

Dusktfang/Dawnfang

Korunk egyik legjobb kardja

Pár szó a kardról

A játék egyik legjobb kardjáról van szó. Ami valójában két kard, sőt, négy. Reggel 6-tól este 6-ig **Dawnfang**, este 6-tól reggel 6-ig pedig **Dusktfang** a néven találjuk meg az inventorynkban. Ám nem csak nevében változik a napszaknak megfelelően. Dawnfang **Fire** sebzést, a Dusktfang pedig **Frost** sebzést okoz az ellenfeleinknek. Hogy mekkorát, ez a karakter szintjétől függ. A kard jellemzői attól függenek, hogy a karakter hanyas szinten találta meg. Más értékkel rendelkezik a Dusk/Dawnfang, ha lvi 5-ként találjuk, mint amikor lvi20asként kerül hozzánk.



Története:

A kardról kevés információval rendelkezünk jelenleg. Hogy ki készítette, milyen célból, senki sem tudja. Annyit bizonyos, hogy egy kalandozó csapat bukkant rá, Cyrodiilban, egy Trumbe nevű régi Ayleid romban. Feltehetően a kard is abból a korszakból származik. Megtalálásának történetét egy bizonyos Grommok nevű ork jegyezte le naplójában. A teljesség igénye nélkül elég annyi a történethez, hogy Grommok, két társával, a sötételf varázsló Syndellius-szal, és a tolvaj Lewinnel sorra fosztotta ki azokat a régi romokat, amelyek elhagyatottan álltak Tamriel szerte. Így kerültek a Trumbe nevű ősi Ayleid romba is, ahol majdnem otthagyták a fogukat. A varázsló karját törte, a tolvaj csak a nagy számú itókájának köszönhetően maradt életben, és Grommok is szerzett pár komoly fejsérülést. De végigérték a rom csapdákkal teli útvesztőjén. Fáradozásukat kárpótolta egy hatalmas nagy láda, a dungeon mélyén. Sajnálatos módon, Lewin ekkor vette észre, hogy egy darab álkulcsa sem maradt. Nem sokon múlt, hogy ott helyben élve feldarabolják a többiek. De a kedélyek lecsillapodtak, és a ládát kivonszolták a romból, egészen vissza a korábbi táborhelyükig, az Atréna Táborba. Ott ideiglenesen szétváltak útjaik. Grommok maradt a ládával, és úgy vigyázott rá, mint a szeme fényére (és közben álmodozott, miszerint Lewin fejével kellene leverni a lakatot a ládáról, megérdemelné). Syndellius és Lewin pedig gyorsan elsietett a legközelebbi nagyvárosba, hogy szerezzenek álkulcsot.

Kisvártatva vissza is értek a társak, és Lewin - mindenki nagy meglepetésére -

első próbálkozásra kipiszkálta a zárat. A ládában volt minden, mi szem, szájnak ingere. A szép és előkelő ruhákat megkapta a varázsló, a tolvajé lett az összes ékszer és itóka, az ork pedig megkapta a láda legalján talált, furcsán ragyogó kardot. Az ork a későbbiekben rájött, hogy a kard mágikus, és a napszaknak megfelelően változtatja a képességeit. A fegyver megannyi kalandon keresztül szolgálta gazdáját, egészen addig, amíg a csapat úgy nem döntött, hogy megnézik a Niben Bayben nyílt titokzatos átjárót. Ezen átlépve jutottak el a Shivering Isles területére. Folytatták a korábbi fosztogatós életmódjukat, egészen addig, amíg egy Xedilian nevű romhoz nem értek. Azóta senki sem hallott róluk.

Megtalálása:

Shivering Isles főküldetéséhez kapcsolódóik, ezért a következő pár mondat SPOILER-t tartalmazhat azoknak, akik nem játszottak még a kiegészítővel. A szöveg elolvasásához jelöld ki a következő pár sort.

