóból. Ez elsősorban nagyobb tömegüknek és hasznos felületüknek köszönhető. Az alkar- és

lábszárvédők és pajzsok esetében azonban ismét külön szabályok irányadók. Ennek oka, hogy ezek félúton helyezkednek el a fegyverek és a vérték között. Ennek megfelelően a vérték és a fegyverek módosításai egyaránt alkalmazhatóak rájuk. Alkar és lábszárvédők esetén nem alkalmazható áttörés.

## Kovácsolás – Aurakovácsolás

Aurakovácsolás esetén a karakter napi 30  $\Psi$  pont felhasználásával a kovácsolásban való tehetségéhez hozzáadhatja az Intelligencia, az Akaraterő és az Asztrál képességét. Az aurakovácsolás alkalmazására a Pyarroni  $\Psi$  nem alkalmas. A Slan út és a Kyr metódus azonban igen. Az ősi utak közül a dzsenn és az elf módszer egyaránt alkalmas Aurakovácsolásra. Az egyéb módszerek alkalmasságáról a KM jogosult esetenként (és nem módszerenként) dönteni. Aurakovácsolás egy fegyveren utólag, a használó által is végrehajtható. Ilyenkor nem történik

tényleges kovácsolás, a fegyver azonban 3 év után megváltozik. Ilyen aurakovácsolás egy fegyverre többször is alkalmazható. A fegyver ilyen módon nyert képességeinek meghatározása a KM joga és feladata. Ha az így szerzett módosítók értéke eléri a 250%-ot, akkor a fegyver ereklivé válik.

## Mit, hol, mennyiért

Egy fegyver árát alapvetően az alapanyag és a befektetett munka értéke határozza meg. Míg az előbbi csak az anyag típusától és mennyiségétől függ, addig az utóbbi a kovács hírnevétől, képzettségétől, a munka összetettségétől és időigényétől egyaránt függ. Az árak meghatározásánál mindig figyeljünk oda, hogy hiába ér egy fegyver, vagy páncél az adatok szerint 100000 aranyat, ha nincs aki ennyit fizetne érte.

Fémek ára (1 kg)					
Fém	Ár	Acél egyenérték	Fém	Ár	Acél egyenérték
Réz***	1,25 ezüst	0,75 kg	Bronz***	3,5 ezüst	0,8 kg
Vas***	4 ezüst	0,9 kg	Acél	5 ezüst	1 kg
Ezüst***	12,5 arany	0,75 kg	Abbit	3,8 arany	2,5 kg
Kék acél	20 arany	1,33 kg	Abbitacél	2,5 arany	1,66 kg
Kéklunír	63 arany	1,4 kg	Vöröslunír	75 arany	1,5 kg
Zöldlunír	90 arany	1,5 kg	Feketelunír	110 arany	1,8 kg
Holdlunír	140 arany	2 kg	Mithrill	15 mithrill	3 kg
Fekete acél	Értelmetlen	1 kg	Meteor acél	25 arany	1,1 kg
Élő fém	Értelmetlen	0,75-2 kg	Egyéb	változó	változó

A fém értéke még csak az első tényező egy hosszú sorban. Természetesen a fémek így kiszámolt árát még számos tényező módosíthatja. Ha egy kereskedő vállalja, hogy az Abasszisz hegyei között bányászott Abbitot eljuttatja Shadonba, nyilvánvaló, hogy számol a tisztességes haszonnal is. No igen, a régi alapkönyvből jól ismert szorzókkal ismét találkozunk.

A fegyverkovács a feldolgozott fém esetében a munkadíján felül 25% haszonnal számolhat. Ez kapásból ráakódik a fegyver árára. A munkadíj hetente 1 ezüst a hagyományos, és hetente 2 arany a mágikus kovácsolás esetén, ha a kovács tudása, a fegyver alap nehézsége, és a fegyver végleges nehézsége egyaránt 100%. A fegyver árának meghatározásánál az alapnehézséget nem módosítja

a kovács tapasztalata, hanem az átlagos oszlop adatait kell használni. A végleges nehézség ármódosító hatását is így kell kiszámolni.

A fegyver elkészítési ideje normál kovácsolás esetén minden 100% tényleges (a dobásnál használt) nehézség után 1 ynevi hónap. Mágikus eljárás esetén az elkészítési idő ennek az 1/4-e. Elf és törpe munka esetén az elkészítési idő kettővel szorzandó. Az esetleges mágikus szertartások időigénye ehhez hozzáadódik. Az anyag beszerzési ideje ehhez szintén hozzáadódik.

A fegyver árát a fegyver beszerezhetősége az alapkönyvben leírtak szerint módosítja a készítés helyén. Minden más helyen az itteni eladási ár a fegyver alapára, és a beszerezhetőségi módosító erre

még rászámolandó. No igen, soha nem olcsó egy távoli ország legnevesebb kovácsával hazánk nemzeti fegyverét elkészíttetni.

### ***Mágikus tárgyak***

Minden mágikus tárgy manát von el a manahálóból. Ez az anyagukban mágikus tárgyak esetére éppúgy igaz, mint egy varázstárgyakra, vagy egy varázslat hatása alatt álló tárgyakra. Egy ilyen tárgy egy óra alatt az eredeti manaigényének ¼-ét vonja el. A tiszta mágikus anyagok manaigénye 100 MP/kg. A mágikus kovácsolási eljárások, ha a leírásuk másképp nem rendelkezik, folyamatosan ható varázslatként mágikus energiát vonnak el a manahálóból.

Egy tárgyon tetszőleges számú mestermágikus hatás hathat egyszerre. A Rúnamágikus úton készült tárgyak esetében csak az a rúna fejt ki hatását, amelyiknek a mágikus aura varázsjele a legerősebb. Ha ez nem meghatározható, akkor csak egyetlen hatás érvényesül. Egyetlen varázsjelbe, mozaikokként, több rúna is írható. Az éppen hatástalan varázsjelek is fókuszálják a manát, így azok is manapontokat vonnak el a manahálóból.

Ha egy mágikus hatás működéséhez nem áll rendelkezésre elegendő mana, akkor az megszűnik. Mágikus anyagok ilyen esetben azonnal bomlásnak indulnak, a tárgy 4 óra leforgása alatt megsemmisül. E hátrányok az élő fémre, és a szakrális (papi) mágiával létrehozott hatásokra, tárgyakra nem vonatkoznak.

A fekete acél nem manát, hanem od-ot fókuszál, a környezetében található od használó lényektől 1 kg naponta összesen 20 op-nak megfelelő mennyiséget von el, sugárzása pedig minden a környezetében található aquir számára 10 op visszanyerését teszi lehetővé. Megfelelő háttérsugárzás hiányában az Aquir nem képes visszanyerni od pontjait. Ha a feketeacél 66 napon át nem képes megfelelő mennyiségű od energiához jutni, akkor 6 óra leforgása alatt lebomlik. Ha egy aquir szervezet 1 hónapon át nem jut megfelelő háttérsugárzáshoz, egészsége 1 ponttal csökken, amit a megfelelő háttérsugárzás megléte esetén 1 pont / hét sebességgel szerezhet vissza.

### ***Egyéb információk***

A felhasznált játérendszer a Valhalla Investment Kft. tulajdona. A játérendszer felhasználása a <http://rpg.rulez.org> szerveren megjelentetett általános engedély alapján történt. Jelen kiegészítő szerzője Varju Gergely (theelf@crystal.elte.hu). A jelen kiegészítőben megjelent szabályok nem tekinthetők hivatalos szabálynak.

2003.02.11.

Szerző: The Elf

Forrás: Kalandozok.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely