YNEV PENZEI

Nehéz helyzetben van az, aki Ynev különféle pénzeit kívánja behatóbban megismerni, hiszen ahány vidéke az irdatlan kontinensnek, annyitele fizetőeszközzel egyenlítik tartozásukat az adósok. Vannak olyan országok, melyek gazdagok nemesfémekben, másutt kevesebb jut belőlük a pénzekbe is. Pénzverési joggal azonban mindenütt csak az uralkodó rendelkezik, ez alól csak azok a tartományurak és hercegek jelenthetnek kivételt, amelyek uralkodói engedéllyel működtetik pénzverőműhelyeiket vagy ahol a központi hatalom olyan gyenge, hogy megengedhetik maguknak, hogy saját érméket üttessenek. Ám annak kérdése, hogy hol, milyen pénzeket fogadnak el, mindig az adott állam pénzváltóin múlik. Sehol nem kedvelik a kevés nemesfémet tartalmazó érméket, s nincs nagy megbecsülése a körül nyírt vagy más módon elértéktelenített pénzeknek sem. Fölösleges lenne táblázatokban összesíteni Ynev pénzeinek egymáshoz való viszonyát és értékállóságát, hiszen ez folyamatosan változik az adott politikai és gazdasági helyzet függvényében. A KM feladata annak megítélése, hogy miként váltják egymáshoz képest a különféle vidékek pénzeit. Meg kell azonban jegyezni, hogy hatalmas, kirívó különbségek nem nagyon vannak, sehol nem fordul elő, hogy egy arany valahol három másikat érjen.

Fontos tudni azonban, hogy a különféle államalakulatok pénzeit nem mindenütt látják egyazon örömmel, s nem is fogadják el azokat. Éppen ezért rendkívül fontosak a pénzváltók és a bankházak. Noha bizonyos esetekben előfordulhat, hogy a szomszédos államok elfogadják fizetőeszközül a másik pénzét, ez sem érvényes mindenütt. Azok, akik a Délvidékről kerülnek északra jobban teszik, ha beváltják pénzüket, s csak ezt lehet tanácsolni minden messziről érkezettnek is. Rengeteg vitától és magyarázkodástól kímélhetik meg magukat ezzel.

Ynev pénzforgalmában jelentős szerepet vállalnak magukra a különféle bankházak. Legismertebbek a dzsad kézen lévők, de jó hírük van a törpék hasonló intézményeinek is. Az ezekben a bankokban elhelyezett értékek után nehezen hamisítható, olykor mágikus jelekkel ellátott elismervényt kap ügyfelük, s megtudhatja azt is, hogy mely másik bankházakban juthat ismét pénzéhez, ha felmutatja a bizonylatát.

Észak

# Északi Szövetség

Szerencsés helyzetben van a krónikás (és persze az utazó is), hiszen az Északi Szövetség államainak pénzrendszere – gondos egyeztetési tárgyalások következményeként – szinte teljesen azonos. Alapegység tehát az északi korona, amely egy rézpénznek felel meg. Az ezüstpénz értéke így 100 korona, az aranyé 1000. Mondják, inkább a szegények számolnak koronában, a tehetősek már ezüstben, a gazdagok pedig aranyban. A nemesfém érmék arany és ezüsttartalmát pontosan meghatározták, így minden tagállam pénze ugyanannyit ér a Szövetség területén belül – ennek megfelelően mindenütt elfogadott. Az egyes országok érméi azonban külsőleg nem egyformák, mindegyiknek önálló joga eldönteni, mit is veret pénzeire. Általánosságként megállapíthatjuk, hogy a pénzverés jogát szigorúan kézben tartják az adott régió urai, nem rendelkezik minden nemes e kiváltsággal. Ez a rendelkezés többek között az egységesítést szolgálja, hiszen ellenkező esetben képtelenség lenne közös pénzrendszert használni. Mithrill érmét nem készítenek a Szövetségben, Tarin kivételével.

Az idők folyamán voltak kísérletek a teljes egységesítésre is, azonban a nemzeti büszkeség mindig gátat szabott e törekvéseknek – csekélyke eredményként minden érme kerek, rajzolatuk viszont országonként eltérő maradt.

# Doran

A városállam kicsinysége ellenére saját pénzverdével rendelkezik, ahol Ynev talán legtökéletesebb érméit készítik. Az itteni érméknél csak a kharei mesterek munkái kidolgozottabbak. Motívumként Doran címere szerepel rajtuk.

# Dwyll Unió

A pénzverés jogát a Ranil-rend tartja kezében, az érméken a mindenkori nagymester arcképe látható. Pénzeik kicsik, vastagok. Kidolgozásuk sem igazán míves – hiába, az itt lakók még ebben sem adnak a külsőségekre.

# Északi Hármak

Az érmék különlegessége, hogy feltüntetik rajtuk a kibocsátás évét. A tagállamok hercegeinek portréja látható rajtuk – ez egyben az egyetlen különbség is.

# Erigow

A hercegség gazdagsága tükröződik pénzük csillogásában is. Mintha még ebben is valamiféle művészeti ágat látnának, minden évben más és más képet ütnek az érmékre. Ez lehet egy város látképe, fegyver rajza, állatkép, igen ritkán emberi arckép. Törvény tiltja egyébként, hogy bárki arcképe még életében érmére kerüljön. Másik helyi furcsaság, hogy a fényüket vesztett pénzeket időről időre begyűjtik, s megtisztítva, újra ragyogóként bocsátják ki megint – természetesen szigorúan ügyelve arra, hogy értékük ne csökkenjen.

# llanor.

A lovasnép hazája, mi is lehetne pénzük dísze? Vágtató, ugró, ügető paripák egyedül, kisebb csoportban vagy ménesben, különböző háttér előtt – az ilanoriak hihetetlen képzelőerőről tesznek tanúbizonyságot, ha lovakat kell ábrázolni.

# Tarin

· Az Északi Szövetség legkülönlegesebb érméit készítik a barlangok félhomályában munkálkodó pénzverők. Az érmék­ re képek mellett rúnák kerülnek, melyek csak a törpe nyelv ismerői előtt szólalnak meg. A jelek, s a körülmények révén különös erő költözik e pénzekbe, értékük így többszörösen meghaladja a bennük foglalt fémét – ezt azonban külhoni ritkán érzi át igazán. A törpék művészetnek tekintik a pénz előállítását, nem iparnak. A tervező néha több hónapon át dolgozik ugyanazon az érmén – munkájáért a tökéletesség a jutalom. Egyes emberek is megérzik olykor az egyszerű érmében testet öltött művészetet. Sokszor megesik, hogy a kapott törpe érmén nem adnak túl, emlékként, kabalaként őrizgetik, s csak végszükség esetén válnak meg tőle. Odalent, Tarin tárnáiban azonban gyakorta nagyobb csereértékkel bírnak a felvilágból származó természeti javak, mint maga a pénz.

# Tiadlan

A kereskedők paradicsomában komoly szerep jut az arany­ és ezüstpénzeknek. Az itt lakók sem többnek, sem kevesebbnek nem tekintik a pénzt, mint ami valójában: fizetőeszköznek. Az aranytartalom megtartása mellett olyan ötvözetet kerestek, amely tartós, fényes, jól használható érméket eredményez. Pénzük keményebb is, mint más országokban. Kialakításakor nem a rajtaszereplő ábra, hanem a pontos forma volt a lényeges szempont. Nem könnyű nemesfémből tökéletesen egyforma pénzt verni, de a tiadlani mesterek mindig erre törekszenek – legfontosabb az állandó csereérték! Érméiket

kis tapasztalattal felismerhetjük akkor is, ha rajzolatukat nem tudjuk beazonosítani: különleges fényük és tökéletes formájuk eligazít.

# Abaszisz

A Quiron-tenger déli partján fekvő birodalomban uralkodó fejetlenség nem csupán katonailag, de gazdaságilag is szem­ behelyezte a nagykirályt hercegkapitányaival. Pénzneme az *abasziszi dénár* – az uralkodó ragaszkodik kizárólagos pénz­ veretési jogához, s mindent megtesz ennek érvényesítésére. Határozatok és törvények tucatjai taglalják azon engedetlen nemesek büntetéseit, akik pénzverdét merészelnek építtetni. Ez persze nem gátolja meg a király orra alá minden lehetséges alkalommal borsot törő hercegkapitányokat a pénzveretésben. Csupán csínytevésből néhányan még hamis pénzt is készíttetnek, természetesen a király arcképével és nevével fémjelezve. Sokuk saját birtokán nem is fogad el királyi érméket, csak olyat, melyet a magánverdéjében készíttetett. Be kell ismerni, óvatosságuknak van is némi alapja, mert a királyi pénzverdék aranytartalékai jelentős ingadozást mutatnak. Ha kevés volt a befolyt adó, netán Toron hadjáratainak támogatása vitt el tetemesebb összeget vagy pusztán az udvartartás emésztett fel a kelleténél több aranyat, bizony gyakran lesz könnyebb a pénz. Ezt az egyszerű polgárok ritkán érzékelik, de a hozzáértők tudják, mely évben volt az érmékben a szokásosnál több réz. A főnemesek ilyenkor megkötik magukat, s csak tiszta aranyban fogadnak el pénzt a királytól, aki – attól függően, milyen biztosan ül éppen a trónján – fizet vagy harcba kezd. Ritka a nyílt szembeszállás a nagykirállyal, ám a híg arany mindig felbőszíti az egyébként is állandóan elégedetlenkedő hercegkapitányokat. Ilyenkor a király alkut köt – az esetek túlnyomó többségében legalábbis –, vagy katonákkal igyekszik érvényesíteni deklarált jogait. Nem egy nemes végzetét jelentette, hogy alul értékelte a király hatalmát, s családjával együtt elsöpörték az uralkodó zászlai alatt harcoló seregek. Ha biztonságban érzi magát, büntetőhadjáratait gyakran elrettentésként is alkalmazza Otlokir, bízva abban, hogy a nemesek legközelebb kétszer is meggondolják, szembe szegüljenek-e hatalmával. Az abasziszi pénzt fintorogva ugyan, de elfogadják az Északi Szövetség államaiban és Toronban, bár jobban szeretik abbit acélban kialkudni a fizetséget. Ez a fém adja Abaszisz igazi hatalmát a kereskedelemben, s ezért nézik el a vagyonosabb kereskedők a pénz aranytartalmának ingadozásait is, amikor abasziszival kötnek üzletet.

# Toron

A híresnyolcszögletű érmék hazája. A hatalmukat minden­ holés mindenkor érvényesítő boszorkánymesterektöbb kivált­ ságot hagytak a nemességnek, zek közé tartozik a pénzverés joga is. Bár nem ügyelnek kínos pontossággal a pénz valódi értékére, ragaszkodnak ahhoz, hogy a beszedett császári és egyéb adók jó pénzben jussanak rendeltetési helyükre. Így, ha egy nemes birtokairól befolyt pénzben észrevehetően ke­ vesebb a nemesfém, az illető komoly megtorlásra számíthat. Egyes nemesek többféle érmét is veretnek, melyeknek csak az összetételében van különbség - de ez már hosszabb történet. Az érméket általában nem arcképekkel, hanem bonyolultdí­ szítő motívumokkal, ábrákkal ékesítik. A toroni dukát nem örvend igazimegbecsülsénekaz ÉszakiSzövetség országaiban, Abaszisz azonban már nem lehet ilyen válogatós.

# Gro-Ugon

Bizton állíthatjuk, itt uralkodik Észak legnagyobb pénzügyi káosza. Mind a mai napig rendkívül fontos a cserekereskedelem, ám (ki tudja már, melyik külországban folyt rabló-had-

járat tapasztalatai alapján) virágzásnak indult a pénzkultusza is. Ám azt rögtön meg kell jegyezni, hogy az ork gondolkodásmód tökéletesen másképp áll a pénzügyekhez, miként azt mi, emberek gondolnánk. A törzsfők egyéni véleménye igen szerteágazó, ám két dologban teljes közöttük az összhang. Szerintük a rossz pénz a törzsek megrontója, ám ügyesen alkalmazva mégis az orkok hasznára lehet. Rossz pénz alatt természetesen az embernépek fizetőeszközeit értik.

A magántulajdon fogalma szinte tökéletesen idegen az orkok gondolkodásmódjától, s a külvilági tapasztalataik is mind arra engedtek következtetni, hogy az emberi puhányság, önzés, széthúzás mind-mind a felhalmozott pénznek köszönhető. Való igaz – mondják – hogy néha jó haszna van, s azért használják ők maguk is, mivel jelentősen megkönnyíti az árucserét, s értékmérőként kitűnően alkalmazható. Ám pénzüket vasból verik – az ezüstöt és aranyat értéktelennek tartják, mert mint mondják, az a fém, amelyből nem lehet fegyvert kovácsolni hitványabb a kavicsnál is. Evvel elérték azt is, hogy az orkok pénzének másutt ne legyen értéke, ők maguk viszont remekül használják, a hatalmat pedig továbbra sem pénzzel, hanem haditettekkel szerzik. Manapság minden törzs saját vaspénzeket veret. Noha a hagyományos cserekereskedelem még mindig nagy népszerűségnek örvend.

A törzsfők kiválóan kezükben tartják a pénz- és hamisító­ verés jogát. Saját törzsi szimbólumukat üttetik több-kevesebb sikerrel az érmékre, s rendelkeznek egy különítménnyel a pénz valódiságának védelmére. Minden törzsfő fenntart egy csapatot, akiket viszonylag intelligens, jó harcosokból toboroz. Ezek egyetlen feladata, hogy az összes engedély nélküli pénzverdét felkutassák és elpusztítsák – természetesen a benn dolgozókkal együtt. Munkájuk mindig akad, hiszen a fémművességhez csak kicsit is konyító gro-ugoniakban egyre másra csillan fel az isteni szikra: adott idő alatt sokkal több vas érmécskéhez jutnak, ha mindjárt azt állítják elő, s nem nyílhegyért vagy csákányfejért kapják cserébe.

Dél

# Pyarroni Államközösség

Az Államközösség gazdasági és pénzügyi élete talán a legstabilabb és legolajozottabb egész Yneven. Az államok közti pénzügyi szövetség hasonló az Északon bemutatotthoz, de annál jóval szorosabb az együttműködés. Az érmék csaknem tökéletesen egységesek, rajtuk a kibocsátó állam fővárosának látképe szerepel. A nagyság, a vastagság s a nemesfémtartalom mind meghatározott; az államok igyekeznek kerülni a legkisebb eltérést is a többszáz éves etalontól. A pénz neme a *pyarroni sepia*, s egész Yneven kedvelt, elfogadott érme.

# Dzsad államalakulatok

Az emírségek és sejkségek mind önálló pénzverdével rendelkeznek. Állandó gondot jelent az újabb és újabb hamisítók felkutatása és megsemmisítése. Az emírek és sejkek verette *dzsad rúpia* önmagában jó, bár hullámzó megbízhatóságú pénz lenne, ám az állandóan megújuló hamisítási hullámok nem vetnek jó fényt külhoni megítélésére. Sokan rájöttek e sivatagos vidéken is, hogy nincs jobb módja a pénzszerzésnek, mint ha valaki saját maga állítja elő.

Így a szigorú büntetések ellenére sem csökken a vállalkozó kedvűek száma. A rúpia megjelenési formája emírségenként más és más, egyes helyeken sokszög, máshol kerek, Abu-Da­ lek emírségében például egy vastag gyűrű. Ezt sokan láncra fűzve hordják, mondván, sokkalta biztonságosabb, mint az erszény. A gyűrűt körbe futó, kígyót idéző minták, vésetek

díszítik. Az érmék uralkodók képmását, palotákat, fegyvereket ábrázolhatnak. Régebben a sivatag legszárazabb részein a víznek pénz egyenértéke volt, azaz vízért is lehetett vásárolni. Sok külhoni arra gondolt, a legnagyszerűbb üzlet, ha ide vizet szállítanak nagy, hordókkal ellátott kocsikon. Sajnos, számításuk nem vált be, a karavánok jelentős része odaveszett a sivatagban. Varázslók azonban rájöttek, térkapukkal a szárazság sújtotta városok vízellátása is könnyen megoldható – ám nem ingyen. Ezért a sivatag mélyén lakókkal különös kereskedelmi kapcsolatot létesítettek néhányan. A bajba jutottak kiépített mágikus rendszeren át kérnek és kapnak segítséget, természetesen megfelelő tiszteletdíj ellenében.

# Shadon

A roppant birodalom komoly hangsúlyt fektet pénzének megbízhatóságára és szépségére. Pénze, a *shadoni tantum* nagy, lapos érme, összetétele már többszáz éve változatlan. Másféle érme nem kerülhet ki a pénzverdékből erre gondosan ügyel a hatalmi hármas minden tagja. Bár nem mindegyik tartományban uralkodik eszményi rend, a pénzre eddig sikerrel ügyeltek a helytartók és a nemesek. Vasszigorral torolnak meg minden hamisítási, pénzrontási kísérletet. Ennek hála, a szép veretű, lágy csillogású érme kedvelt pénze Dél-Ynevnek.

# Kereskedő hercegségek, déli városállamok

Általános érvényű megállapításokat tenni ezek esetében lehetetlen. Ahány város, annyiféle érme. Igaz ez a Kereskedő hercegségekre is, noha ott ennél lényegesen rendezettebb viszonyokat várnánk. Mivel nem részesülnek Dél-Ynev egységében, csak magukra számíthatnak, így évről évre, hónapról hónapra változik üzletpolitikájuk, szinte a széljárással. Soha nem állapodnak meg egy rendszernél, mindig a legnagyobb nyereséget, a legbiztosabb jövedelmet keresik. Tíz év alatt annyiféle pénznemet fogyasztottak, mint egész Dél-Ynev egy évezred során. Az utóbbi évek viszonylag stabil, 4-5 hónapnál is hosszabb időszakot megélt pénzei a *guld, maar, lymera* és *drana* voltak Mind ezek alapján képet kaphatunk az itt uralkodó viszonyokról.

# Yllinor

A kalandozó király birodalma, az ott lakók heves természete ellenére, viszonylag szilárd pénzügyi alapokon nyugszik. Az itt használt pénznem a *korona*, akárcsak Ilanorban. Mindegyiken Mogorva Chei arcképe látható, hirdetve a halhatatlan király hatalmát. Az Yllinorban vert érmék megbízhatóak, bár kevesebb aranyat tartalmaznak, mint shadoni és pyarroni társaik. Elfogadottak bárhol a Délvidéken, de az árakat gondosan a kisebb nemesfém tartalomhoz igazítják.

# Gorvik

A birodalmat alkotó öt tartomány uralkodó nemesei majd' négyszáz éve egyezményt kötöttek a pénz egységesítésére, s létrehozták a hivatalos gorviki fizetőeszközt, a *coquá*t. Sajnos, a régen kötött egyezmény egyre több fejezete kerül megszegésre, a birodalom pénze lassan, de biztosan romlik. Az üzleti élet ennek ellenére virágzik, a nemesek többnyire nem ugranak egymás torkának, hiszen maguk is úgy teszik lóvá a többieket, ahogy módjuk van rá. Esetenként versengésnek is felfogható, ki tudja a legelegánsabb, legszemtelenebb szélhámosságot elkövetni. Persze alakulnak alkalmi érdekszövetségek, amelyek feladatuknak tekintik, hogy móresre tanítsák a társaságukon kívüli egyezményszegőket. Noha a határokon belül mindez életforma, s különösebb megütközést nem kelt, Gorvikkal minden más állam inkább tiszta aranyban köt üzletet, a *coquát*ól irtóznak, mint a tűztől.

# Krán

Nem csak közigazgatási, de államszervezeti és pénzügyi szempontból is rendkívül összetett birodalom. Kevés ember tudna tiszta, áttekinthető képet adni a kráni gazdaságról és pénzről, de erre nincs is különösebb szükség. Nincs általánosan elfogadott fizetőeszköz. A Külső Tartományok consularjai mind veretnek pénzt, ám ezeket csak a legritkábban fogadják el más, akár szomszédos tartományok lakói is. Amennyiben egy consular nem tartja eléggé szorosan a gyeplőt, előfordulhatnak az adott tartományon belül mások is, akik pénzt vernek – ők a legnagyobb hatalmú céhek, szekták, városok stb. vezetői. A Középső Tartományokban még találkozhatunk pénzbeli fizetőeszközökkel, de a Belső Tartományok vidékén már nem feltétlenül hallhatjuk arany vagy ezüst csengését, ha fizetésre kerül sor. Tudomásunk van vidékekről, ahol egy-egy darabka feketeacél is több mint elégséges, ám az igazán elzárt régiók lakói már csak a legritkább esetekben foglalkoznak olyan fizetőeszközökkel, amelyek a normál emberi mércén még annak számítanak. A tartozásokat lelkekben mérik, másutt nyers életerővel rendezik a számlát, s nem ritka, hogy torz, nem evilági entitások cserélnek gazdát fizetség gyanánt. Más államalakulatokkal nem tartanak fenn komolyabb gazdasági kapcsolatokat. A dzsad méregkeverőket az Ibarában használatos pénzekkel fizetik, míg Gorviknak megfelel néhány Külső Tartomány pénzérméje is.

Mint minden Elsődleges Anyagi Síkon, Yneven is fontos szerepet játszik a pénz. A legtöbb kalandor pénzéhségtől hajtva indul a kalandok nyomába. Vannak, akik földműveléssel, kézművességgel keresik kenyerüket, mások kereskednek, vagy szolgálnak. A Játékos karakterek a legkülönfélébb módokon juthatnak pénzhez, ám legtöbbször a kalandjaik során szerzett kincseket élik fel.

A Játékos karakter kalandozása kezdetekor is rendelkezik egy bizonyos összeggel. Ebből vásárolhat felszerelést, fegyvereket, páncélt és sok egyebet. Hogy ez a pénz honnét származik, azt a JK-k fantáziájára bízzuk – lehet örökség, származhat az illető gazdag családból és így tovább. Ez minden egyes karaktertípus esetében más és más érték. Egy lovag könnyebben jut a megfelelő felszereléshez rendjén keresztül. Egy fejvadász segítséget kaphat a klánjától. A papokat egyházuk támogatja. Az egyes karakterek rendelkezésére álló induló összegeket az alábbi táblázatban foglaltuk össze:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Iskola** | **Vagyon** | **Egyéb induló felszerelés** |
| Harcosok | 3k6 a. | - |
| Bárdok | 1k10 a. | választott hangszer |
| Fejvadászok | 1k6 a. | klánjának és származási helyének megfelelő fegyverek |
| Lovagok | 3k6 a. | rendjének megfelelő páncélzat, fegyverzet, utazó- vagy harci ló |
| Barbárok | 1k6 a. | egy fegyver |
| Tolvajok | 1k10 a. | - |
| Papok | 1k6 a. | hitének megfelelő szent szimbólum, kegytárgyak, esetleg fegyver, vért |
| Paplovagok | 1k6 a. | rendjének megfelelő páncélzat, fegyverzet, ló, szent szimbólum |
| Harcművészek | 1k3 a. | két választott fegyver |
| Boszorkányok | 2k6 a. | - |
| Boszorkánym. | 2k6 a. | - |
| Tűzvarázslók | 3k6 a. | - |
| Varázslók | 3k6 a. | iskolájának megfelelő bot |

Szerte a világon sokféle pénznemet használnak, de legtöbb helyen elfogadják a többi pénzt is. A nagyobb városokban bárhol megtalálhatók a pénzváltók, másutt esetleg még a különféle bankházak kirendeltségei is előfordulhatnak. Mivel a pénzt mindenütt fémekből verik, értékük nagyjából megegyezik. A különböző érmék viszonylagos értékeit az alábbi táblázat mutatja.

**Átváltási táblázat**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **réz** | **ezüst** | **arany** | **mithrill** |
| **1 réz** | 1 | 1/100 | 1/1000 | 1/100000 |
| **1 ezüst** | 100 | 1 | 1/10 | 1/1000 |
| **1 arany** | 1000 | 10 | 1 | 1/100 |
| **1 mithrill** | 100000 | 1000 | 100 | 1 |

A köznép a rézpénzt használja, forgatja. A gazdagabb polgároknál, kereskedőknél néha előfordul egy-egy ezüst, az arany viszont szinte kizárólag a nemesek pénze. A mithrill érme úgyszólván csak a legendákban fordul elő.·

Az ártáblázatokban felsorolt árak általánosan érvényesek, ám helyenként igencsak nagy különbségek adódhatnak. Ez sok mindentől függ – a helytől, az évszaktól, a kínálattól. Az alábbi táblázat tudósít arról, hogy milyen árváltozásokra lehet számítani.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Terület típusa** | **Árszorzó** | **Megjegyzés** |
| telített piac | x0.5 | túlkínálat van |
| közönséges piac | x1 | közönséges piaci viszonyok |
| szegényes piac | x2 | kereskedelmi utaktól távol |
| rossz piac | x3 | ritkán tartott piac, kis kínálat |
| hozzáférhetetlen | x10 | általában nem beszerezhető |

Példák a fenti táblázat használatához: Egy teve a dzsadoknál közönséges piacon kapható, de Erigowban már hozzáférhetetlen. Az a fűszer, ami Niaréban bárhol megterem (telített piac), Shadonban már lehet ritka és különleges. Tavasszal és nyáron zöldségekből túlkínálat van, tél végén viszont nem lehet hozzájuk jutni.

Az sem mindegy persze, hogy ki mennyit keres, mert ami egy nemesembernek olcsó, az egy napszámosnak lehet akár megfizethetetlenül drága. A hozzávetőleges jövedelmekről az alábbi táblázat ad útmutatást.

(r – rézpénz; e – ezüstpénz; a – aranypénz)

|  |  |
| --- | --- |
| **Társadalmi helyzet** | **Átlag éves jövedelem** |
| rabszolga | - |
| napszámos | 500r |
| paraszt | 2a 5e |
| mesterember | 6-8a |
| polgár, kiskereskedő | 8-10a |
| katona | 10a |
| tisztviselő, nagykereskedő | 15-20a |
| kisnemes | 20-40a |
| tudós, pap | 30-50a |
| középnemes | 40-80a |
| főpap | 80-100a |
| klánfőnök, céhmester | 100-200a |
| főnemes | 150-1000a |
| herceg | 1000-10000a |
| király | 5000a fölött |

Az alábbi táblázatokban – csoportokra szedve – közöljük a fontosabb áruk általában elfogadott értékét, a pontos árat azonban a körülmények figyelembevételével mindig a KM határozza meg!

|  |  |
| --- | --- |
| **Állatok** | **Ár** |
| borjú | 5e |
| csirke | 5r |
| disznó | 3e |
| juh | 4e |
| kecske | 3e |
| kutya, harci | 8e |
| kutya, házőrző | 80r |
| kutya, szánhúzó | 2e |
| kutya, vadász | 2e |
| liba | 10r |
| ló, igás | 8e |
| ló, könnyű harci | 3a |
| ló, nehéz harci | 10a |
| ló, póni | 8e |
| ló, utazó | 1a |
| macska | 5r |
| ökör | 1a |
| öszvér | 8r |
| pulyka | 8r |
| sólyom, vadász | 8a |
| szamár | 7r |
| tehén | 9e |
| teve | 1a |
| tyúk | 7r |

|  |  |
| --- | --- |
| **Lószerszámok** | **Ár** |
| gyeplő, kantár, zabla | 15r |
| iga, járom | 80r |
| kötőfék | 3r |
| lópokróc | 4r |
| nyereg, harci | 5e |
| nyereg, málhás | 2e |
| nyereg, utazó | 150r |
| nyereg, női | 5e |
| nyeregtáska | 1e |
| patkó és patkolás | 1e |
| szekér szerszám | 6e |

|  |  |
| --- | --- |
| **Hajózás** | **Ár** |
| bárka | 40a |
| csónak | 3a |
| drakkar | 300a |
| galeassz | 800a |
| galeon | 1800a |
| gálya | 300a |
| karavella | 250a |
| kenu | 5a |
| evező | 10r |
| vitorla | 2e |
| révész | 20r |
| komp | 10r |

|  |  |
| --- | --- |
| **Szekerek, szánok** | **Ár** |
| harci, kétkerekű | 40a |
| harci, négykerekű | 70a |
| hintó | 70a |
| hordszék | 10a |
| kocsi | 12a |
| kordé | 3e |
| kutyaszán | 8e |
| lovasszán | 5a |
| társszekér | 13a |
| taliga | 50r |
| utazószekér, kétkerekű | 5a |
| utazószekér, négykerekű | 15a |
| szekér kerék | 40r |
| postakocsi, naponta | 60r-1e |

|  |  |
| --- | --- |
| **Ruházat** | **Ár** |
| bakancs | 20r |
| cipő | 1e |
| csizma, lovagló | 3e |
| csizma, gyalogos | 80r |
| csuklya | 8r |
| derékszíj | 5r |
| dreggis | 2a |
| emárne | 6r |
| gatya | 3r |
| harisnya | 6r |
| incogno | 1e |
| ing, nemesi | 2e |
| ing, paraszti | 5r |
| kapca | 1r |
| kabát | 2e |
| kaftán | 5e |
| kalap | 150r |
| köntös | 3e |
| köpeny, selyem | 2a |
| köpeny, szövet | 1e |
| köpeny, prém | 5a |
| kesztyű, nemesi | 3e |
| kesztyű, vívó | 1e |
| mellény | 30r |
| nadrág | 20r |
| öv | 20r |
| pantalló | 150r |
| papucs | 20r |
| sapka | 5r |
| saru | 3r |
| szandál | 4r |
| tunika | 1e |

|  |  |
| --- | --- |
| **Szállás, élelem** | **Ár** |
| abrak, egynapi | 4r |
| ebéd, vacsora | 5r |
| istálló | 2r |
| szoba, közös háló | 3r |
| szoba, külön ágy | 7r |
| szoba, egyszemélyes | 10r |
| szoba, díszes | 30r |
| szoba, lakosztály | 1e |
| fürdő | 3r |

|  |  |
| --- | --- |
| **Fűszerek/1 ynevi lat** | **Ár** |
| közönséges | 2r |
| ritka | 7r |
| különleges | 2e |

|  |  |
| --- | --- |
| **Élelmiszerek** | **Ár** |
| bor, kupa | 1r |
| gyümölcsök | 1-5r |
| hal | 1r |
| hús, egy ynevi font | 2r |
| kenyér | 1r |
| likőr | 6r |
| lőre | 1r |
| méz, csupor | 4r |
| pálinka, üveg | 4r |
| predoci óbor |  |
| * 1 fürtös | 20r |
| * 2 fürtös | 50r |
| * 3 fürtös | 1e |
| * 4 fürtös | 1a |
| * 5 fürtös | 5a |
| sajt, egy ynevi font | 2r |
| só, tömb | 1r |
| sör, korsó | 1r |
| szalonna (oldal) | 5r |
| tej, kancsó | 1r |
| tojás, tucat | 1r |
| vadhús, egy ynevi font | 4r |
| vaj, egy ynevi font | 2r |
| zöldség, egy csomó | 1-3r |

|  |  |
| --- | --- |
| **Kicsapongás** | **Ár** |
| hímszajha | 5e |
| közönséges örömlány | 25r-3e |
| Lótusz Leányai | 1a |
| alidari nő | 10000a |

|  |  |
| --- | --- |
| **Szolgáltatás** | **Ár** |
| bába | 3r |
| borbély | 1r |
| cipész | 2r |
| fáklyahordozó | 1r/óra |
| gyaloghintó | 10r/óra |
| ispotály, naponta | 5r |
| írnok | 5r/alkalom |
| jogtudor | 1e/alkalom  5e-10a/per |
| kengyelfutó | 1e/alkalom |
| küldönc | 1r/alkalom |
| mosónő | 1r |
| révkalauz | 1e |
| szabó | 10r + anyagköltség |
| színház | 3r-3e |
| takarítónő | 1r |
| testőr, naponta | 1e |
| városkalauz | 2r |
| zenész | 3r/óra |

|  |  |
| --- | --- |
| **Esküvő** | **Ár** |
| egyszerű szertartás | 5r |
| lakodalom | 2a |
| nemesi esküvő | 25a |
| főúri menyegző | 350a |
| királyi nász | 1000a- |

|  |  |
| --- | --- |
| **Temetés** | **Ár** |
| egyszerű szertartás | 3r |
| kisebb temetés (pap, fejfa, harang) | 10r |
| nemesi sírba tétel | 5a |
| mumifikálás | 50a |
| síremlék, családi sírbolt | 25a |
| főnemesi gyászszertartás | 150a |
| királyi végtisztesség | 500a |

|  |  |
| --- | --- |
| **Ingatlan** | **Ár** |
| telek | 5-200a |
| parasztház | 15e |
| gazdasági épületek | 5e |
| nemesi udvarház | 65a |
| gazdasági épületek | 15a |
| kastély | 1000a |
| vár | 1500a |

*\*Ingatlanok csak egészen kivételes esetekben cserélnek gazdát pénzért, értéküket mégis megadjuk a viszonyítás végett. Jobbára adományként kerülhetnek új bírtokosukhoz, Toronban például semmilyen más módja nincs a megszerzésüknek. A telek (birtok) árak változása elsősorban az évi jövedelmüktől függ.*

|  |  |
| --- | --- |
| **Egyéb** | **Ár** |
| agyagedény | 5r |
| ásó | 40r |
| csengő | 10r |
| fáklya | 1r |
| fenőkő | 1r |
| gyertya | 2r |
| halászháló | 80r |
| hátizsák, kicsi | 90r |
| hátizsák, nagy | 120r |
| hordó, kicsi | 2e |
| hordó, nagy | 4e |
| horgász horog | 1r |
| írótoll | 20r |
| kardhüvely, díszes | 6e |
| kardhüvely, közönséges | 2e |
| kalapács | 10r |
| kosár | 6r |
| kova és acél | 5r |
| kenderkötél, 20 ynevi láb | 30r |
| kréta | 1r |
| kulacs | 4r |
| láda, kicsi | 3e |
| láda, nagy | 6e |
| lánc, 1 ynevi lábanként | 5r |
| lámpás | 10r |
| létra | 25r |
| lőpor, 1 ynevi lat | 1a |
| mászóvas | 3r |
| mécses | 1r |
| mérleg | 1e |
| olaj, lámpásba | 3r |
| övtáska | 70r |
| papír, ív | 20r |
| pecsétviasz | 10r |
| pergamen, ív | 15r |
| prém | 6e |
| sátor, kicsi | 5e |
| sátor, nagy | 7a |
| sátor, legénységi | 1a |
| selyem, láb | 8e |
| síp | 1e |
| szeg, tucat | 1r |
| szekerce | 2e |
| szövet, láb | 30r |
| takaró | 80r |
| tapló | 2r |
| tarisznya | 40r |
| tegez | 150r |
| tinta | 20r |
| tömlő | 3r |
| tőrhüvely | 1e |
| tükör, fém | 10r |
| tűzszerszám | 10r |
| vaslábas | 10r |
| varrótű | 3r |
| viaszkosvászon, rőf | 25r |
| vödör | 1e |
| zár/lakat | 3e |
| zsák | 20r |

Fegyverek

A kalandozók hű társai: acélból kovácsolt pengék, rúnákkal ékes bárdok és buzogányok, csörlős számszeríjak és kiegyensúlyozott hajítótörök. Egyetlen halandó sem létezhet nélkülük, ha nem akar általuk elveszni. Méretük, formájuk, készítésük módja vidékenként más és más, ám egyetlen dologban feltétlenül megegyeznek: valamennyit az élet kioltására készítették. Akár az embernépek, akár az ősi fajok egyedei alkották is őket, mind e célt szolgálják. A viszály és a vérontás talán egyidős magával a világgal, s nem is akadt olyan nép, amely nélküle létezhetett volna: ha másért nem is, hát saját békéjükért, életükért kellett fegyvert ragadniuk. Ha nem tették, ha nem változtak meg saját érdekükben, az erőszakosabb faj felülkerekedett rajtuk, s meglehet az emlékük sem maradt fenn, okulásul a később jövőknek. Az alábbiakban részletesen bemutatjuk az Yneven leginkább elterjedt fegyvereket és vérteket.

**Időigény:** Az az időtartam, amennyi szegmens alatt az adott fegyverrel képes vagy egy sikerrel kecsegtető támadást be­ vinni.

**Sebzés:** Ebből derül ki, hogy ha az adott fegyverrel a karakter eltalálja ellenfelét, az mennyi Sp-t veszít.

**KÉ TÉ VÉ CÉ:** A fegyver használójának megfelelő harcértékeihez adódik hozzá.

**Súly:** A fegyver súlya yneví fontban.

**Ár:** A fegyver ára. (r – rézpénz; e – ezüstpénz; a – aranypénz)

1. Méretkategória

# (puszta kéz és ököltávolságban alkalmazott fegyverek)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Név** | **Időigény** | **Sebzés** | **KÉ** | **TÉ** | **VÉ** | **Súly** | **Ár** | **Lefegyverzés** | **Fegyvertörés** | **Átütés** | **STP** |
| pusztakezes harc | 3 | Lásd a képzettség leírásában! | | | | - | - | igen | nem | nem | - |
| vasököl | 3 | 1k10 | - | - | - | 0.4 | 1e | nem | nem | nem | 10 |

2. Méretkategória

# Tőr jellegű fegyverek

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Név** | **Időigény** | **Sebzés** | **KÉ** | **TÉ** | **VÉ** | **Súly** | **Ár** | **Lefegyverzés** | **Fegyvertörés** | **Átütés** | **STP** |
| béltépő | 3 | 1k10 | 4 | 9 | 2 | 0.5 | 5e | nem | nem | nem | 15 |
| dzsambia | 3 | 1i10 | 6 | 12 | 3 | 0.4 | 1a 5e | nem | nem | nem | 10 |
| kés | 3 | 1k6 | 5 | 8 | 2 | 0.3 | 50r | nem | nem | nem | 15 |
| levéltőr | 3 | 1k6+1 | 8 | 10 | 5 | 0.3 | 5a | nem | nem | nem | 10 |
| méregfog | 3 | 1k6 | 5 | 8 | 2 | 0.2 | 2a | nem | nem | nem | 20 |
| pugoss | 3 | 1k10 | 6 | 10 | 3 | 0.5 | 1a | nem | nem | nem | 10 |
| ramiera | 3 | 1k6+2 | 6 | 10 | 5 | 0.4 | 2a | nem | nem | nem | 10 |
| tőr | 3 | 1k10 | 6 | 10 | 4 | 0.5 | 1e | nem | nem | nem | 10 |

3. Méretkategória

# Egykezes kardok

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Név** | **Időigény** | **Sebzés** | **KÉ** | **TÉ** | **VÉ** | **Súly** | **Ár** | **Lefegyverzés** | **Fegyvertörés** | **Átütés** | **STP** |
| dzsenn  szablya\*\* | 5 | 1k10+1 | 6 | 14 | 14 | 1 | 120a | igen | nem | nem | 30 |
| emrelin kard | 5 | 1k10+1 | 5 | 12 | 12 | 1.3 | 2a | igen | nem | nem | 20 |
| fejvadászkard | 5 | 1k10 | 6 | 14 | 10 | 0.8 | 2a | nem | nem | nem | 20 |
| hárítótőr | 3 | 1k6+1 | 5 | 8 | 20 | 1 | 2a | igen | igen | nem | 20 |
| hiequar | 5 | 1k10+1 | 6 | 14 | 8 | 1 | 50a | nem | nem | nem | 20 |
| hosszú kard | 5 | 2k6 | 5 | 10 | 10 | 1.5 | 1a 5e | igen | igen | nem | 20 |
| jatagán | 5 | 1k6+2 | 9 | 14 | 8 | 0.9 | 3a | igen | igen | nem | 20 |
| khossas | 5 | 1k10+1 | 6 | 14 | 8 | 0.7 | 15a | nem | nem | nem | 20 |
| kígyókard | 5 | 1k10+1 | 6 | 13 | 10 | 1.6 | 2a | igen | igen | nem | 20 |
| lagoss | 5 | 1k10+1 | 8 | 15 | 5 | 1 | 5a | nem | nem | nem | 20 |
| meneth | 5 | 2k6+1 | 1 | 10 | 8 | 2.2 | 15a | igen | igen | nem | 25 |
| mesterkard | 5 | 2k6 | 5 | 13 | 7 | 1.2 | 8a | nem | nem | nem | 20 |
| predoci  egyeneskard | 5 | 1k10+2 | 5 | 11 | 10 | 1.2 | 1a5e | igen | igen | nem | 20 |
| rapír | 3 | 1k10 | 7 | 10 | 13 | 0.8 | 5a | igen | nem | nem | 20 |
| rövid kard | 5 | 1k10+1 | 5 | 10 | 8 | 1 | 1a | nem | igen | igen | 25 |
| sequor | 5 | 1k6+2 | 5 | 13 | 13 | 0.8 | 1a 3e | nem | nem | nem | 20 |
| Slan kard | 5 | 1k10+2 | 6 | 18 | 12 | 1.6 | 100a | igen\* | igen\* | igen\* | 30 |
| Slan tőr | 3 | 1k10 | 8 | 14 | 8 | 0.9 | 30a | igen\* | igen\* | igen\* | 20 |
| szablya | 5 | 1k10+1 | 6 | 10 | 12 | 1.2 | 3a | igen | nem | nem | 20 |

*\* csak sárkányharcban*

*\*\* mágikus*

# Csatabárdok

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Név** | **Időigény** | **Sebzés** | **KÉ** | **TÉ** | **VÉ** | **Súly** | **Ár** | **Lefegyverzés** | **Fegyvertörés** | **Átütés** | **STP** |
| Egykezes  csatabárd | 5 | 2k6+1 | 3 | 10 | 5 | 1 | 6e | igen | igen | igen | 25 |
| csatacsillag | 5 | 2k6+2 | 4 | 13 | 4 | 2.2 | 2a | igen | nem | igen | 20 |
| csatacsákány | 5 | 2k6+3 | 3 | 11 | 5 | 2 | 8e | igen | nem | igen | 20 |

# Buzogányok

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Név** | **Időigény** | **Sebzés** | **KÉ** | **TÉ** | **VÉ** | **Súly** | **Ár** | **Lefegyverzés** | **Fegyvertörés** | **Átütés** | **STP** |
| Egykezes  buzogány | 5 | 2k6 | 5 | 10 | 5 | 1.3 | 5e | igen | igen | igen | 25 |
| harci kalapács | 5 | 2k6+1 | 2 | 11 | 4 | 1.5 | 1a | igen | igen | igen | 25 |
| shadleki  buzogány | 5 | 2k6 | 5 | 13 | 7 | 2 | 1a | igen | igen | igen | 20 |
| csatacsillag | 5 | 2k6 | 6 | 13 | 6 | 1.5 | 1a 2e | igen | igen | igen | 20 |

# Botok

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Név** | **Időigény** | **Sebzés** | **KÉ** | **TÉ** | **VÉ** | **Súly** | **Ár** | **Lefegyverzés** | **Fegyvertörés** | **Átütés** | **STP** |
| furkósbot | 5 | 1k10 | 5 | 10 | 10 | 1 | - | - | - | - | 10 |
| rövid bot | 5 | 1k6+2 | 8 | 12 | 12 | 1.1 | 30r | igen\* | igen\* | igen\* | 20 |

*igen\* csak sárkányharcban*

4. Méretkategória

# Nehézkardok

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Név** | **Időigény** | **Sebzés** | **KÉ** | **TÉ** | **VÉ** | **Súly** | **Ár** | **Lefegyverzés** | **Fegyvertörés** | **Átütés** | **STP** |
| lovagkard | 5 | 3k6 | 3 | 12 | 15 | 2 | 3a | igen | igen | igen | 30 |
| másfélkezeskard | 5 | 3k6 | 4 | 15 | 11 | 2.5 | 2a 5e | igen | igen | igen | 30 |
| kétkezes kard | 10 | 4k6+2 | 2 | 16 | 8 | 4 | 5a | nem | igen | igen | 25 |
| mara-sequor | 5 | 3k6 | 7 | 16 | 12 | 2.2 | 2a | igen | igen | igen | 25 |
| slan csatakard | 5 | 3k6 | 7 | 15 | 8 | 2 | 20a | igen | igen | igen | 40 |

# Nehéz csatabárd

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Név** | **Időigény** | **Sebzés** | **KÉ** | **TÉ** | **VÉ** | **Súly** | **Ár** | **Lefegyverzés** | **Fegyvertörés** | **Átütés** | **STP** |
| kétkezes  csatabárd | 10 | 5k6 | 0 | 15 | 5 | 5 | 2a | nem | igen | igen | 30 |

# Buzogányok

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Név** | **Időigény** | **Sebzés** | **KÉ** | **TÉ** | **VÉ** | **Súly** | **Ár** | **Lefegyverzés** | **Fegyvertörés** | **Átütés** | **STP** |
| kétkezes  buzogány | 10 | 3k6+2 | 0 | 16 | 5 | 5 | 1a 2e | nem | nem | igen | 35 |
| láncos  buzogány | 5 | 2k6+1 | 5 | 18 | 10 | 2 | 6e | igen | nem | nem | 30 |

# Botok

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Név** | **Időigény** | **Sebzés** | **KÉ** | **TÉ** | **VÉ** | **Súly** | **Ár** | **Lefegyverzés** | **Fegyvertörés** | **Átütés** | **STP** |
| hosszúbot | 5 | 2k6 | 9 | 10 | 16 | 2 | 50r | igen\* | igen\* | nem | 30 |

*igen\* csak sárkányharcban*

5. Méretkategória

# Nyeles fegyverek

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Név** | **Időigény** | **Sebzés** | **KÉ** | **TÉ** | **VÉ** | **Súly** | **Ár** | **Lefegyverzés** | **Fegyvertörés** | **Átütés** | **STP** |
| alabárd | 10 | 5k6 | 10 | 15 | 15 | 4 | 5a | igen | igen | igen | 30 |
| lándzsa | 5 | 2k6+2 | 13 | 15 | 13 | 2.3 | 8e | igen | nem | igen | 40 |
| lovaskopja | roham | 4k6 | 15 | 20 | 1 | 3 | 1a | nem | nem | igen | 40 |
| nehézlovaskopja | roham | 5k6 | 15 | 19 | 1 | 5 | 1a 5e | nem | nem | igen | 35 |
| pika | 5 | 3k6+2 | 10 | 14 | 12 | 2 | 4e | nem | nem | igen | 40 |
| szigony | 5 | 3k6+1 | 8 | 14 | 16 | 2.2 | 5e | igen | igen | igen | 40 |

Hajítófegyverek

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Név** | **Időigény** | **Sebzés** | **KÉ** | **CÉ** | **VÉ** | **Táv** | **Súly** | **Ár** | **Lefegyverzés** | **Fegyvertörés** | **Átütés** | **STP** |
| bola | 5 | 1k6 | 2 | 5 | - | 20 láb | 1 | 40r | nem | nem | nem | 10 |
| dobóháló | 10 | - | - | 1 | 8 | 5 láb | 4 | 3e | nem | nem | nem | 10 |
| dobótőr | 3 | 1k6 | 10 | 5 | 2 | 20 láb | 0.6 | 1e 50r | nem | nem | nem | 10 |
| hajítóbárd | 3 | 1k6+2 | 9 | 6 | 4 | 20 láb | 1.2 | 1e | nem | nem | nem | 20 |
| hajítódárda | 5 | 2k6+1 | 8 | 13 | 5 | 40 láb | 1 | 5e | nem | nem | igen | 20 |
| slan csillag | 3 | 1k6/2 | 10 | 4 | - | 10 láb | 0.1 | 40r | nem | nem | nem | 5 |

Íjak

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Név** | **Időigény** | **Sebzés\*** | **KÉ** | **CÉ** | **Táv** | **Súly** | **Ár** | **Lefegyverzés** | **Fegyvertörés** | **Átütés\*\*** | **STP** |
| rövid íj | 3 | 1k6 | 5 | 5 | 50 láb | 0.5 | 2a | nem | nem | nem | 5 |
| hosszú íj | 3 | 2k6+1 | 4 | 4 | 150 láb | 1 | 3a 5e | nem | nem | nem | 15 |
| visszacsapó íj | 3 | 2k6+2 | 3 | 8 | 150 láb | 1 | 25a | nem | nem | nem | 25 |
| elf íj\* | 3 | 2k6+2/2k6 | 6/4 | 15/8 | 150/100 láb | 0.7 | 120a | nem | nem | igen |  |

*\* mágikus – lásd leírást!*

Nyílpuskák

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Név** | **Időigény** | **Sebzés\*** | **KÉ** | **CÉ** | **Táv** | **Súly** | **Ár** | **Lefegyverzés** | **Fegyvertörés** | **Átütés\*\*** | **STP** |
| Könnyű nyílpuska | 3 | 1k6 | 5 | 5 | 50 láb | 1.3 | 20a | nem | nem | nem | 5 |
| kahrei nyílpuska | 5 | 2k6 | 6 | 14 | 100 láb | 4 | 120a | nem | nem | igen | 15 |
| vadász számszeríj | 10 | 3k6 | 5 | 15 | 150 láb | 4 | 8a | nem | nem | igen | 20 |
| nehéz nyílpuska | 2 kör | 6k6 | 0 | 15 | 250 láb | 7 | 12a | nem | nem | igen | 30 |
| shadoni páncéltörő | 4 kör | 8k6 | 0 | 20 | 400 láb | 20 | 40a | nem | nem | igen | 35 |

Egyén célzófegyverek

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Név** | **Időigény** | **Sebzés** | **KÉ** | **CÉ** | **Táv** | **Súly** | **Ár** | **Lefegyverzés** | **Fegyvertörés** | **Átütés** | **STP** |
| fúvócső | 3 | 1k6/2\*\*\* | 8 | 7 | 30 láb | 0.4 | 6e | nem | nem | nem | 2 |
| tűvető | 3 | 1k6/3\*\*\* | 10 | 2 | 5 láb | 0.2 | 6e | nem | nem | nem | 5 |
| parittya | 5 | 2k6 | 4 | 6 | 100 láb | 0.1 | 30r | nem | nem | nem | 5 |

*\* Az íjak és számszeríjak sebzése minden egyes megtett 50 yneví láb távolság után csökken lk6-tal.*

*•• A nyílpuskák és íjak Átütése számértékben megegyezik a sebzésükhöz használt kockák számával. Az esetlegesen alkalmazott páncéltörő lövedékek esetében pedig ez az érték növekszik újabb 1 ponttal.*

*••• Az íjászszabály ezen esetekben nem érvényesül.*

Fegyverleírások

# Szúró és vágófegyverek

Két nagy csoportra oszthatók: a szorosabb értelemben vett kardok főleg szúrásra használt, egyenes pengével bírnak. A szablyák pengéje enyhén ívelt, így jobb vágófelületet ad. (Gyakran az egyszerűség kedvéért a szablyákat is csak kardnak hívjuk.)

Minden szúró-vágó fegyver alapvető problémája a penge anyagában rejlik. Ynev-szerte igen sokféle anyagból készítenek kardokat, de a legalkalmasabbnak mindig is az acél, illetve ötvözetei bizonyultak. Hagyományos (nem mágikus) módszerekkel a vasat a vasércből csak faszén segítségével lehet kinyerni, így elkerülhetetlen, hogy a vashoz igen kis mennyiségű szén is kerüljön. Ezt az ötvözetet nevezzük acélnak. Hogy az acél milyen tulajdonságokkal bír, azt széntartalma határozza meg. Minél több benne a szén, annál ridegebb, keményebb. A színvas gyakorlatilag lágy, rugalmas fém. A kardkovácsok ennek megfelelően örökös dilemma előtt álltak: Ha kevés szén kerül a kardba, az ugyan nehezen fog törni, rugalmas lesz, ám lágysága miatt nehéz kiélezni és hamar kicsorbul, netán elgörbül. Ha viszont sok szenet tesznek bele, a penge igen éles és kemény lesz, de egy nagyobb ütés hatására ridegen eltörik. A középút meglelése korántsem könnyű feladat; ez jelentette az igazán nagy tudású kovácsmesterek számára a kihívást.

A fenti probléma áthidalására több megoldás is született. Egyesek különböző ötvözőkkel megnövelték az acél szívósságát és keménységét- lásd abbitacél. Mások más anyagokat kezdtek használni de ezek közül csak a mithrill bizonyult jobbnak. Megint mások nemzedékeken át tökéletesítették a kovácsolás folyamatát mígnem olyan fegyvert alkot tak, amely szinte tökéletes. Akiknek módjukban állt, mágiával itatták át a kész kardot, ami sosem látott tulajdonságokkal ruházta fel azokat. S akadtak olyanok is – néhány igen fejlett államban -, akik nem a kész kardra alkalmazták a mágiát, hanem maga a kovácsolás folyt varázslatok segítségével. Az összes efféle módszer célravezető, azonban közös tulajdonságuk, hogy nagyon költségesek, így nem igazán hozzáférhetőek bárki halandó számára.

# Botok

**Hosszú bot, rövid bot:** A botok között is külön kategóriát alkotnak a harcművészek különféle botjai. Ezek a botok szépen kimunkáltak, gyakran lakkozottak vagy pácoltak – eleve fegyvernek készültek. A hosszú bot 120-180 ynevi hüvelyk és

két kézzel forgatják, míg a rövid bot 40-100 ynevi hüvelyk és egy kézbe fogják – esetleg kettőt, mindkét kezükben. Iskolák szerint eltérőek a fogástechnikák (egy kézzel, két kézzel, kard szerűen, harmadolva, stb.) és a felhasználási elképzelések is (döfésre, zúzásra, törésre használt fegyver, esetleg pusztán segédeszköz dobásokhoz, csavarásokhoz, fojtásokhoz stb.), nem csupán az egyes, konkrét cselek. Bármilyen ördögi fegyver is azonban egy bot a harcművész kezében, kardművész soha nem fanyalodna rá – legfeljebb az aljnövényzet félretolásához.

A harcművészek ezzel ellentétben közel akkora súlyt helyeznek a bot technikák gyakorlására, mint a pusztakezes harcra. Botjuk hatékonysága elképesztő: harcértékei jobbak, mint a nehezebb, vaskosabb furkósboté. Természetesen ezek a botok is csak képzett harcművész kezében elevenednek meg, mindenki más számára közönséges, élettelen furkós­ botként működnek.

A harcművészek egyik különleges technikája a rövid bothoz kapcsolódik. Néha ugyanis nem a „kézenfekvő" módon használják, hanem visszafognak rajta és az alkarjukhoz szorítják. Így mintegy alkarvédőként működik, de egy gyors csuklómozdulattal ismét fegyverré tehető. Az alkarjukhoz szorított bottal egyébként gyakran úgy küzdenek, mintha puszta kézzel harcolnának, alkarjukat és a botot használva ütőfelületként.

**Furkósbot:** A legegyszerűbb fegyverek egyike. Ilyenre kap a paraszt, ha tyúktolvajt ér tetten (esetleg vasvellára), de ilyet forgatnak mesterien az utak és erdők egyes vándorai is. Szépen faragott, gonddal kezelt útitársak vagy földről felkapott alkalmi fegyverek, mindenképpen elhatárolandók a harcművészek botjaitól. Bármennyire is veszélytelennek tűnhet azonban esetleg egy karddal szemben, - egy ügyesen megvasalt bot még a pengéket is megakaszthatja – az értő mester kezében pedig életveszélyes.

# Buzogányok

Az összes zúzófegyver közös tulajdonsága, hogy súlyosak - ezáltal is növelik az ütés erejét. Igen sok esetben a seb komolyságát még külön tüskék, pengék, bordák is fokozzák.

Felépítésükről általánosságban elmondható, hogy egy hosszabb-rövidebb nyélből és valamiféle fejből állnak. A nyél gyakran fa, de az igényesebb, drágább példányoké fémből is készülhet. A fegyveren köpűnek hívjuk a fej alsó, csőszerű részét, amibe a nyelet rögzítik. Ez általában hosszabb a kelleténél, ily módon valamelyest védi a nyelet is. Bizonyos esetekben ez mindössze két lenyúló szegecselt pánt, s nem teljes cső, de a fej rögzítését és a fanyél védelmét ez is tökéletesen ellátja.

Más a helyzet a fémnyelű bárdokkal, buzogányokkal. Ezeket vagy egy darabból kovácsolják, vagy utólag forrasztják a nyélre a fejet. Az efféle fegyverek nyelét és fejét gyakran díszítik, esetleg aranyozzák. Különösen szép, értékes daraboknál a bárd pengéjét vagy a buzogány tollát áttörésekkel is ékíthetik.

A zúzófegyverek sajátja, hogy valami féle nehezékkel, tompán ütik meg az ellenfelet. Még a tüskés buzogánynál is – ahol pedig a tüske döfése komoly sebet ejthet – a hangsúly az ütés erején és lendületén van. Ezekkel a fegyverekkel nem lehet csonkolni, csak bénítani.

**Harci kalapács (1):** Tulajdonképpen a buzogány különleges alakja. Eredetileg a törpéknél fejlődött ki, akik csak kényszerűségből használták fegyvernek a bányák kőfejtő kalapácsait. Bár a kalapács hossza nemritkán eléri az egy ynevi lábat, súlya pedig a húsz ynevi fontot, a törpék alacsony súlypontjuknak köszönhetően mégis meglehetős biztonsággal forgatják.

Az emberek által alkalmazott harci kalapács nem nagyon emlékeztet törpe rokonára, itt ugyanis a fej könnyebb, karcsúbb lett. A hegye tompa, néha kis szögben csúcsos.

**Egykezes buzogány (2):** A klasszikus buzogányok tartoznak ide. Egyszerű kivitelezésű, de igen hatékony fegyver. Feje alma vagy körte alakú, de nincs megerősítve különféle tüskékkel vagy lapokkal. A nyél fél és egy ynevi láb közötti hosszúságú lehet.

**Kétkezes buzogány (3):** Félelmetes fegyver. Nehéz, vas­ kos dorongból készül, aminek az egyik végét megvasalják és szögekkel verik ki. Forgatása meglehetős erőt igényel. Lomha fegyver, kezelése nehézkes, de ha egyszer célba talál, nagyon hatékony. A nyél hossza elérheti a másfél ynevi lábnyi hosszúságot is.

**Láncos buzogány (4):** Ennél a buzogánytípusnál a fej (vagy fejek) hosszabb-rövidebb lánccal kapcsolódnak a nyélhez. Kezelése nehéz, hiszen a lánc végén lengő nehezék útját nem könnyű kiszámítani. Mindemellett két jelentős előnye is van: egyrészt a lánc meglóbálásával jóval nagyobb lendület vehető, mint egy közönséges nyéllel, másrészt pedig a lánc egyszerűen .megkerüli a kisebb pajzsokat. Gondoljuk csak el: a buzogány lesújt, az áldozat hárítja a pajzsával. Azám, de a merev fegyverekkel ellentétben a lánc rásimul a pajzsra, követi alakját, s a szélén túllógva becsapódik mögé. Ha a védő nem volt elég elővigyázatos, a támadás a pajzs ellenére is találhatott.

**Shadleki buzogány (5):** Ez a fegyver tulajdonképpen valahol a csatabárd és a tollas buzogány között helyezkedik el, egyesítve ezek előnyeit. Két, de ritkábban három acéllapot kovácsolnak ki, és ezeket csúsztatják egymásba, így a fegyvernek összesen négy, vagy hat vágóéle lesz. Mivel a nyél és a penge egy darabból – fémből – van, a súlya is tekintélyes. Különösen jó hasznát lehet. venni bármiféle páncélzat ellen.

**Csatacsillag (6):** A közönséges egykezes buzogány továbbfejlesztett változata, válasz az egyre nehezebb és jobban védő páncélokra. Itt a központi gömbre plusz hegyes kitüremkedéseket erősítenek, ami találat esetén tovább fokozza a sebzést, illetve növeli a páncélromboló képességet.

# Csatabárdok

Az Yneven egyre inkább elterjedő, tért hódító páncélos vitézek ellen már az idő hajnalán is különféle páncéltörő szerszámokat készítettek a fegyverkovácsok. A folyamat végeredménye a csatabárd, mely nagy súlyával, kis felületen érintkezve a vértezettel beszakítani igyekszik azt. Ebben a témában azonban a fegyverkovács-technika csúcsa, a leginkább a különféle mágikus képességű vértezeteiről híres Hatodkorban kifejlődött csatabárd típus a csatacsákány, mely kimunkált csőrével szinte bármely páncélzatot átlyukaszt.

**Egykezes (7), kétkezes csatabárd (8), csatacsákány (9):** Az egyik legősibb fegyvertípus, az ember és a törpe nép már a kezdetektől fogva ismerte és használta, de az orkok és goblinok is gyorsan elsajátították forgatásának tudományát. A fél ynevi láb hosszúságútól a másfél lábig terjedő nyelekre a legkülönfélébb formájú fejek kerülnek. Ezek változatossága valóban elképesztő; többnyire egyélűek, de ismeretesek ellentétes irányba tekintő dupla fejjel ellátott, kétpengéjű típusaik is. Különleges megjelenésű, amikor a baltaívre egy csőr kerül.

# Egykezes kardok

E fegyverek általában pontos meghatározásukat tekintve 50-100 ynevi hüvelyk pengehosszúságú, 4-7 ynevi hüvelyk pengeszélességű, 1-2 ynevi font súlyú, változatos pengeformájú, igen sokféle keresztvassal, esetleg hárító gyűrűvel ellátott, különböző egykezes markolattal és markolatgombbal készített, lekerekített vagy hegyben végződő pengéjű, általában kétélű kardok. Formájuk tájegységenként, hagyományonként és felhasználástól függően változó, általános jellemzőjük a rugalmasság. Az egyik legszélesebb körben elterjedt kardféle, a közrendű katonáktól a magas rangú nemesekig használják különböző típusaikat. Emiatt egészen széles minőségi skálán készítik őket az egyszerű katonai egyenkardtól a pompás drágakövekkel és nemesfémberakásokkal pitykézett egyedi, megrendelésre készült darabokig.

**Dzsenn szablya (10):** A dzsennek hagyományos fegyvere, amely mágia segítségével készül. Megvásárolni gyakorlatilag lehetetlen – nem csak magas ára miatt, hanem azért is, mert senki sem válik meg szívesen tőle, ha egyszer a birtokába került. Mágia segítségével kialakított keménysége lehetővé tette, hogy ez a vékony penge szívósságban felvegye, a versenyt bármely más karddal. Keménysége miatt éltartó is, gyakorlatilag sohasem csorbul ki. Mivel könnyű, ámde hihetetlenül éles, forgatása inkább ügyességet, semmint erőt igényel. Látszólag túl könnyű ahhoz, hogy komoly sebet ejtsen, de páratlan pengéje mélyen vágódik az áldozatba – innen a magas sebzésértéke.

**Emrelin kard (11):** Az amazonok hagyományos, leginkább a predoci egyeneskardra emlékeztető, majd 1 ynevi láb hosszú pengéje, mely vágásra és szúrásra egyaránt alkalmas, s mely markolatkosárral is bír. A pengét gyakran díszítik az adott mesterre, klánra jellemző vésetekkel, gyakorlottabb szem, még a viselője családfájáról megtudhat egyet s mindent.

**Fejvadász kard (12):** Rövid, de igen sokoldalú fegyver, mely ugyan nem rendelkezik keresztvassal, de a szokásos markolaton kívül található rajta egy második, erre merőleges markolat is. Ha ennél fogva a fejvadászaz alkarjához szorítja a kardot, akkor pontosan a könyökéig kell érnie a penge hegyének. Ilyenkor védekezhet vele, mint rögtönzött alkarvédővel, de gyors mozdulattal előre forgatva a következő pillanatban már döfhet is. Ugyanígy, alkarhoz szorítva kis ívben vághat is, ami szűk helyeken, belharcban igen hatásos. Természetesen lehet a szokásos markolattal is forgatni, így rövidkardra emlékeztet. A második markolatot igénybe vevő technikákat szinte kizárólag csak fejvadászok ismerik, ezért ha más a kezébe veszi, csak közönséges rövidkardként forgathatja.

**Hárítótőr (13):** Második fegyverként használt eszköz, mely elsősorban – mint neve is mutatja – a védekezésben van forgatója segítségére. Több fajtája ismert, legnépszerűbbek a kosaras és a hárítógyűrűs török. Neve alapján ugyan a tőrök közé sorolhatnánk, ám méretei miatt inkább a kardok közt került ismertetésre.

*Kosaras hárítótőr:* Az ellenfél fegyvere ellen fémkosár védi a kezet, amivel a támadások jól háríthatók.

*Hárítógyűrűs hárítótőr:* A keresztvas mellett egy külön felerősített gyűrűvel fokozzák a védelmet. Gyakori megoldás, mivel egyszerű és olcsó. Néha kosárral együtt alkalmazzák.

**Hiequar (14):** A kráni elfek által kedvelt furcsa ívű, fokélre fent kard. Pengéjéről, markolatáról általában megismerhető, melyik mester műhelyéből került ki. Kránon kívül szinte lehetetlen vele találkozni.

**Hosszúkard (15):** Nehéz erről a fegyverről általánosságban bármit is mondani, mivel ez talán a legelterjedtebb kard, és szinte minden vidéken másképp néz ki. Szúrásra, vágásra egyaránt alkalmas, markolatát általában védik. Jó kezelhetősége miatt a különböző hadseregekben és őrségekben ez az egyik legkedveltebb fegyver.

**Jatagán (16):** Azonnal felismerhető különös, kettős ívű pengéjéről. Keresztvasa csökevényes, markolata gyakorta marhalábszárcsont végéből készül, vagy nemesebb fegyverek esetén ezt formázza. Vágásra és szúrásra egyaránt kiváló eszköz.

**Khossas (17):** Jobbára Sirenarban, illetve a határos területe­ ken elterjedt rövidebb kard, mely alakját tekintve a levéltőrökhöz hasonlítható, bár keresztvasa általában nagyobb azoknál.

**Kígyókard (18):** Tharr papjainak közkedvelt fegyvere. 4-5 arasz hosszúságú, mérgeskígyóként tekergő, egykezes, kétélű kard. Keresztvasa szinte soha nincs, vércsatornáját gyakran díszítik átokhozó káoszrúnákkal. Itt jegyzendő meg, hogy a komoly hitbéli ellentét dacára Sogron papjainak, tűzvarázs-lóinak **lángkardjai (19)** is hasonló megjelenésűek – természetesen a káosz rúnái nélkül – leszámítva, a kígyónyelv hiányát a penge végén.

**Lagoss (20):** Toron fejvadászainak hosszabb (max. 55-60 ynevi hüvelykes) pengéje, melyet előszeretettel alkalmaznak más helyi iskolák kardforgatói is.

**Meneth (21):** Az amundok jellegzetes fogazott kardját, a meneth-t (menesz) egyetlen más ynevi civilizáció sem ismeri. Ez a fegyver nem elsősorban ölésre való, hanem sebzésre, roncsolásra, csonkításra alkalmas. Széles rövidkardra emlékeztet, pengéje ujjnyi vastag, élezetlen acél, melyet körben hegyes, éles gúlák fogaznak. Vágáskor a fogak tépik, szaggatják az áldozat testét, csúf és fájdalmas, nehezen gyógyuló, noha nem túlságosan súlyos sebet ejtve. A meneth kialakulása elsősorban kulturális okokkal magyarázható, hiszen csak mezítelen vagy könnyen öltözött ellenféllel szemben hatékony: fogai a páncélban elakadnak, ezáltal fegyvertelenségre kárhoztatva a meneth forgatóját. Ugyanakkor félelmetes fegyver egy, a test szépségét és tökéletességét olyan sokra tartó kultúra szemében, mint amilyen az amund.

**Mesterkard (22):** A tiadlani kardmesterek fegyvere. Ki­ alakításában a Slan kardra emlékeztet, bár nem görbül annyira, s keresztvasa valamivel nagyobb. A leglényegesebb különbség azonban a minőségben van. Míg a Slan kardok a kovácsok mesterremekei, a mesterkardok csak kevéssel jobbak az átlag hosszúkardoknál. Tiadlanon kívül sehol sem készítenek ilyet, a kardmestereken kívül más nem is használja őket.

**Predoci egyeneskard (23):** Nem csak Predocban, de a Gályák tengerének mentén több országban – például Gorvikban – is elterjedt. A kard alapjában a hagyományos hosszúkardra hasonlít, de annál jóval keskenyebb és könnyebb. Mégsem lehet azt állítani, hogy rapír lenne, mivel annál vaskosabb és jóval kevésbé hajlékony. Különös ismertetőjegye még, hogy két éle már a keresztvasnál sem párhuzamos, hanem lapos szögben összetart és markolatát a keresztvason kívül markolatkosár is védi.

**Rapír (24):** A legkönnyebb kard valamennyi között; pengéje keskeny, vékony és igen hajlékony. Mindkét élét kifenik, a hangsúly azonban a hegyén van, mivel ez elsősorban szúró fegyver. Főleg könnyűvértezetű vagy páncél nélküli ellen­ féllel szemben hatékony. Könnyű pengéjének megfelelően markolatgombja kicsi vagy hiányozhat is. Mivel kis súlya miatt könnyebb forgatni, esetében a védekezés jelentős szerepet kap. A markolatot különböző módon védik: kosárral, kézvédővel, hárítógyűrűvel. Ahány vidék Yneven, annyi féle a tőrkardok díszítése. A fegyverismeretben alacsonyabb fokon jártas karakter nagy eséllyel képes megállapítani a tőrkard származási helyét – országot és tartományt -, míg a képzettség mesterei név szerint azonosíthatnak egy-egy híresebb fegyverkészítőt. Kiegészítésül gyakran forgatnak mellette hárítótőrt. Általában elfogadott, hogy a polgárok és közrendű szabadok fegyvere.

**Rövidkard (25):** Használatában a hosszúkardtól gyökeresen különbözik, hiszen elsősorban döfésre használható, klasszikus vívójelenetekbe aligha bonyolódhatunk vele. Aki először döf, nyert. Előszeretettel alkalmazzák tolvajok, fejvadászok, mivel kis mérete miatt könnyen elrejthető. Kedvelt fegyver Abasziszban is, ahol egyes hadseregtestek fő fegyvere.

**Sequor (26):** Kizárólag Kránban és Yllinorban (lásd Anat­ Akhan klán) használatos fejvadászfegyver. Bár különleges ki­ alakításának egyik fő oka, hogy a belső él hátulról támadva az áldozat torkán a lehető leghosszabb és legmélyebb vágást ejtse, külső élét gyakran használják közelharcban, szemtől­ szembe. Kránon kívül csak a legritkább esetekben fordulhat elő, ekkor rövidkardként a lehet forgatni.

**Slan kard (27):** A Slan kardművészek különleges fegyvere. Pengéje némiképp emlékeztet a szablyáéra, de nem keskenyedik el csak a legvégén, a hegynél. Keresztvasa a nyugati hagyománnyal szemben köralakú. Alapvetően vágófegyver. Tiadlanon kívül sehol sem kovácsolnak ilyet, megvásárolni képtelenség: a tiadlani kovácsmesterek csak kardművész iskolák megrendelésére dolgoznak, egy kardművész pedig inkább az életétől válik meg, semmint fegyverétől.

**Slantőr (28):** A Slan tőr mindössze méretében különbözik a kardtól, felépítésében, arányaiban gyakorlatilag megegyezik vele.

**Szablya (29)**: Klasszikus lovasfegyver, vértezet nélküli el­ lenféllel szemben a legjobb vágóeszköz. Súlyelosztásában a hosszúkardra, pengéje íveltségében a handzsárra emlékeztet. Mind ezek mellett markolata közel annyira védett, mint a tőrkardé. Természetesen elsősorban vágásra használatos, de a hegye alkalmas döfésre is. Ennek megkönnyítésére néha a penge hátsó ívének végét is élezik (fokél).