A Shivering Isles végigjátszása - Baiting the Trap küldetés - során módunk lesz egy Xedilian nevű helyen vendégeskedni. A hely arra hívatott, hogy a hívatlanul érkező kalandorokat megfélemeztessék. Három kincsvadászzal kell majd elbánnunk (lásd őket pár sorral fentebb), mindenféle ravasz trükkök segítségével. Egyikük - egy bátor ork harcos, bizonyos Grommok - a kard jelenlegi gazdája. Miután szépen sorjában az őrületbe kergettük, vagy épp legyilkoltattuk őket, megkapjuk a kalandorok cuccait. E tárgyak között lesz a Dusksfang/Dawnfang is.

Lehetséges értékei:

Level	Súly	Ár	Sebzése*	Fire/Frost Damage
1-4	19.0	60	7	3
5-9	23.0	110	12	5
10-14	31.0	220	17	7
15-19	35.0	900	19	9
20-24	39.0	1800	21	11
25-29	43.0	3250	23	13
30+	47.0	3750	25	15

** az érték a 100as Blade skill esetében érvényes*

A táblázatból jól látszik, hogy egyes szinteken hogy is néz ki a kard: Nézzünk két példát.

- Lvl3-asként szerezzük meg. A súlya 19 kg lesz, és a boltban 60 septimet adnának érte. A kard alapsebzése 7, erre jön rá extraként a 3 pontos Fire/Frost sebzés.
- Ha lvl26-osként szerezzük meg, akkor a súlya 43 kg lesz, az ára 3250 septim, a kard alapsebzése 23, és az extra sebzés 13 pontos Fire vagy Frost.

Vagy legalábbis megközelítőleg hasonló értékekkel kellene rendelkeznie ha minden igaz.

Sajnos a kard nem fejlődik velünk a kalandjaink során, ezért aztán ha alacsony szinten szerezzük meg, akkor hamar kinőhetjük. Ez ellen persze tehetünk, "[Quarn - Quest Award Leveller](#)" modjával. Ekkor a kard folyamatosan igazodik a karakter szintjéhez, vagyis megszerezhetjük akármikor, nem marad le mögöttük. Természetesen ez a mod nem hivatalos mod, ezért aztán mindenki használja saját belátása szerint!

Upgrade lehetőség:

A kard ennek ellenére fejlődhet. Ehhez csupán el kell érünk az 1 óra / 1 halott arányt az adott időszakban. Ekkor a kard kap pár extra képességet. Egyszerűbben fogalmazva: a Duskfangból **Superior Dawnfang** lesz a következő váltásnál, ha az este 6 órától a reggel 6 óráig tartó időszak alatt megölünk 12 ellenfelet. A kard számolja a halottakat, ahogy elértük a 12-t, akkor a kard jelzi ezt felénk, és így a következő cserénél megkapja az extra tulajdonságát (**Absorb Magicka/Health képességet**). Ha nincs meg a 12 halott, és letelik az idő (vagyis kicsúszunk az időből, és a kard visszavált Dawnfang-ba még a sikeres 12 halál előtt), VAGY kifogy a töltet a kadból menet közben - akkor az egészet újra kell majd kezdenünk megint, a következő estén. (Csak akkor számolja a gyilkolásokat, ha a kard "fel van töltve", vagyis az enchantok rajta "aktívak". Kimerült kard esetében nem számolja)

Ugyanez vonatkozik a Dawnfangra is. Ha egyszer sikerül reggel 6 és este 6 között legalább 12 ellenfelet megölni, akkor a kard fejlődik, **Superior Duskfang** követi a váltás után.

A "Superior" állapot csak 12 óráig tart! Ha e 12 óra alatt nem ölünk meg legalább újabb 12 áldozatot, akkor a következő cserénél ismét az alapállapotot kapjuk. És így tovább.

Szint	Absorb Health /Magicka (Superior Dawn/Duskfang)
1-4	3
5-9	5
10-14	7
15-19	9
20-24	11
25-29	13
30+	15

A kard absorb tulajdonsága sajnos ugyanúgy a megtalálás szintjéhez kötött, vagyis az az érték lesz rá érvényes, ahányas szinten magát a kardot megtaláltuk.

