

Ossyor

- Merülő

„Legnagyobb veszteségei a klán bűvárainak, az ossyoroknak voltak. Három víz alatti útvonalat próbáltak ki, s abból kettő járhatatlannak bizonyult. Volt, amelyiket élőholtak vigyázták, s azok igen jól megvannak a sötét vizek mélyén levegő nélkül is. Másokban csapdák és ravasz zsilipek várták őket. A két csapat tagjai közül csak háromnak a holttestét tudták elővonszolni a vízbefült járatokból. A többiek derekára kötött „jelkötelek” elszakadtak vagy elvágták őket - a magukkal vitt, levegővel töltött hólyagok egyike sem került elő.

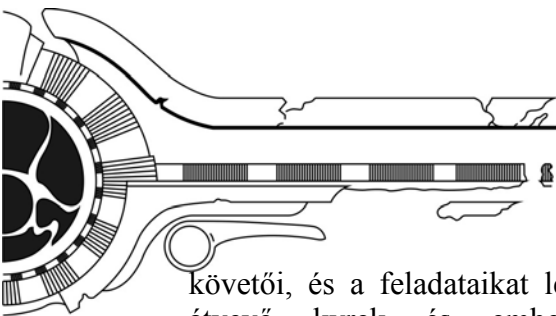
Amit mégis megtudtak a holtaktól, azt a nyakukba bogozott „írásmadzagok” hurkaiból és csomóiból olvasták ki a megmaradt ossyorok. Felderített ellenfelek és csapdák helyei voltak elrejtve azokban az átázott madzagokban.

A legmesszebbre a harmadik csapat jutott. Róluk és végétükről tudtak a legtöbbet, mivel velük tartott egy bűvár, aki a legvégéig mentális kapcsolatban maradt a tolvajvár egyik magitorával. Két zsilipen sikerült túljutniuk, s csak a feltételezett erődítmény közelében veszett nyomuk. Valahol a Háromtorony néven ismert zömök épület alatt lelték halálukat, s ez egybevágott Ismeyr azon feltevésével, hogy az Aknavárat valahol arra kell keresniük.”

(Jan van den Boomen - Fekete vizek)

Az ossyor szó toroni nyelven merülőt jelent, ez a különböző toroni tolvaj- és fejjavadászklánok bűvárainak elnevezése. Olyan különlegesen képzett úszók, akiket felkészítenek a víz alatti tevékenységekre, és ehhez sajátos felszereléssel is ellátják őket. Általában valamely nagyobb klán szolgálatában állnak, ám a legjobbak kétségtelenül az önálló ossyor klánok képviselői. A leghíresebb ilyen klán a shuluri Ikraszédők, akiket szakmai körök a legjobbnak is mondanak, nem véletlenül. Az ossyorok a vízben gazdag vidékek sajátjai, legnagyobb számban a toroni Shulur Víziváros kerületében fordulnak elő, de akadnak kisebb csoportok, amelyek távoli toroni városokban igyekeznek fenntartani hagyományaikat. Sajátos csoportot képeznek a toroni flotta állományában tevékenykedő, a hatalmas Császár-szigetek és a toroni karakkák bűvárait adó ossyorok. Noha a toroni társadalmi kasztrendszerbe navorként soroltnak be, a klánokban megbecsültségük igen magas, hiszen nehezen pótolhatók, ossyorok nem teremnek minden örvény alján. Olykor felbukkannak egy-egy külhoni klán kötelékében is, ám ezek a szökevények általában nem képesek egyedül meggyökereztetni és fenntartani a merülő hagyományokat, így egy-két generáció alatt elvész ez a képesség.

Az ossyorok eredete minden bizonnyal a ryeki időkre nyúlik vissza, ahol a víz emberek számára nehezen járható közegét a harcolók a vízben is otthonosan mozgó démonokkal, később fél-démoni szörnyetegekkel próbálták meg uralni. A különböző nemesítések, démoni korcsok eredményeként kialakult szerzetek lassan eltűntek, tanítványaik, tudásuk



követői, és a feladataikat lépésről-lépésre átvevő kyrek és emberek azonban megmaradtak, megalapozva a mai merülők hagyományait.

A különböző vízi hekkákat tisztelő ossyorok szinte minden energiáját leköti a víz alatti tevékenységre történő felkészítés, ezért mind tolvaj, mind fejevadás ismereteikben gyengébbnek számítanak, mint szárazföldi társaik, a víz alatt azonban verhetetlenek.