# Nehéz kardok

A nehézkardok olyan, általában legalább 1 ynevi láb pengehosszal, és 4-7 ynevi hüvelyk szélességgel rendelkező fegyverek, melyek kialakításánál a páncéltörés, és a kényelmes két kézzel történő forgatás elérése volt a fő szempont. Ezen kardok súlya általában 2,5 és 4 ynevi font között változik, tömegük dacára is igen könnyen kezelhetőek, hála a mindőjükre jellemző majd 4 tenyérnyi hosszúságú markolatnak, illetve a nem élezett pengének, melyet megragadva nem ritkán csákányként forgatják, vagy fojtófogásba veszik ellenfelüket ezen eszközökkel.

**Slan csatakard (30)** A Slan kardművészek legnagyobb, nyílt ütközetekben hordozott kardja, melyet egyfajta szakrális jelentéssel is bír. Aki ilyesmit köt oldalára kijelenti: elfogadja ellenfelei halálát, de készen áll a sajátjára is.

**Lovagkard (31):** Ez a kifejezés nem feltétlenül egy meg­ határozott típusú fegyvert takar. Általános formája sokban hasonlít másfélkezes társára, azonban egy kézzel forgatják, mivel nagy tömege ellenére jobb a súlyelosztása, mint a más­ félkezes kardé. Hegye tompaszögű, használatában a vágáson van a hangsúly. Keresztvasa hangsúlyos, a páncélkesztyűbe bújtatott kardforgató kezet ezen felül markolatkosár is védi. Ynev sok vidékén a lovagkard a hatalom, a nemesi származás jelképe, tehát nem viselheti akárki.

**Marasequor (32):** 1 ynevi láb hosszú, hegyénél erősen fel­ felé hajló, külső-belső pengére fent vágókard. Hagyományos kráni fejvadászeszköz. Kránon kívül csak elvétve bukkanhat fel, nem krání fejvadász karakterek, másfélkezes kardként forgathatják.

**Másfélkezes kard (33):** Az előző fegyverhez hasonlóan két kézzel is forgatható, így sebzése jóval nagyobb, mint egykezes testvéreié, azonban nem használható mellette pajzs. Aki 15-ös vagy ennél nagyobb Erővel rendelkezik, egy kézzel is képes forgatni, levonások nélkül. Viszonylag könnyebb fémvértezetű lovagok kedvelt fegyvere, gyalogosan és lovon egyaránt forgatják. Használata ugyan kisebb helyet igényel, mint a kétkezes kardé, azonban szűk helyeken ez is akadályokba ütközhet.

**Kétkezes kard (34):** Mind hosszát, mind súlyát tekintve a legnagyobb kardnak mondható. Lovagok kedvelt fegyvere, mivel éle és hegye mellett súlya is komoly szerepet játszik sebzésében – így jól használható nehézvértezek ellen. Súlya általában 4 ynevi font, de mivel súlypontja távol esik a markolattól, forgatása nem könnyű feladat. A kardon megfigyelhető a messze kinyúló keresztvas és néha hárítógyűrű is. Igazi mesterei, ha akad elég helyük, tudományuk kibontakoztatására, elképesztő dolgokra képesek, akár fél tucat ellenféllel szemben is, hiszen a fegyver puszta méreteivel képesek távol tartani amazokat. Forgatásához két kéz kell, mellette semmiféle pajzs vagy másodlagos fegyver nem használható. Előnye leginkább csatákban mutatkozik meg, sok kalandozó – helyigénye miatt – nem igazán kedveli.

# Nyeles fegyverek

Amint már a nevükből is kiderül, ezen fegyverek közös jellemzője hosszú nyelük. Ez azonban nem jelenti azt, hogy használatuk is ennyire hasonló lenne, hiszen közöttük megtaláljuk a szúrásra, vágásra, zúzásra használt formákat éppúgy, mint a hajítófegyvereket. A nyeles fegyverek népes családja – bár a kalandozók nemigen kedvelik – nagy népszerűségnek örvend a különböző tájak és országok reguláris hadseregeiben. A kopják kivételével szinte valamennyi válfaja gyalogos fegyver, olyannyira, hogy a legtöbb seregben a gyalogos katonák jó egyharmada ilyen fegyvert használ. A nyeles fegyverek – méretüknél fogva – még lovasok ellen is ütőképessé teszik a gyalogosokat.

Az egyes nyeles fegyverek kialakítása is sok hasonlóságot mutat. A hosszú, finoman munkált nyélre köpű segítségével erősítik fel a fejet, amit általában oldalpántokkal erősítenek meg. E pántok feladata részben a fej szilárdan tartása, részben pedig a nyél védelme. Érdekes megfigyelni, hogy a hegy és köpű aránya mennyire jellemzi a fegyver használatát. A hosszabb, nagyobb erővel, netán lóról használt kopják, lándzsák hegyei rendszerint rövidebb, míg köpűjük hosszabb. A kisebb erőhatásoknak kitett gyalogsági fegyvereknél ez éppen fordítva áll.

A nyeles fegyverek hatalma s előnye – és közkedveltségük egyik legfontosabb oka -, hogy rohamozásra és roham meg­ törésére egyaránt alkalmasak. A másik lényeges előny szintén a hosszúságban rejlik – az ügyes lándzsás egy kardot forgató ellenféllel úgy tud végezni, hogy az a közelébe sem férkőzhet. Játéktechnikailag ez a fegyverek közötti méretkategória különbségben nyilvánul meg.

**Alabárd (35):** A legelterjedtebb és legváltozatosabb formában megjelenő fegyver. Nyele általában 2-4 ynevi láb hosszú. Ahány tája csak van Ynevnek, annyi féle és forma fejjel készítik. A több száz, esetenként több ezer éves kísérletezés eredményeképpen igen letisztult, célratörő formákat nyertek. Megfigyelhető azonban némi egyezés az alabárdok különböző típusai között is. Alapvető felépítésben mindegyik tartalmaz egy egyenes vagy enyhén görbülő pengerészt, egy hosszabb-rövidebb egyenes döfőhegyet, valamint egy ütőtüskét a bárdpenge hátoldalán. Hogy azután ezen elemek közül melyik kap nagyobb hangsúlyt, illetve melyiket hanyagolják el, s milyen alakban, variációkban jelenítik meg őket, az adja az egyes fegyverek eredetiségét. Ez a három alapelem látja el egyben az alabárd három alapvető funkcióját – a vágást, a szúrást illetve a zúzást. A harmadik megsegítésére az ütőtüskét gyakran tompára és súlyosra készítik. Előfordul az is, hogy az ütőtüske vagy a bárdlap csőre hosszabb és erősen hatra hajlik – ez különösen lovasok lerántásánál nagy előny. Mindezen előnyei mellett persze megvan a maga hátránya is, nevezetesen, hogy túlságosan nagy; ez pedig a kezelését, szállítását, forgatását meglehetősen nehézkessé teszi (főleg szűk helyen). Az aprólékosan kimunkált, gyakran díszítésekkel ellátott fej miatt meglehetősen drága fegyver.

**Lovaskopja {36):** Kizárólag öklelésre szolgáló nyelesfegyver. Felépítésében egy túlméretezett, három-négy méter hosszú lándzsára emlékeztet. Általában könnyű vértezetű lovasság vagy gyalogosok ellen használják. Fejlettebb változatainál bőr vagy fa tárcsát húznak rá, ami a kopjás karját és testét védi. A leglényegesebb különbség a nehézlovas kopjához képest, hogy a lovas – ha jobb kezében tartja - a ló jobb oldalán döf vele. A nehézlovas kopját ezzel szemben a ló nyaka mögött keresztben tartják, és a ló bal oldalára döfnek vele.

**Nehézlovas kopja (37):** A könnyűlovas változat nagyobb, súlyosabb kivitele. Hossza az öt ynevi lábnyit is elérheti, a kézvédő tárcsa pedig szerves része a nyélnek. Jellegzetes lovagi fegyver, a lovas fémvérteken külön kopjatartó kampót – úgynevezett ordot – alakítanak ki a kopja tartásának megkönnyítésére.

Az öklelőkopját a lovas jobbjával megmarkolja, s könyökével az oldalához szorítja. Támadáskor kiemelkedik a nyeregből, merev lábbal megtámasztja magát a kengyelben és a nyereg hátsó kápáján, így ér el megfelelően szilárd tartást. A könnyűlovas kopját még valamennyire lehet irányítani menet közben, a nehezet viszont alig. Efféle harcmodor a lovagok és paplovagok körében dívik igazán, különösen a Pyarroni Államközösségben és Shadonban.

**Lándzsa (38):** Minden nyeles fegyver közül talán a legelterjedtebb. Szerte Yneven rengeteg féle és fajta heggyel készítik. Sokfelé dobják, másutt közelharcra használják. A Sheral déli lejtőinek tövében élő nomád nép lándzsája alig másfél lábnyi, azonban ennek majdnem fele az élesre fent hegy, amivel úgy is harcolhatnak, mint más a karddal. Említést érdemel még a dzsadok széles pengéjű, kétméteres lándzsája, ami már talán átmenet az alabárd felé, akár a keskeny, szögletes gorviki, és a hihetetlenül hosszú yllinori lándzsa. Egyes helyeken külön kultúrája alakult ki a lándzsavívásnak.

A hajításra is kialakított kisebb méretű lándzsákat a karakterek a fegyver TÉ-jével megegyező CÉ módosítóval dobhatják.

**Pika (39):** Északon – főleg Abasziszban és Toronban – kialakult fegyver, a lándzsának egy egészen különleges válfaja. Ez a két és fél ynevi láb hosszú döfőalkalmatosság félelmetes fegyver. A kétlábnyi nyél végére erősítik a féllábnyi, szögletes keresztmetszetű, vékony szuronyt, amit ugyan nem éleznek ki, de annál hegyesebbre fennek. A nyárs tövében kis, kerek fémlap található, ami a védekezést, az ellenfél fegyverének megakasztását szolgálja. Elkészítése nagyon egyszerű és olcsó, mindazonáltal hihetetlenül hatékony lovasok ellen, ezért Abasziszban és Toronban a hadsereg nagy részét ilyen fegyverrel látják el. A pika az Északi Szövetség országaiban is ismert, ott azonban kevésbé használatos.

**Szigony (40):** Leginkább a halásznépek munkaeszköze, fegyverként csak akkor forgatják, ha rákényszerülnek. A visszafelé fogazott, hosszú, vékony hegy igen súlyos sebeket ejt, ha a döfés után hirtelen kirántják. A szigony­ vetők fegyverük végéhez gyakran vékony, erős zsineg et erősítenek, amivelazután vissza tudják rántani az eldobott eszközt. Ez lényegében a hal ászat során alakult így, de harc közben is szívesen alkalmazzák, hiszen segítségével egy kör leforgása alatt újra fegyverükhöz jutnak. A szi­ gony másik változata a háromágú szigony,ami eredetileg szintén halászatra szolgált, ám jelenleg már sokkal inkább a gladiátorok cégére, sem mint a halászoké. Leginkább Abasziszban elterjedt, ahol a viadalokon gyakran háló­ val együtt használják. Alapvetően kétféle alakban készí­ tik. Az elsőnél a három hegy egy síkban, egymás mellet t helyezkedik el, a másiknál pedig körív mentén. Mindkét fegyver kiválóan alkalmas fegyvertörésre és lefegyverzésre. E képzettségek használatakor a szigonyt használó harcos +10-et kap TÉ-jér:e ·

# Hajítófegyverek

**Bola (41):** Nem más, mint három rövid kötél- vagy szíjdarab; ezeket a szíjakat egyik végükön egymáshoz, a másikon ökölnyi nehezékekhez rögzítik. A csomónál megfogva, megpörgetve és elhajítva sikeres Támadás esetén a kötelek (szíjak) az áldozat valamely testrészére (kiváltképp a nyak a cél) tekerednek, a feltekeredő súlyok pedig kábító, nemritkán halálos ütést mérnek rá. Az ellenfél – ha egyáltalán talpon marad – a továbbiakban 15-tel csökkent VÉ-vel küzd, hisz mozgása nehézkesebbé válik.

**Dobótőr (42):** Különlegesen kiképzett tőr, aminek súlyelosztása jó dobhatóságot tesz lehetővé. Kétélű, keresztvasa kicsi vagy egyáltalán nincs is. Gyakran egyetlen fémdarabból készül, és nem vonják be külön a markolatot.

**Dobóháló:** Az abasziszí gladiátorok egyik közkedvelt fegyvere. A hozzávetőleg egy-két négyzetméteres, nem túl sűrű szövésű hálót a baljukban tartják összefogva. A megfelelő pillanatban elhajítva a hálót, az a szélére erősített súlyok hatására kibomlik, az ellenfélre terül, aki minden heves mozdulatával csak jobban belegabalyodik. A háló közepén akad egy külön kötél, amelynek végét a gladiátor mindvégig a kezében tartja. Sikeres Támadásnál ezzel még jobban ráhurkolhatja a hálót ellenfelére, sikertelen támadásnál ezzel ránthatja vissza fegyverét egy esetleges újabb próbálkozás reményében.

A második és az összes többi támadáskor a használó TÉ-jé­ ből 15 levonandó – mivel halója egyszer kibomlott már, és harc közben csak tessék-lássék lehet feltekerni. Ugyanezen okból hálóval legfeljebb minden harmadik körben kísérelhet még támadást a használója. Ha a támadás sikeres, az éllenfél VÉ-je 40-nel csökken.

**Hajítóbárd (43):** Általában egyetlen darabból kovácsolt fegyver, nyelét gyakran rovátkolják, hogy ne csússzon. A nyél rövid, és néha a vége is hegyes. Ezen és a pengén kívül a hajítóbárdnak még két döfőhegye van, ami nagyban növeli a találat esélyeit. A legigényesebb darabokat úgy egyensúlyozzák ki, hogy a négy döfőhegy köré képzeletben kört lehet rajzolni, s ennek középpontja a súlypont. Ennek köszönhető a biztos röppálya és a stabil forgás.

**Hajítódárda (44):** Egészen más jellegű eszköz a hajító­ dárda. Hossza ritkán haladja meg a másfél métert, de rend­ szerint még ennél is rövidebb. Viszonylag könnyű fegyver, elsősorban dobásra kiegyensúlyozva. Hegye keskeny, hosszúkás levél alakú. Nyele többnyire nem igazán kidolgozott, mindössze a közepén alakítanak ki egy bőrrel betekert markolatot. Ha netán közelharcra használnák, akkor is gyakran egy kézben forgatják, a hegyet lefelé, előre tartva. Az északi államokban viszonylag hosszú heggyel készítik, így két kézzel megfogva vívásra is alkalmas. Abasziszban különös változatát használják. Ennek hegye jó fél méteres, s nem köpűvel illeszkedik a nyélre, hanem annak hasítékába szorítják. A hegy egyébként a hosszú (kb. 40 ynevi hüvelyk), vékony, kör, négyszög vagy háromszög keresztmetszetű tőből és a rövid, szintén szögletes átmetszetű csúcsból áll. Mivel a csúcs és a hegy ilyen vékony, nem akad el a nyél vége, könnyen átüti a pajzsot és elér a mögötte rejtőző harcosig. Ez a fajta hajítódárda kifejezetten a falanx harcmodor ellen alakult ki. Közelharcra nem alkalmas, de egy gyalogos akár négy-öt dárdát is elbír.

A keleti barbárok különösen jó dárdavetők hírében állnak. A titkuk egy egyszerű, mégis igen hatékony megoldásban rejlik. Ők nem a dárdát markolják meg és dobják, hanem egy úgynevezett dobófába illesztik, és úgy vetik ki. A dobófa rövid, egy-két arasznyi faragott fadarab, egyik végében kanálszerű mélyedéssel. Ebbe a mélyedésbe támasztja a harcos a dárdát, és a dobófát meglendítve hajítja el azt. Ez – a parittya elvéhez hasonlóan – jócskán megnöveli a dobás erejét és így hatékonyságát is. Ha a KM úgy határoz, egy dobófával bánni tudó harcosnak +1 Sebzésmódosítót adhat a hajítódárdára – a dobófa használata azonban külön dobó­ fegyverhasználatot igényel.

**Slan csillag:** Lapos, sokágú, tenyérnyi fémlap, kiválóan lehet dobni. Általában 3-8 csúcsa van.

# Tőr jellegű fegyverek

A tőr jellegű fegyverek szerte Yneven igen gyakoriak, egyaránt forgatják őket, nemesek és közrendűek, szent emberek és útonállók, de ezen csoportba tartoznak az egyszerű szer­ számnak készült kések is.

Játéktechnikailag ebbe a kategóriába sorolunk minden 40 ynevi hüvelyknél rövidebb szúró/vágó eszközt, melyek közül a két élre fent, valamely ujjvédővel vagy minimális keresztvassal ellátott pengék a tőrök, míg egy élre fent, általában védelmi alkalmatosságok nélküli társaik a kések.

**Béltépő:** A gro-ugoni eredetű fegyver, mint beszédes neve is jelzi, kivételesen vérengző gyilokszerszám. Megjelenésében leginkább egy hosszú tőrre vagy szuronyra hasonlít, amelynek egyik – vagy mindkét – éle visszahajló fűrészfog szerűen van bereszelve. Az áldozat testébe hatolva hagyományos tőrként sebez, de kifelé húzva mintegy kifordítja az áldozatot. A legtöbb civilizált helyen lenézik és megvetik használatát.

**Dzsambia (45):** Elsősorban a dzsadok kedvelt fegyvere, de elvétve találni más vidéken is. A vágóél görbülete jól illeszkedik a harcos mozdulatának ívéhez, a kisebb találati felület pedig megkönnyíti a penge behatolását. A kétélű penge az alulról való vágást teszi lehetővé. Egykezes fegyver, a dzsadok előszeretettel viselik övükbe tűzve. Népükre jellemző módon tőreiket, dzsambiájikat is díszítik, gyakran túlzott mértékben.

**Kés (46):** A kés, bár nem fegyvernek készült, szükség estén azzá válhat. A legfontosabb részletek, amelyek a tőrtől meg­ különböztetik: nincs keresztvasa, és általában egyélű.

