

Mestermunka háziszabály

Tudom, hogy sokan használnak hasonló háziszabályokat, és a neten is lehet találni hasonlót, de gondoltam megosztom az általunk használt verziót a MAGUS szabályrendszerére (ETK és UTK egyaránt) készült mestermunka és abbitacél fegyverek terén...

Ynev ege alatt léteznek különféle mágikus fémek, illetve belőlük készült, valamint rúnázott fegyverek, ezek legtöbbje azonban az egyszerű halandók számára nagyon nehezen hozzáférhető, csillagászati árú vagy szinte felbecsülhetetlen értékű ereklye. Ezért jelen helyzetben csak a két verzióval foglalkozunk, ami az átlag zsoldos és/vagy kalandozó számára is hozzáférhető, megfizethető a legtöbb esetben.

Mestermunka fegyverek és vérték:

Azok a tapasztalt fegyver- és páncélnovácok, akik rendszertől függően képzettségük mesterfokával (ETK) vagy legalább 4. fokával (UTK) rendelkeznek, képesek mestermunka fegyvereket- és páncélokot előállítani. Általában a nagyobb városokban akad legalább egy olyan tapasztalt mester, aki képes ilyet készíteni, ezért ezek a személyre, külön megrendelésre készülő fegyverek szinte bárki által beszerezhetőek, aki képes megfizetni az árukat.

Játéktechnikailag a mestermunka fegyver esetében a megrendelő az alábbi bónuszok közül választhat kettőt: +1 KÉ, +2 TÉ, +2 VÉ, +1 sebzés – amennyiben közelharc fegyverről van szó. Távolsági fegyverek esetén szintén kettő választható az alábbiak közül: +1 KÉ, +2 CÉ, +20% lőtáv, +1 sebzés. Ezen felül az UTK szerint ezen fegyverek +5 STP-vel bírnak, így nehezebb eltörni, tönkretenni őket. Páncélok esetében két lehetőség közül lehet választani egyet: -1 MGT vagy +1 SFÉ. Ezen felül pedig páncélok esetében az STP +10 lesz. Lehetőség van mestermunka pajzsokat is készíttetni, ez esetben az alábbi három bónusz közül lehet egyet választani: -1 MGT, +5 VÉ, +1 sebzés. A fegyvereknél leírt +5 STP jár a pajzsok esetében is.

Hozzá kell azonban tenni, hogy nem mindegy, milyen fegyverről van szó. A Slan kard, a Slan tör, a Slan csatakard (UTK) és a dzsenn szablya alaphól mestermunkának számít, az egyéb fegyverek esetében pedig a KM belátására van bízva, hogy az adott kovács az adott (speciálisabb) fegyvert képes-e elkészíteni. Míg egy hosszú kardot bármelyik ilyen mester megkovácsol, egy fejevadászkardot vagy egy khossast csak azon kevés mester fog tudni elkészíteni, akik már készítettek ilyet. Így tehát például ha az ereni zsoldos szeretne egy mestermunka hosszú kardot, elég elmennie a legközelebbi nagyvárosba, de ha az elf kalandor mestermunka khossast szeretne magának, akkor bizony Sirenarba vagy Elfendelbe kell mennie érte, vagy ha szerencséje van, esetleg Haonwellben, Erionban, vagy Yllinorban a nagyobb elf közösségekben akad egy sokszáz éves elf mester, aki ezt elkészíti számára.

Árak tekintetében nem egységes a helyzet. A gyakoribb fegyverek mestermunka változatait beszerezhetik a karakterek az átlagos fegyver árának duplájáért, de a különlegesebb fegyverekért ennél többet is elkérnek, illetve az igazán nagy nevű mesterek sokszor ennek az

árnak a többszöröséért dolgoznak csak – valamint a jó munkához idő kell elven elég sokat is kell várni, míg elkészülnek. Ez fegyvertől függően akár heteket, netán hónapokat is jelenthet. Természetesen mind az ár, mind a készítési idő a páncélokra és a pajzsokra ugyan úgy vonatkozik.

Abbitacél fegyverek és vérték:

Az abbitacél a különleges, mágikus tulajdonságokkal bíró fémek közül a leggyakoribb, a legkönnyebben hozzáférhető. Míg mithrill vagy lunír fegyverekkel igen kevesen mászkálnak, az abbitacél hazájának számító Abasziszban akár egész légiókat szerelnek fel vele. Abaszisz remek bevételeket szerez abbitacél fegyverek eladásából, ezért hát jóval könnyebb ilyen fegyverhez hozzájutni, mint rúnázott, vagy lunír holmikhoz. Ezt mi úgy határoztuk meg, hogy Abasziszban az abbit fegyverek és vérték ára az alap árának a két és félszerese (ez onnan jött, hogy az ETK 349.o. szerint egy sodronying 12 arany, egy abbitacél sodronying pedig 30 arany), ez azonban Abaszisztól távolodva növekszik. A Quiron-tenger partvidékén még 3-szorostól 5-szörösre terjedő áron hozzáférhetőek, de a messzi Délen akár már tízszeres árat is elkérnek értük. Ezen felül pedig a legtöbb ilyen holmit kereskedők viszik a távolabbi tájakra, így aki speciálisabb fegyvert szeretne magának abbitacélból, annak fel kell keresnie egy olyan kovácsot, aki ért az abbit megmunkálásához – ilyenből viszont nagyon kevés akad. A legkönnyebben beszerezhető abbitacél holmik a török, rövid kardok és lándzsák (lándzsahegyek), de általában az egykezes kardok, tör jellegetű fegyverek, nyeles fegyverek, pajzsok, sodronyingek és pikkelyvérték még gyakoribbak, viszont a csatabárdok és buzogányok ritkák, páncél terén pedig a mellvérték, félvérték és teljesvérték szinte csak külön megrendelésre készülnek (ezt már csak száz aranyat jócskán meghaladó áruk is indokolja...).

Mindezek fényében az abbitacél fegyverek a következő bónuszokat adják: +1 KÉ, +2 TÉ, +2 VÉ, +1 sebzés, +10 STP (itt nem kell választani, mindet megkapja, és alaptól mestermunkának számít), páncélok esetében -2 MGT és +1 SFÉ, valamint +20 STP, pajzsok esetében pedig -1 MGT és +5 VÉ, +10 STP. Az abbitacél szinte törhetetlen, valamint könnyebb, mint az acél. Emiatt lett az, hogy a páncélok MGT-csökkenése még jobb, viszont a pajzs nem kapja meg a +1 sebzést, mert könnyebb, ezáltal nem lehet olyan jól odacsapni vele. A fegyverek esetében pedig külön ki kell térni emiatt a sebzésre: a plusz KÉ, TÉ, VÉ és STP értéket minden fegyver megkapja, viszont a plusz sebzést csak a szűrő és vágófegyverek. Ellenben azok a fegyverek, amelyek a súlyuk végett okoznak sebzést (elsősorban a buzogányok, zúzófegyverek), azok a +1 sebzés helyett -1 sebzést kapnak, mivel jóval könnyebbek lettek – s ez az ő esetükben a kárukra is válik. Távolsági fegyverek terén a hajítófegyverek +2 TÉ helyett +2 CÉ-t kapnak UTK szerint. Célzófegyvereknél maga a fegyver abbitacélból történő előállításának nem feltétlenül lenne sok értelme, ellenben a lövedékek (elsősorban a nyílhegyek) esetében lehet szó ilyesmiről, a könnyebb súly azonban itt sem válik előnnyé.

Tisztelettel: Novák Róbert (Lord Nova)

2013.01.23.