**Levéltőr (47):** Az elfek jellegzetes fegyvere, különösen kecses, nyújtott vagy csavart pengéjű tőr, mely gyakran valóban levélre emlékeztet. Kovácsmesterenként, tradíciónként, területenként változó formája sokat elárul a hozzáértőknek készítőjéről és használójáról.

**Méregfog:** A toroni orgyilkosok által kifejlesztett fegyver, egy különlegesen kiképzett tőr, markolatában méregtartállyal. Úgy van kialakítva, hogy egy gomb lenyomásával a rejtett mérget a pengére vagy az áldozatba juttatja. Több változatban létezik, a legegyszerűbb, amikor a markolat üreges, a vége levehető, és ott betölthető a méreg, a penge felőli részén pedig, a penge mellett közvetlenül egy vagy két kis lyuk található – ezeken át folyik a méreg a pengére. Így, ha a méregnek nem szabad kiszáradnia egyetlen mozdulattal a pengére lehet kenni döfés előtt. Ennek fejlettebb változata, ahol a méreg már nem csak magától folyik a tőr pengéjére, hanem egy kis rugós mechanizmus nyomja ki a lyukakon keresztül. Létezik azonban egy, még ennél is kifinomultabb eszköz: a valódi méregfog, ami a viperamaráshoz hasonlóan működik. Ennél a penge belsejében egy szűk kis csatorna fut végig, a markolattól egészen a méregfog hegyéig. A döfés pillanatában kioldva egy rugós szerkezetet, a méreg a csatornán keresztül egyenesen az áldozat szervezetébe jut (képzeljük csak el az orvosi fecskendő példáját). A méregfog, bármelyik változatáról legyen is szó, nagyon drága eszköz és persze nem szerezhető be akárhol. Orgyilkos és embervadász klánok fegyvermesterein kívül igen kevesen készítenek efféle holmit.

**Pugoss (48):** Toron fejvadászainak és orgyilkosainak a rövidebbik (max. 25 ynevi hüvelykes) kiegészítő pengéje, az Ikrek hagyományos fegyvere. Keresztvasa gyakran csak jelzésértékű, bár egyes klánok különösen díszes markolatkombinációkat kedvelnek.

**Ramiera (49):** A gorviki fejvadászok közkedvelt fegyvere, bár Gorvikon belül szinte népviseletnek számít mindenütt. Különösen hosszú, egyenes, lassan elvékonyodó, borotva­ éles tőr, tartása biztos, egyensúlya kitűnő. Gyakran készítik keskeny keresztvassal. Nem gorviki kezében csak tőrként forgatható.

**Tőr (50):** A legáltalánosabb fegyver szerte Yneven. Rengeteg különböző formája van, de pengéje nem haladja meg a 40 ynevi hüvelyket. Azonban mindig szúrásra alkalmas, kétélű penge, mely szinte mindig ujjvédővel is el van látva.

# Célzófegyverek

Az ebbe a kategóriába tartozó fegyverek mind valamiféle lövedék kilövésére szolgálnak. A M.A.G.U.S.-ban az összes ilyen fegyver használatakor nem a karakter TÉ-je, hanem CÉ-je a mérvadó. Vonatkozik rájuk továbbá az Íjászszabály is. A lőfegyvereknek számos előnye van. Ezek közül a legnyilvánvalóbb az, hogy az íjat, nyílpuskát használó karakter képes úgy támadni, hogy őt nem támadják.

**Tűvető:** Jellemzően embervadász fegyver – és persze mindig mérgezett. Igen bonyolult és költséges szerkezet, a hivatásos fejvadászok közül is csak kevesen engedhetik meg maguknak ezt a luxust. A tűvető egy rugós mechanizmus, amely egy zsinór megrántásával old, és a tűt az ellenfél felé lövi. Általában alkarra szíjazva viselik – bár gyakorta páncélokba is építik -,a zsinór pedig a tulajdonos egyik ujjára van hurkolva. Így egyetlen csuklómozdulattal a szerkezet elsüthető, s mérgezett tűt lő a köpeny ujjából az áldozatra. Rejtett mivolta miatt igen nehezen fedezhető fel, és az ellenfelet legtöbbször meglepetésszerűen éri a támadás. Az eszköz újra töltése nehézkes, 5-6 kört vesz igénybe.

**Fúvócső:** Rögtönzött fúvócsövet szinte bárki tud gyártani például bodzaágból; azonban ez még meglehetősen rossz tulajdonságokkal bír: a fent megadott CÉ egy fegyverkészítő által kimunkált csőre vonatkozik. A lőtávolságot nagyban befolyásolja a cső hossza: igazi mesterei közel két ynevi láb hosszú fúvócsöveikkel és mérgezett fatüskéikkel akár ötven láb távolságból is biztonsággal leterítenek egy galamb nagyságú madarat. E fegyver tipikusan a fejvadászok, orgyilkosok fegyvere. Csak lesből használható, és leginkább az ellenfél megmérgezése a cél.

**Parittya:** Meglehetősen egyszerű fegyver. Mindössze egy­ másfél ynevi láb hosszú bőrszíj, ami középen kiszélesedik. Az egyik végét a parittyás általában a csuklójára rögzíti, a másikat pedig megmarkolja. A széles részbe helyezi a követ vagy golyót, majd a parittyát megpörgeti a feje felett, és a kellő pillanatban elengedi az egyik szárat, kilövi a lövedéket. A parittyások általában a legszegényebb néprétegekből kerülnek ki, nem találhatóak meg minden seregben.

**Rövid íj (51):** Az íj Ynev legősibb lőfegyvere, már a Cran­ tai Birodalom előtt is ismerték és használták. Legegyszerűbb formája egy meghajlított fadarab, amelynek két végét erős kötéllel vagy ínnal kötötték össze. Ez a hagyományos rövid íj. Legfontosabb jellemzője, hogy az íjfa és az ideg között középen van a legnagyobb távolság. Mivel az íj felajzásakor az határozza meg a kilövés erejét, hogy milyen hosszan tudja az íjász kihúzni az ideget, ez az íjfajta nem tartozik a legjobbak közé. Ezek kihúzása hozzávetőleg 15-20 ynevi font súly fel­ emelésével egyenértékű.

**Hosszú íj (52):** A kyrek használták először. Lényegében nem különbözik rövid társától, de egy fontos felismerésen alapszik. Az íjfa ruganyosságát ugyanis nem csak alakjának változtatásával lehet növelni, hanem hosszának növelésével is. Minél hosszabb az íjfa, annál nagyobb erőt lehet kifejteni vele. A kyrek idejében terjedt el a másfél-két ynevi láb hosszú íjfa, amivel jó ötven lépéssel kitolták a lőtávot és a célzás is pontosabbá vált. Nagy mérete miatt nehezebb kezelni, ezzel már nem lehetett volna lóhátról lőni. A kyrekre egyébként nem jellemző az íjászkultusz, bár minden nagyobb seregben akadtak íjászok, harcászati jelentőségük csekély volt. A mai hosszú íjakat jobbára kőrisfából készítik, bár akadnak vidékek, ahol más fatípusokra esküsznek.

**Visszacsapó íj (53):** A nomádok találmánya, de használják ezt a fegyvert délen és északon egyaránt. Az első visszacsapó íjas nomádok Ilanor és Enysmon őslakói voltak. A visszacsapó íj lényege, hogy az általában összetett íjfát eredeti görbületével ellentétesen meghajlítják és így teszik rá az ideget. Ekkor az íj felhúzatlan állapotban is feszül, ezt felajzáskor tovább fokozva jóval nagyobb erővel röpíti ki a vesszőt, mint közönséges társai. Mivel ez az íjfa igen nagy igénybevételnek van kitéve, gyakran több réteg fából, illetve csontból, szaruból készítik, sőt néha egy fémréteget is rátesznek. Ettől sokkal szívósabb, keményebb lesz az íj – de a használatához is nagyobb erő kell. A közönséges íjak közül mindenképpen ez a leghatékonyabb, azonban kezelését elsajátítani nehéz, nagy Erőt igényel (legalább 13-as), és elkészítése is körülményes és hosszú munka. Az igazán mesteri példányok éveken át készülnek. Ezek a nehézségek magyarázzák, hogy jó teljesítménye ellenére kevéssé terjedt el.

**Elf íj (54):** Kizárólag az elfek használják és készítik ezeket a misztikus harci eszközöket, melyek alakjukat tekintve, leginkább a visszacsapó íjakra emlékeztetnek, noha első pillantásra nyilvánvaló, hogy nem azonosak azokkal, mivel ezek az íjaik élnek.

A szertartás során, mely alkalmával megszületnek az elf közösség megtartója az, aki a harcos számára annak álmai alapján, illetve a sorsjegyekből kikövetkeztetve megtalálja a fát, amely egy ágából majd az íj készül. Ez után az elfnek legalább egy esztendeig ismerkednie kell a fával, a területtel, ahonnét majd fegyvere vétetik. Ez idő alatt a megtartó segítségével szimpatikus viszony alakul ki a fa és az elf között; a fa lélekcsírája megmerítkezik az elf lelkének hullámaiban, míg az elf megnyugvást talál a növény létezésének egyszerűségében. Amikor eljön az idő, hogy a megfelelő ágat lemetsszék a fáról, addigra már az elf és a fa lelke majdnem egy, s nem történik más, mint a fa lelke a létezés egy magasabb stációjába lépve az íjon és hordozóján keresztül megismerheti a világot. Egyes elf bölcsek szerint ezen fa-lélekcsírák sokkal hamarabb, az állatok és más teremtmények szintjét kihagyva mindjárt értelmes teremtményként születnek majd újjá, ha eljön az idejük. Ezen személyek szerintük könnyen felismerhetőek lombzöld szemükről, s békés álmatag viselkedésükről, mellyel ősi alakjukat idézik.

A szertartásnak azonban egyéb kihatásai is vannak: az elf lelke a fáéhoz kötődik az íjban, mellyel innentől kezdve személy-személy szimpátiában áll. Megérzi, hogy merre található az íj, ha nincs nála, illetve annak életerejét is ő adja... hiszen a fa ága nem halt meg, hanem új életre kelt az íjban csak immáron hordozója jóvoltából, s ez meg is látszik erezetén, apróbb hajtásain. Az íj és az elf szimbiózisa miatt, ha az íj megsérül, akkor ennek látható nyoma nincs, mivel az elf sérül helyette, méghozzá annyi Fp-t, amennyi sebzést (STP) az íj elszenvedett. Ha Fp-i elfogynának, akkor az elf elájul, s az íj innentől kezdve normál módon sebződik. A fegyver mivel saját lélekkel bír, nem lehet semmiféle természetes anyagok mágiájának, vagy destrukciónak, esetleg papi Szétzúzás fohásznak alanya, ennek minden előnyével és hátrányával együtt. Mivel a szertartás a hordozójához kapcsolta, ezért mágikus védelmük is összeadódik, tehát az elf bármiféle védelme, varázslat, varázstárgy, TME, pszi, vagy Hátterekből fakadó az íjra is érvényesül, illetve bármelyikükre is hat asztrál, vagy mentál alapú támadás, az kiteljesül a másikon is legyenek bár mérföld ezrek távolában.

Az eltéphetetlen kötelék miatt az elf megérzi, ha a fa, honnan íja vétetett szenved, haldoklik vagy elpusztult, ilyenkor a fa lelke tovább él a fegyverben. Azonban, ha az elf pusztul el, akkor mindkét lélek hosszú útra indul a Kárpiton túlra, s a fa lassan alig egy év alatt kiszárad.

Abban az esetben, ha az íj lelkét elpusztítják, vagy nem a társa használja, akkor a fent feltüntetett csökkentett értékek érvényesülnek. Fontos még megjegyezni, hogy ha bárki, aki nem elf vagy elf származék és nem saját íját hordozza, illetve nem tudja hitelt érdemlően bebizonyítani bármely elfek uralta területre tévedve, hogy nem álnok módon jutott a fegyverhez, az igen kellemetlen utolsó pillanatoknak néz elébe.

**Nyílpuskák (könnyű (55), vadász (56), nehéz (57)** A nyílpuska vagy számszeríj lényeges előrelépés az íjhoz képest. A legfontosabb különbség, hogy míg az íjnál célzás közben az íjász erejét igénybe vette az ideg tartása, a nyílpuska esetén ez már nincs így. Ezzel kényelmesen lehet célozni, akár hosszú perceken át, mégsem fárad el a harcos. Az íj az ideg elengedésekor elkerülhetetlenül berezeg egy kicsit – minél gyakorlottabb az íjász, annál kevésbé. Ez a rezgés pontatlanná teszi a lövést. A számszeríj ezt is kiküszöböli, hiszen itt külön szerkezet old ki és a kiröppenő vesszőt horonyban vezetik. Sokkal nagyobb erőt lehet vele kifejteni, hiszen nem mindig kézi erővel húzzák fel. Használata kevesebb tanulást igényel.

A nyílpuskáknak előnyeik mellett számos hátrányuk is akad. Kézzel nem mindegyiket lehet felajzani – a vadász számszeríjnál komolyabb példányokat már nem -, általában külön szerkezet kell hozzá. Ez lassúvá teszi; amíg egyet lő vele használója, addig közönséges íjjal kettőt vagy még többet lőnek. Elkészítése bonyolult és költséges, karbantartása is szakembert igényel. Érzékeny a környezeti hatásokra – például a vízre, ezért az ideget gyakran viaszolják.

A számszeríjak sokféle méretben készülnek. A könnyű változat igen finom míves munka, kézzel is könnyedén felhúzható, de általában csak' könnyű lövedékeket lő ki, amelyek az ellenfél megzavarására, esetleg megmérgezésére alkalmasak. Minél nagyobb a nyílpuska, annál nehezebb, bonyolultabb hozzá a felajzó szerkezet is. Az egyik legegyszerűbb a kecskeláb, amely gyakorlatilag egy kétkarú emelő. Egyik karját a nyílpuska tusán megtámasztva és az idegbe beakasztva a másik karját hátra húzva lehet az ideget felajzani. Hasonlóan egyszerű a kengyel és a felhúzókampó használata: A felhúzókampót a lövész széles derékszíjához erősíti, kampós végét az idegbe akasztja, majd a nyílpuska kengyelébe akasztva felajzza azt.

Jóval bonyolultabb a tekervény, ami egy fogaskerékből és fogaslécből áll. A tekervény fogantyúját megtekerve a tushoz rögzített fogaskerék végig lépked az idegbe akasztott fogaslécen és felajzza azt. Végül a legnagyobb páncéltörő és ostromnyílpuskákhoz motollát használnak. Ez több csigából és kötélből álló szerkezet, ahol a csigaáttételek segítségével a kötelet egy dobra tekerve lehet felhúzni a nyílpuskát. Ennek használatához külön üreget kell kiképezni a tus végén, ahová a motollát be lehet támasztani. A shadoni páncéltörő csak motollával együtt használható – és két személy szükséges kezeléséhez, s ezért tart ilyen hosszú ideig az újratöltése.

A könnyű nyílpuska hossza nem haladja meg a fél ynevi lábat, kézi erővel is felajzható. A vadász számszeríj hozzávetőlegesen egy méteres, felajzásához már támasz kell. A nehéz nyílpuska már inkább csatatéri fegyver. Hossza a másfél lábat is meghaladhatja, felajzásához támasz és valamiféle segédeszköz szükséges a fent ismertetettek közül. A shadoni páncéltörő nyílpuska már-már ostromfegyver, két ember kezeli. Felajzásához motolla, a lövéshez külön támaszték kell. Hossza általában meghaladja a két ynevi lábat.

Egyes birodalmakban a számszeríjat nem csak lövésre használják, hanem a reguláris hadseregben szuronnyal is ellátják. Ez egy vagy két, körülbelül arasznyi hosszúságú penge, amit a kengyel elé erősítenek. Így két kézre fogva a számszeríj tusát döfni is lehet vele. Ha az íjász közelharcra kényszerül, ezzel megvédheti magát. A szuronyvívás külön Fegyverhasználat képzettséget igényel, a szuronyos nyílpuska harcértékei:

KÉ: 0, TÉ: 8, VÉ: 5, sebzés: 1k10, időigénye: 5.

**Kahrei nyílpuska (58):** Rendkívül gyors és sokrétű fegyver, körönként akár három nyílvesszőt is ki lehet belőle lőni. Yneven sokfelé mágikusnak tartják ezeket a nyílpuskákat, pedig az esetek nagy többségében nem azok.

Az igazi egyedisége azonban abban rejlik, hogy nem csupán hihetetlenül gyorsan lehet utántölteni a készség alsó részén lévő felhúzókarral, hanem a szintén alul található mechanikus tárból külön utántöltés nélkül csúsznak a horonyzatba a lövedékek.

Emellett ezen fegyver feszítőszerkezete is egyedi. Az állítható feszítési távolság miatt szabályozható a lövés ereje, s ezáltal a hordtáv, illetve a nyílpuska felaljzására szánt idő is. Azaz, a fegyverrel egy körben egy, kettő vagy három lövés adható le; s ennek megfelelően sebzése is változik. Körönkénti egy lövés esetében 3k6Sp-t okoz a kilőtt lövedék, körönkénti 2 lövés esetén 2k6 Sp-t; ezen esetekben a fegyver által kilőtt lövedék átütő képességgel is bír. Körönkénti 3 lövés esetén a fegyver csupán lk6 Sp sebet okoz és nincs átütése.

A kahrei nyílpuska nem csak ritka, de javítása és lőszerellátása is nehézségekbe ütközhet. A fegyverbe egyedi méretű acélhegyek szükségeltetnek, melyeket csakis egy legalább

4. fokon képzett fegyverkovács képes elkészíteni. A fegyverbe ugyan silányabb lövedékeket is adagolhatunk, azonban ez szinte mindig megbosszulja magát, mivel az apró hornyok és peremek miatt könnyen elakadhat a fegyver adagoló szerkezete és ezzel használhatatlanná válik a nyílpuska.

# Egyéb fegyverek

Ebbe a kategóriába kerültek mindazok az eszközök, amelyek semelyik másik kategóriába nem fértek bele. Ezekre esetenként nem vonatkozik a Túlütés szabálya – ekkor az adott fegyvernél külön leírtuk a csak rá jellemző szabályokat.

**Garott:** Más néven fojtóhurok – tipikusan orgyilkos fegyver, csak az orvtámadás képzettséggel alkalmazható, fegyverhasználat képzettség nem szükséges hozzá. Nem más, mint egy kb. 60-80 ynevi hüvelykes acélhuzal, mindkét végén fogantyúval. A támadó áldozata mögé osonva hurkot vet a nyakába, és addig szorítja, míg az illető megfullad, vagy át nem vágja a torkát a vékony huzal. Az áldozat körönként elszenved lk10 Sp-t, amíg meg nem hal vagy ki nem szabadul. A szabadulásra igen kicsi az esélye, hiszen szorongatott helyzete miatt nem sok mindent tehet, csak az alábbi levonásokkal támadhat, sikeres Akaraterőpróba után: Gyorsaság -5, Ügyesség -5, ezáltal elveszíti azon képzettségeit, melyeknek Tulajdonságkövetelményét nem tudja teljesíteni. Emellett a Tulajdonságcsökkenés miatt harcértékei a következő módon változnak: KÉ: -5, TÉ: -10, VÉ: -10, dobó-, vagy célzófegyvert pedig nem használhat. Persze a támadó is némileg kiszolgáltatott helyzetben van, őt a Harc helyhez kötve módosítói sújtják. Ha az áldozat sikeres támadást hajt végre támadóján, akkor annak kell Akaraterőpróbát tennie, vajon sikerül-e továbbra is fogva tartania áldozatát. Természetesen ez a fegyver csak és kizárólag hátulról és meglepetésszerűen alkalmazható, nyílt közelharcban semmi haszna nincs. Sebzése figyelemreméltó 2k6. Túlütésnél az első körben – és csakis ekkor – a garott ÉP-t is sebezhet, a hirtelen rántás következtében.

**Ököl:** Egy régi mondás szerint mindig kéznél van. Ha más fegyver nincs, ez is megteszi. Igazán mesteri használói a harcművészek.

**Vasököl:** Szerte az ismert világban elterjedt fegyver. Harcosokon kívül még a tolvajok alkalmazzák előszeretettel, kis helyigénye és elrejthetősége miatt. Van, ahol kimondottan fegyver céljára készítenek ovális fémkarikákat, marokba szorítható oválisvas darabokat, amivel nagyobbat lehet ütni, más vidékeken a patkókat hajlítják meg jobban. Megint máshol rövid, ujjatlan páncélkesztyű mintájára formálják, az ujjak bütykeinél hegyes bordákat vagy tüskéket kialakítva. Néhol egészen egyszerű formája is elterjedt. Ez nem más, mint egy szegecsekkel kivert bőrszíj, amit a harcos a kézfeje köré teker. Amikor nem használják, fejpántként hordják. Alkalmazásához nem szükséges külön Fegyverhasználat képzettség, elegendő a Pusztakezes harc.

**Tűgyűrű:** Különleges, dzsad találmány. A lényege egy mérgezett tű, melyet valamilyen módon az ujján visel az ember. Két legelterjedtebb verziója a gyűszűs és a pecsétgyűrűs. A gyűszűs, egy enyhén görbülő tű és egy gyűszű egyesítése, mintegy az ujj meghosszabbítása. Közelharcban igen veszélyes lehet. Külön tokban hordják és általában gyorsan ölő szárított méreg borítja. A pecsétgyűrűben elrejtett mérgezett tű már sokkal bonyolultabb és meglepőbb eszköz. Képzeljünk el egy lapos pecsétgyűrűt, a pecsét közepén apró lyukkal. A gyűrű egész lapja benyomható egy rugó ellenében, miáltal a lyukban elhelyezkedő tű előbukkan. Ha a gyűrűt az áldozat bőréhez szorítjuk, a tű belé hatol, a méreg a szervezetébe kerül. Közelharcban ez egyetlen jól irányzott ökölcsapással kivitelezhető, de ha a gyűrűt befelé fordítjuk, egy gyanútlan áldozatot tenyérrel megérintve is elérhetjük a kellő hatást. A gyűrű elkészítése igen aprólékos – és költséges – ötvösmunka, csak az igazán gazdagok engedhetik meg maguknak.

**Vassulyom:** A védekezés egyik különösen hatékony eszköze. Nem más, mint négy, egyetlen középpontból tetraéderesen kiinduló penge vagy tövis. Ha földre hajítják, alakja miatt egy pengéje mindenképpen felfelé mered. Ha valaki belelép, a penge áthatol puha lábbelin és beledöfődik a talpába. Bár sebzése nem sok, könnyen sántaságot okozhat, ráadásul néhol mérget is kennek rá.

A penge vagy tövis mérete 5-7 yneví hüvelyk, a nagyobbakat lovasság feltartóztatására alkalmazzák. Továbbfejlesztett változata a szakállas sulyom. Ekkor a pengék szigonyszerűen kiképzettek·, így eltávolításuk a talpból nehezebb és fájdalmasabb.

A sulyom ellen természetesen különféle védekezőeszközök is kialakultak. Ezek általában fa és vastalpak, melyek meg­ akadályozzák, hogy a sulyom a talpba fúródjék. Leginkább két vagy három, egymáshoz kapcsolódó részből állnak, így nem akadályozzák annyira a gyaloglást vagy a futást. A talpakat zsinórokka csatokkal rögzítik a lábfejre.

Pajzsok

A pajzsok sem fegyverek, sem a vértek közé nem sorolhatók, de fontos szerepet kapnak a harcban. Bár a M.A.G.U.S. rendszerében csak három különböző pajzsméretet ismertettünk, természetesen bármekkora pajzsot lehet készíteni. Ennek Védő értékét minden esetben a KM határozza meg, azonban ez soha nem lehet nagyobb 50-nél. A legkisebb, hárításra használt eszközök az alkarvédők, amelyek használata sokban emlékeztet a pajzsokéra. Ezek Védőértéke 15, de ez csak akkor érvényesül, ha a karakter sem fegyvert, sem pajzsot nem fog védekező kezébe. Azok a páncélok, amelyek eleve rendelkeznek alkarvérttel (fél­ és teljes vértezet) biztosítják ezt a védelmet viselőjük számára.

A pajzsok alapvetően három kategóriába sorolhatók: kis pajzsnak nevezzük a hozzávetőleg fél ynevi láb átmérőjű, általában kerek pajzsokat. A közepes pajzsok hosszúkásak és a felsőtestet védik, azaz kb. egy ynevi láb méretűek. A nagy pajzsok embermagasak és a nehézvértezetű lovagok felszereléséhez tartoznak. Gyakran használnak ilyet a számszeríjászok is fedezékként.

A pavéze pajzs a számszeríjászok kedvelt pajzsa. Eredetileg az edorli gyalogezredben használták, onnan terjedt el. A pavéze hozzávetőleg téglalap alakú, de a közepén széles, függőleges gerinc fut végig. Ez azt a célt szolgálja, hogy a pajzsot fel lehessen állítani. Ha a számszeríjász ledöf egy karót a földbe, a pajzsot pedig úgy állítja mellé, hogy a gerinc belső oldala mentén támaszkodjon a karónak, akkor az nem fog eldőlni. A számszeríjászok ezt a pajzsot egyébként fedezékként használják, míg újratöltik nyílpuskáikat. A pavéze magas, egy felnőtt embernek a mellkasáig ér. Nagy mérete és esetlen alakja közelharcban nehezen mozgatható, Védő értéke így 30, fedezékként azonban annál hasznosabb, a Célzó dobással szembe állított Védő értéke ugyanis 40.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Név** | **Időigény** | **Sebzés** | **KÉ** | **TÉ** | **VÉ** | **Súly** | **Ár** |
| Pajzs  kicsi | 3 | 1k6 | 5 | 0 | 20 | 1 | 6e |
| Pajzs közepes | 5 | 1k6 | 0 | 0 | 35 | 3 | 1a 6e |
| Pajzs nagy | 10 | 1k6 | 0 | 0 | 50 | 6 | 6a |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Név** | **MGT** | **VÉ** | **Súly** | **Ár** |
| Pajzs, kicsi | 0 | 20 | 1 | 6e |
| Pajzs, közepes | -1 | 35 | 3 | 1a 6e |
| Pajzs, nagy | -3 | 50 | 6 | 6a |
| Pajzs, Pavéze | - | 30/40 | 6 | 5a |
| Alkarvédő | - | 15 | 1 | 5e |

Vértezetek

A táblázatban szereplő értékek:

**MGT (Mozgásgátló Tényező):** levonódik az Ügyességből, a Gyorsaságból és az Állóképességből (de 5 alá egyiket sem csökkenti).Ezen alapképességeket megváltoztatva, azokon keresztül a TÉ-ből és a VÉ-ből is vonódik, illetve korlátozza a karakter által alkalmazható képzettségek használati szintjét.

**SFÉ (Sebzésfelfogó Érték):** a sikeres támadás által okozott Sp-ből ez az érték levonódik, és csak a maradékot szenvedi el a páncél viselője. Természetesen, ha az okozott Sp ennél kisebb érték, akkor a páncél felfogta az ütés erejét, tehát a viselő nem kapott sebet. Ez alól kivétel, ha természetes 00-át dobott a támadó.

**Súly:** a teljes páncélzat súlya ynevi fontban.

**Ár:** irányadó a páncél értékére nézve (átlagosan drága városban, egy átlagos hírű kovácsnál készített, közepes minőségű, díszítetlen páncélra vonatkozik).

**(r – rézpénz; e – ezüstpénz; a – aranypénz)**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Vértezet** | **MGT** | **SFÉ** | **Súly** | **Ár** | **STP** |
| fegyverkabát | 0 | 1 | 5 | 1e | 20 |
| bőrpáncél | 0 | 1 | 8 | 3e | 20 |
| keményített bőrvértezet | -2 | 4 | 7 | 10a | 80 |
| gyűrűs vértezet | -1 | 1 | 12 | 2a | 20 |
| brigandin | -2 | 3 | 15 | 4a | 60 |
| láncing | -1 | 2 | 20 | 10a | 40 |
| sodronying | -1 | 3 | 20 | 12a | 60 |
| pikkelyvért | -2 | 3 | 16 | 20a | 60 |
| lemezvértezet | -2 | 2 | 18 | 40a | 40 |
| rákozott páncél | -2 | 4 | 25 | 100a | 80 |
| mellvért | -3 | 4 | 20 | 80a | 80 |
| félvértezet | -4 | 5 | 30 | 120a | 100 |
| teljes vértezet | -5 | 6 | 35 | 200a | 120 |
| gladiátorvért | -2 | 4 | 15 | - | 80 |
| kráni vért | -2 | 4 | 15 | - | 80 |
| kardművész vért | -1 | 4 | 15 | - | 80 |

A legegyszerűbb páncélfajta a **fegyverkabát**. Az alapgondolata az, hogy a vastagon hordott ruha valamelyest felfogja, tompítja az ütéseket, vágásokat. A fegyverkabát – bár neve erre engedne következtetni – nem mindig ruhaposztóból készül. Bármilyen vastag anyag megteszi. Sokszor puha bőrből készült zekét, kabátot bélelnek ki úgy, hogy védjen a támadások ellen, illetve a sérülékenyebb helyeken, pl. hónaljban még láncszövet rátéttel is erősíthetik. A fegyverkabát alapvetően a felsőtestet védi. Elöl és hátul egyaránt védettséget nyújt. A kezet és a lábat a különböző darabok különbözőképpen védik. Ezen vért általában hosszú ujjú, így a karokat egészen csuklóig beborítja, de a combokra csak kis mértékben lóg rá.

A nehezebb vértezetek alapjául szolgál a legtöbb esetben, így, említésre kerül az adott páncél leírásánál, hogy efféle alap szükségeltetik viseléséhez, akkor a vértezet változatlan MGT mellett a táblázatban feltüntetett SFÉ-nél egy ponttal kevesebb védelmet nyújt, ha hiányzik a fegyverkabát.

A **bőrpáncél**, amit gyakran szegecsekkel vernek ki, puha, de vastag bőrből készül. Minthogy hajlékony, szabad mozgást tesz lehetővé, vastagsága viszont tompítja az ütések erejét, és átvágni sem könnyű. Nagy előnye a fegyverkabáttal szemben, hogy vékonyabb, hiszen a bőr erősebb, szívósabb anyag. A ráerősített szegecsek díszítő szerepe csak másodrendű. Elsősorban a vért keménységét, ellenállását fokozzák. Ezért van, hogy a bőrpáncélokon nem egyforma sűrűséggel helyezkednek el minden testtájon. Egyes vidékeken a harcosok alkarjukon olyan sűrűn szegecseltetik bőrvértjeiket, hogy az alkalmas legyen fegyverek hárítására, védekezésre is. Játékszabály szempontjából ez 2 ezüsttel megdrágítja a bőrvértet, de amikor a harcos viseli, úgy védekezhet, mintha alkarvédő lenne rajta. A bőrvért beborítja a teljes felsőtestet, elöl és hátul egyaránt. A karokat általában könyékig fedi, de készülnek hosszú ujjú és mellényszerű bőrpáncélok is.

A **bőrvértezet** vastag bőrből készül, amit forró olajban kifőzve alakítanak a kívánt formára. Az olajfürdőtől a bőr kemény és merev lesz, ezért jobban ellenáll a támadásoknak. Sajnos a merevséggel az is együtt jár, hogy jobban akadályozza a mozgást. Leginkább mellvértet csinálnak kikeményített bőrből, de néha hátvértet, vállvértet is. Azonban leggyakoribb formája a nomád népeknél kifejlődött teljes testet takaró páncélzat, melyhez sisak is készül. Ez a páncél több rétegben tartalmazza a fent említett kifőzött, összeenyvezett bőrlapokat, emiatt igen vastag és ütésálló felületet alkot, melyet átvágni, vagy átdöfni is igen nehéz.

A **gyűrűs vért** a fegyverkabát illetve a bőrpáncél továbbfejlesztett, megerősített változata. Itt a vastag és viszonylag puha anyagra acélgyűrűket varrnak. Ezek a gyűrűk elegendőek ahhoz, hogy a vágásokat és szúrásokat megakasszák, az ütések erejét pedig a posztó- vagy bőralap fogja meg. Mivel a gyűrűk nem fedik egymást, a pontosabb szúrások ellen nem véd olyan jól. Elkészítése viszonylag olcsó és egyszerű.

Az előkelő urak nem találták megfelelőnek a gyűrűsvértet – számukra készült a **brigandin**. Itt nem kívülről kerülnek a ruhára a fém részek, hanem két réteg szövet közé rögzítik azokat.

Messziről a brigandin közönséges ruhának is vélhető, bár közelről látszanak a lemezek rögzítésére szolgáló, szabályosan elhelyezkedő varrások vagy szegecsek.

A brigandin ezen felül hathatósabb védelmet nyújt a gyűrűs­ vértnél, mert itt a lapok átfedéssel kerülnek a két réteg szövet közé, nem hagyva rést maguk között. A nagyobb biztonság ára a nagyobb súly és a nehezebb mozgás. A gyűrűsvért, valamint a brigandin elöl-hátul védi a felsőtestet és általában a felkarokat, éppúgy, mint a fegyverkabát, ami ezek alapjául szolgál.

A **sodronying** és a **láncing** kisebb-nagyobb fémgyűrűkből áll, melyeket egymásba fűztek, és utána kovácsoltak vagy forrasztottak egybe. A szemek kapcsolódhatnak egyszeresen vagy többszörösen. Láncingek esetében az előbbi, míg sodronyingeknél az utóbbi szokásos. Sodronyingeknél többlet­ védelmet jelent az is, hogy a láncsorokat megcsavarják, így vastagabbá, ellenállóbbá téve azokat. Ezeket a vérteket sem tanácsos magukban hordani, mert nem tompítják eléggé az erős ütéseket – SFÉ-jük így 1 illetve 2 –; célszerű fegyverkabátot ölteni alájuk, így sokkal jobban védenek – így nyújtják a táblázatban feltüntetett teljes SFÉ-jüket.

A lánc- és sodronyingek a teljes felsőtestet borítják, de gyakran a felkart és a combokat is befedik. Láncszövetből egyébként más ruhadarabokat utánzó vérteket is készítenek, például nadrágot, kesztyűt vagy csuklyát. Ezeket gyakran nem magukban, hanem a nehezebb vértek kiegészítéseként hordják.

A **pikkelyvér**t is a brigandin elvén készül, itt viszont ismét kívülre kerülnek a fémlapocskák. Ezek általában kör-, cserép- vagy téglalap alakúak, és jelentős átfedésekkel borítják a testet. Egyes vidékeken ezt is fegyverkabátra vagy bőrvért alapra varrják fel, de léteznek olyan megoldások is, ahol a lemezeket csak önmagukban fűzik össze. Ilyen esetekben mindig úgy vezetik az összekötő szíjat vagy zsinórt, hogy a pikkelylemezek egyben azt is takarják.

A posztóalap nélküli pikkelyvért magában is viselhető, a vágásokat így is felfogja, de az ütések erejét alig tompítja, ezért így csak 2 az SFÉ-je – változatlan MGT mellett. Ahhoz, hogy teljes értékű védelmet nyújtson, megfelelő ruházatot kell alávenni, ami általában megfelel a fegyverkabát kategóriájának.

A pikkelyvért a mellkast és a hasat védi, gyakran kiegészül a hátat borító résszel is. A karokat legfeljebb könyékig fedik, de sokszor leérnek egészen viselőjük térdéig. Ez esetben középen hasítékkal készülnek, a mozgás megkönnyítése érdekében.

A **lemezvértezet** elvben a pikkelyvérthez hasonló, hiszen ez is egymáshoz erősített fémlapokból áll, kinézete azonban teljesen más. A lemezvértezetet alkotó fémlapok általában hosszú, széles csíkok, amelyeket belsőoldalukon szíjakkal fűznek össze. Ezek a szíjak biztosítják, hogy a lemezek elmozdulhassanak egymáshoz képest. A nagyobb lemezek miatt kevésbé hajlékony, mint a pikkelyvért, jobban akadályozza a mozgást. A lemezeket alapvetően kétféleképpen szokták elhelyezni: vagy függőlegesen vagy vízszintesen. Hátránya, hogy a lemezek alakja egyszerű, nem követi a test vonalát. Az általánosan elterjedt lemezvértezetek a felsőtestet teljes egészében védik, legtöbb fajtájuk a vállat is. Csak kevés készül a combokra nyúló csataköpennyel, a karokat, lábakat pedig egyáltalán nem védik. Szintén ajánlott alatta fegyverkabátot hordani.

A lemezvértezet és a mellvért, illetve a félvértezet közti át­ menetet a **rákozott páncél** képviseli. Ez is egymásra rétegelt lemezekből áll, de ezek a lemezek már úgy vannak kialakítva, hogy jobban viselőjük testéhez simuljanak. Ezáltal növelték védelmének hatásosságát, míg nem akadályozza jobban a mozgást, mint egy lemezvértezet. A rákozott páncél a teljes felsőtestet védi elöl-hátul, és minden esetben rálóg a combokra és a felkarra is.

Az igazi nehézvértek a **mellvért,** a **félvértezet** és a **teljes vértezet** nem sokban különböznek egymástól. Alapvető elemeik ugyanazok, csak az különbözteti meg őket, hogy mely részeket használják fel, illetve hagyják el éppen.

A mellvértet mindig domborúra készítik, általában gömbölyűre vagy gerinccel osztottra. A gyomorszáj tájékán gyakran csúcsba futó lemezzel erősítik meg, ami néha a szegycsontig is felér. Ez a rátét néhány páncél esetében külön mozgatható, így kevésbé akadályozza a páncél viselőjét.

A lovagi **fél- és teljesvértek** mellvasának jobb oldalán kap helyet az úgynevezett ord, ami a nehézkopja megtámasztására szolgál. Ebbe a csuklós kampóba akasztja bele a lovas a kopja végét, amit így könnyebb tartani, azaz pontosabb lesz vele a döfés. Néhány vérten a hátlemezen is található ilyen ord, ez a kopja végének megtámasztását szolgálja. A mellvashoz kapcsolódik a vállvért, amelyen sokszor magas gallér fut végig. Ez néhány esetben csak a bal oldalon található meg. Feladata a nyak védelme; általában rákozott megoldással készül. Fontos problémája a páncélkovácsoknak a vállvas és a mellvért találkozása. Itt ugyanis a váll széles mozgásigénye miatt a hónalj részben fedetlen marad. Ezt a vállakra szíjazott korongokkal, tárcsákkal igyekeznek áthidalni, de ez a megoldás sem kielégítő. Ezért van, hogy a páncélos lovag ellen – akár kopjával, akár karddal – az egyik leghatékonyabb szúrás a hónaljdöfés.

Lehetséges megoldást kínál a felemás páncél, aminek a jobb vállvasa kicsi, de a bal hosszan benyúlik a mellvas elé, mivel a balban csak a pajzsot kell tartani. A felső és alsó karvasakat a könyökvért köti össze, amelyen oldalt pillangószerű kiszélesedés védi a hajlatot. A hátvasak tagoltak, alakjuk jól követi az emberi testet. A nagyobb merevség érdekében gyakran bordázottak. A mell- és hátvasakhoz szíjakkal csatlakozik a csatakötény, ami rendszerint rákozott, akárcsak a rákozott vért. Feladata a combok védelme. A mozgást és a lovaglást megkönnyítendő, ágyéknál általában helyet hagynak – ezt a részt a teljes vért alá vett fegyverkabáton sodrony rátéttel védik. A lábvértek csőszerű vasak, melyeket a mellvért alatt viselt övhöz szíjaznak, egymáshoz pedig vaskapoccsal vagy szíjakkal csatlakoztatnak. A comb- és lábszárvértet a térdvas kapcsolja össze, ami a könyökvashoz hasonlóan pillangószerű kiszélesedéssel védi a hajlatot. A mellvérthez felül vagy az állvért kapcsolódik, amihez azután a harangsisakot rögzítik, vagy az összetettebb zárt sisak. A sisak és a mellvért találkozása a vállvérthez hasonlóan nem teljesen megoldott, ezért az ellenfél álla is elsődleges célpont a lovagok számára. Az alkarvérthez vaskesztyű csatlakozik. Egyes vidékeken ez csak egy fémlemezekkel megerősített bőrkesztyű, de a nevesebb fegyverkovácsok olyan kesztyűket is készítenek, amelyek mindenütt acél alkatrészekből állnak, és pontosan követik a kéz mozdulatait. A legtöbb páncélkesztyű csak a kézhát felőli oldalon véd, a lovag tenyere szabadon marad, így képes megfogni fegyvereit. A lábszárvérthez vassaru csatlakozik. Ennek orrészére gyakran hosszú, hegyes toldalékot illesztenek, ez azonban csak a lovasságra jellemző – a gyalogság vassarui elöl mind lekerekítettek.

A nehézvért alá, a hézagok elfedésére sodrony- vagy lánc­ rátétet hordanak, amit a bőr- vagy posztóruházaton viselnek. A díszes, rangot jelző köpönyegek a vértezeteken kívülre kerülnek. A súly csökkentése végett a nehézvért alá vett kiegészítőket gyakran ötvözik. A bőr- vagy posztó fegyverkabátra csak ott erősítenek láncszövet darabokat, ahol annak védenie kell.

A **félvért** jóval egyszerűbb, itt a lábat védő páncéldarabok részben vagy teljes egészében elmaradnak. A csataszoknyát a megfelelő védelem miatt láncnadrággal egészítik ki. Gyakran a térdvértet külön is felveszik, mivel a térd különösen sérülékeny. A mellvért hagyományos értelemben csak a mellvasat tartalmazza, bár általában a hátvassal együtt veszik fel. Alkalmanként váll-, könyök- és térdvas egészíti ki, olykor a csataszoknyát is felcsatolják hozzá. Szintén láncinget vagy sodronyinget hordanak alatta, ami a lábakat és a karokat védi.

A szaknyelv **gladiátorvértezetnek** nevezi a következő összeállítást: alkar-, felkar- és lábszárvédők, övszerűen derékra csatolható hasvért, csak gyomorszájig leérő mellpáncél.

A gladiátorokéhoz hasonló, de erősebb és vállvasakkal is ellátott kráni vértet viselnek Krán fejvadászai.

A **kardművészvért** egymásra erősített fémlemezkékből, pikkelyekből áll; mindig hajlékony, nem akadályozza a szabad mozgást.

Essen még néhány szó a sisakokról, amiknek szintén rengeteg formája ismert Ynev-szerte. A sisakot sem magában hordják, hanem posztóból, nemezből készült fejfedőt vesznek alá, ami tompítja az ütéseket. A legegyszerűbb sisakok csak a fej tetejét védik. Az igényesebb darabok már rendelkeznek az orr fölé nyúló arcvédővel, oldaluk pedig lenyúlik a fülre. Ez a lenyúló rész akár a harcos válláig is érhet. Speciális változata ennek a vödörsisak, ami az arcot is elfedi, mindössze apró réseket és lyukakat hagyva a kilátás és a légzés miatt.

Bonyolultságukban ezután következnek az egyszerű rostélyos sisakok, ahol az orrvédőt a mozgatható rostély váltja föl. A legkifinomultabb kétségkívül a teljes vértezetet kiegészítő nagy sisak. ami több részből áll, és az egész fejet, sőt a nyakat is körülveszi.

SFÉ-jük az azonos minőségű páncélénak felel meg. Azonban, ha a karakter választott páncélzatánál nehezebb sisakot óhajt viselni, akkor ezt megteheti, csupán a viselt páncél MGT-jéhez járul +1 módosító. A sisak ez esetben is természetesen a saját kategóriájába eső vértezetnek megfelelő SFÉ-t biztosít a fejen.

Túlütés esetén a páncél súlyosan sérül. Ilyenkor az okozott teljes sebzésnek megfelelő STP-t veszít a páncél. Minden 20 elveszített STP után a vértezet elveszít egy pontot az SFÉ-jéből, de az MGT-je ennek ellenére változatlan marad.

A páncél javítási költsége, vagy sérült alkatrészenek cseré­ jének költsége megegyezik a vértezet teljes STP-je, illetve az elveszített STP-k arányával a vért teljes árára vetítve; azaz ha a páncél elveszítette az STP-i egynegyedét, akkor a teljes ára egynegyedét kell megfizetni a javításhoz. Egy vértezet, ha el­ veszítette összes STP-jét, akkor javíthatatlanul tönkrement.

Tárgyak Ellenállása

Az e fejezetben leírt szabályokat nem feltétlenül szükséges alkalmazni. Céljuk csupán az, hogy irányt, utat mutassanak a KM-nek a tárgyakat pusztító hatások körülírásában. Előfordulhat, hogy a helyzet dramatikai szempontokból ezen szabályok figyelmen kívül hagyását követeli meg – ilyen esetekben a KM szava a döntő, neki kell meghatároznia, hogy mi is történik. Ez sok más szabályra is igaz, erre azonban különösen.

Példának okáért, ha egy kötélen négyen másznak, annak a leírt szabályok szerint rövidesen el kell szakadnia. A KM tudja, hogy ha ez bekövetkezik, a karakterek halálukat lelik – nyugodtan határozhat úgy, hogy a kötél kibírja a fokozott terhelést. Ennek természetesen a fordítottja is előfordulhat: a hatás kedvéért egy kötél lehet hibás vagy gyengébb az átlagosnál, s akár egy személy alatt is leszakadhat. A Strukturális pontok jelentőséggel bírnak még várak ostromakor, szekerek vagy hajók csatájában. Ezekben az esetekben ugyanis a tulajdonképpeni sebzés nem személyek, hanem tárgyak ellen irányul. Ha egy hajó oldala átszakadt, a legénység állapota már figyelmen kívül hagyható: nem kell egyenként leszámolni velük, erejük megtöréséhez tengeri járműjük szétzúzása is elégnek bizonyult.

Különböző anyagú tárgyak más és más hatásra érzékenyek, ezért először ezeket kell összefoglalnunk.

Másodjára sor kerül több fontos és jó viszonyítási alapul szolgáló támadás ismertetésére, a vonatkozó Strukturális pontokkal együtt. Az STP tulajdonképpen a tárgyak Ép-je, de mivel a fogalom ebben az esetben értelmetlen lenne, új elnevezés kiagyalását éreztük szükségesnek. Ha egy tárgy STP-i csökkennek, a tárgy megrongálódott, sokszor nem töltheti be eredeti funkcióját, vagy csak részlegesen felel meg annak. Ha egy tárgy STP-je nullára csökkent, a tárgy teljes mértékben használhatatlanná vált, esetleg darabjaira vagy porrá hull, netán elég. A maximális STP függ a tárgy nagyságától és anyagától is. Egyes támadások bizonyos anyagfajtákra sokkal erősebben hatnak, mint másokra, így sebzésük sokszorozódik. Példa erre az üveg ellenállása töréssel szemben – ugyanakkora ütés egy fadarabon sokkal kisebb károkat eredményezne. Az efféle hatások is helyet kaptak táblázatunkban.

A táblázatban szereplő számok kifejezik, mennyivel kell a tárgyon ejtett sebzést szoroznunk, hogy a valódi STP-veszteséget megkapjuk egy adott támadástípus esetén. A – annyit jelent, hogy a tárgy nem rongálható oly módon, vagy azt, hogy az adott támadási forma által okozott kár olyan jelentéktelen, hogy értéke számokban nem kifejezhető. A tört szorzó természetesen annyit tesz, hogy a támadás eredményét osztanunk kell – a sebzés kisebb lesz az átlagosnál, mert a tárgy ellenállóbb az ilyen típusú támadásokkal szemben. Az egynél nagyobb értékek az anyag különleges érzékenységére utalnak az adott támadástípussal szemben.

# Tárgyak Ellenállása

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Anyag típusa** | **Tűz** | **Elemi tűz** | **Hideg** | **Ütés Vágás** | **Terhelés** | **Sav** | **Nyers mágikus energia** |
| Fa | 1 | 2 | 1/2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Fémek | 1/12 | 1/8 | 1 | 1/6 | 1/6 | 1 | 1 |
| Csont | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Üveg | 1/4 | 1/2 | - | 5 | 1/2 | - | - |
| Porcelán | 1/8 | 1/4 | - | 6 | 1/2 | - | - |
| Kötél, textil | 2 | 4 | - | -(4) | 1 | 2 | 1 |
| Kőzet | - | 1/10 | 1/10 | 1/4 | 1/2 | 1 | - |
| Drágakő | - | - | 1/10 | 1/12 | 1/12 | 1/8 | - |
| Papír | 5 | 8 | - | -(4) | 8 | 2 | 1 |
| Bőr | 1 | 1 | 1/2 | - | 1 | 1 | 1 |

# A támadástípusok magyarázata:

A *Tűz típusú* támadás magába foglal minden nem-mágikus tűz alapú sebzést. Az éghető tárgyak STP-ik felének elvesztésekor meggyulladnak, s az őket emésztő lángok tovább csökkentik az STP-k számát. A tűz sebzése így sokkal magasabb lehet olyan tárgyakon, melyek maguk is gyúlékonyak. Ez a szabály az Elemi tűzre is érvényes.

Az *Elemi tűz* az összes mágikus tűz esetén használandó kategória.

A *Hideg* típusú támadások egyaránt jelentik a mágikus és természetes, hirtelen bekövetkező hőmérsékletcsökkenést.

Az *Ütés* a tompa tárgyakkal indított fizikai támadások eredménye. Ha a támadás *Vágás* lenne, ennek két helyen volna jelentősége: a kötélnél és a papírnál, amelyek szorzója ezen támadási formák ellen 4.

*Terhelés* alatt a többé-kevésbé folyamatos, egyenletes meg­ terhelést értjük húzás, kapaszkodás, vagy tárgyon állás esetén. A használhatóság kedvéért úgy tekintjük, hogy a terhelés csak akkor rongálja az adott tárgyat, ha az általa okozott STP-veszteség meghaladja a tárgy összes STP-inek számát. Egy STP-nyi terhelés 25 ynevi fontnyi (kg) tömegnek felel meg. Ha ez a tömeg gyorsulva érkezik a tárgyra, nagysága hárommal szorzandó.

Álljon itt egy egyszerű példa!

Egy gyenge minőségű kötél STP-je 6. Ez annyit jelent, hogy 6x25, azaz 150 ynevi font teherbírással rendelkezik. Ha erre egy 80 ynevi font tömegű ember mászik fel, semmilyen katasztrófa nem történik. Abban az esetben viszont, ha ugyanez az ember ráugrik a kötélre – ne adja Noir, esésből menekülve kapna a kötél után – a terhelés 80x3, azaz 240 ynevi font lesz, ami annyit jelent, hogy a kötél elszakad.

A *Savtámadás* a maró anyagok hatását mutatja meg.

A *Nyers mágikus energia*, a természetes villámok és a hasonló hatású varázslatok által eredményezett sebzést jelöli.

A támadások alapsebzése, tehát a módosítószorzó előtti sebzés mindig annyi STP, ahány Sp-t egy élőlény ellen jelentene. A tárgy STP-inek meghatározása a KM feladata, s ennek megkönnyítésére több fontos tárgy értékeit közöljük. Ezek jó viszonyítási alapot szolgáltatnak a le nem írt tárgyakhoz is.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tárgy** | **Anyaga** | **STP** |
| Gyenge kötél | kötél | 6-8 |
| Közepes kötél | kötél | 9-14 |
| Jó minőségű kötél | kötél | 15-21 |
| Kiváló kötél | kötél | 22-25 |
| Ruha | Textil | 4-5 |
| Bot (fegyvernyél) | Fa | 12-15 |
| Páncél (bőr) | bőr | SFÉx20 |
| Páncél (fém) | fém | SFÉx20 |
| Fegyver (fém) | fém | 10-60 |
| Hátizsák (vászon) | textil | 6-8 |
| Hátizsák (bőr) | bőr | 13-15 |
| Üvegcse | Üveg | 12-20 |
| Könyv | Papír | 6-8 |
| Papírlap | Papír | 1 |
| Kulacs, tömlő | Bőr | 8-11 |
| Szék | Fa | 12-20 |
| Asztal | Fa | 15-30 |
| Kőoltár | Kő | 100-500 |
| 1 láb x 1 láb x ½ láb gyenge kőfal | Kő | 40-55 |
| 1 láb x 1 láb x ½ láb közepes kőfal | Kő | 56-75 |
| 1 láb x 1 láb x ½ láb erős kőfal | Kő | 76-100 |
| Kunyhó | Fa | 300-500 |
| Ház | Kő | 700-1500 |
| Csónak | Fa | 80-140 |
| Csatahajó | Fa | 3000+ |

A táblázatban szereplő tárgyak anyaga megmutatja, melyik kategóriába tartozóként kezelendők, a jobb oldali oszlopban pedig STP-ik lehetséges minimumát és maximumát közöl­ jük. Egyes tárgyak STP-je meglepően magas lehet, például az üvegcséé 12-20. Számolnunk kell azonban a tárgy anyagának érzékenységével is. Így, bár együvegcse sokáig ellenáll az időnek, de rongáló erőként például a tűznek is, még egy viszonylag erőtlen ütés is könnyen összetörheti. A papírlap STP-je 1, azonban az érzékenység miatt minden támadástípus, amivel sebezhető azonnal szétroncsolja – kivéve persze a nyomás típusú Terhelést. A KM, ha úgy látja jónak, speciális tárgyak, épületek esetében egész más STP-értékeket határozhat meg.

Az adott tárgyak STP-jét természetesen az is behatárolja, hogy készítőjük milyen fokon képzett az adott mesterségben, mellyel előállította az adott tárgyat. Az adott szakma, vagy más alkotó képzettség 3. foka +10%, a 4. foka +20%, az 5. fok +30% STP-t jelent.

Az adott páncélok SFÉ csökkenése mindig az általuk elveszített STP-k függvényében csökken, azaz -1 SFÉ minden elveszített 20 STP után.