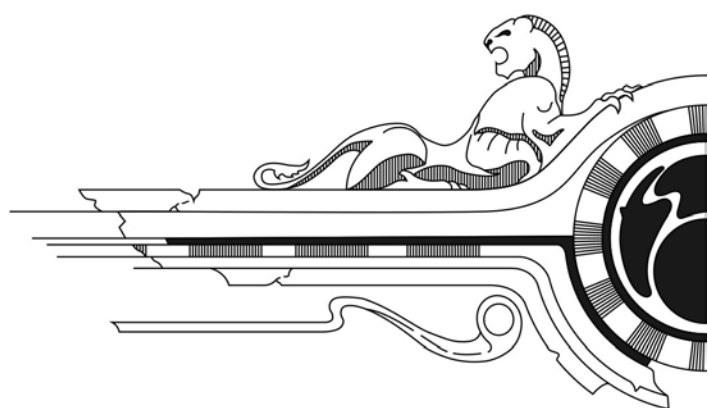
A egyes klánok szolgálatában álló bűvárokat rendszerint a szervezet ossyormesterei képzik a legtehetségesebb fiatalokból. Az ilyen bűvár-mesterek megbecsült és féltve őrzött tagjai a klánoknak, hiszen elveszejtésük az ossyor tudomány klánból való eltűnését is magával vonhatja. Léteznek azonban ossyor klánok is. Ezek legfőbb feladatuknak a merülők képzését tekintik, és megélhetésüket is a magasan képzett bűvárok különböző klánoknak és hatalmaknak történő bérbe adása jelenti. Az ossyor klánok kiterjedt kapcsolatrendszerrel rendelkeznek, nem ritkán nagyobb hatalmak is állnak mögöttük. Tanítványaikat több helyről gyűjtik és toborozzák, kiváló lehetőséget adva a társadalom alsóbb rétegének a kiemelkedésre, hiszen a kiváló állóképesség és a vízben való otthonosság bárkit kiemelhet és az ossyorok megbecsült csoportjának tagjává emelhet. Nem csoda, hogy az ossyor klánok merülői a legjobbak, hiszen több mester sok éves hagyományok alapján képzik őket, így magányos társaikkal összehasonlíthatatlan előnyökkel indulnak. Az ilyen klánok sajátosságuk és egyediségük, valamint nélkülözhetetlenségük okán nem ritkán külön védelem alatt állnak, és igyekeznek

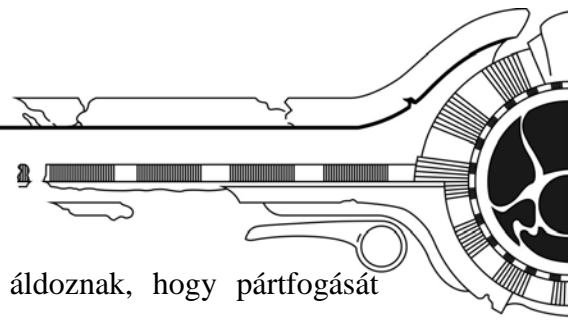
nem belebonyolódni az akár a végüket is jelentő konfliktusokba. Mások is így állnak hozzájuk, hiszen eltűnésük azt jelentené, hogy hosszú ideig megszűnne a víz alatti dolgokba való beavatkozás lehetősége.

A merülők felkészítése csupán néhány évig tart, ennek legnagyobb részét az edzés, a víz megszokása, a fárasztó és embert próbáló úszó gyakorlatok teszik ki, ahol kíméletlenül kirostálódik az, aki nem a víz alá való. Nem csak az úszást és a merülést gyakorolják be magas fokon, de a víz alatti kommunikációt és a bűvármunkát segítő eszközök használatát is, sőt, olykor még a víz alatti harc elemeivel is megismerkednek. Természetes, hogy tudásuk szűk keresztmetszetű, eléggé egysíkú és csak fő feladatuk segítésére szolgál, másra nemigen marad idejük és energiájuk.

Az ossyorok fő feladata a víz alatti helyek, elfeledett vagy csak eltűnt járatok felderítése és feltérképezése, hajóroncsok felkutatása, víz alá merült kincsek megkeresése. Természetesen a Víziváros titkos és gyakran mások számára megközelíthetetlen helyek ismerői, víz alatti behatolások, rajtaütések mesterei. A víz hadszíntérré válása esetén uralják azt is, noha harcban nemigen akadnak ellenfeleik, hacsak más merülők nem. Mindenesetre az ossyor klánok úgy igyekeznek kialakítani kapcsolataikat és szerződéseiket, hogy egyszerre csak az egyik oldalon álljanak, nehogy tagjaiknak egymást kelljen lemészárolniuk valami víz alatti helyért folytatott csatározásban, érzékenyen meggyengítve a klánt.

A különleges állóképességű és kiváló úszók közönséges emberekhez képest jelentős víz alatti teljesítményüket különleges eszközökkel növelik:





marhahólyagokban levegőt visznek magukkal, így azt használva jóval tovább maradhatnak lent és akár behatolhatnak olyan járatokba is, amelyekből körülményes elérni a felszínt. Persze az ilyen vállalkozások nem veszélytelenek. Társaikkal - akik gyakran csónakból várnak rájuk, a derekukra kötött jelkötelek segítségével kommunikálnak, csak elvéve akad közöttük olyan, aki csiszolt elmével az éteri síkokon is tud kommunikálni, az ossyorok kiválasztásánál nem éppen a mentális képességek, sokkal inkább a megfelelő fizikum a döntő.

Az ossyorok nyakukban vékony írásmadzagot hordanak, erre könnyen köthető bogok, hurkok segítségével naplószerűen rögzítik a víz alatti eseményeket, így később könnyebben és pontosan felidézhetik azokat, térképeket készítve a víz alatti járatokról. Természetesen haláluk esetén akár társaik is kiolvashatják belőle, merre járt, miket fedezett fel pórul járt társuk mielőtt magával ragadta a mélység.

A toroni ossyorok zárt közösségei számos saját szokással, külön beavatási szertartásokkal rendelkeznek. Tagjaikat nem csak azonos klánjuk, összeszokottságuk, de sajátos tudományuk és munkájuk is összeköti, nem sokan lennének képesek követni, és hasznosan segítségükre lenni odalent. Több saját hekkát is tisztelnek, egyikük Meragga, a Vízbe fült leány, a mélyvizek úrnője, aki kitartással segíti a számára kedveseket. Neki szorult helyzetükben légbuborékot áldoznak, nevének erőt próbáló és az értékes levegőt elpocsékoló vízmélyi kikiáltása a hozzá nem értők szemében akár bolondságnak is tűnhet. A frissen beavatottak saját kézzel

elejtett halat áldoznak, hogy pártfogását bírják.

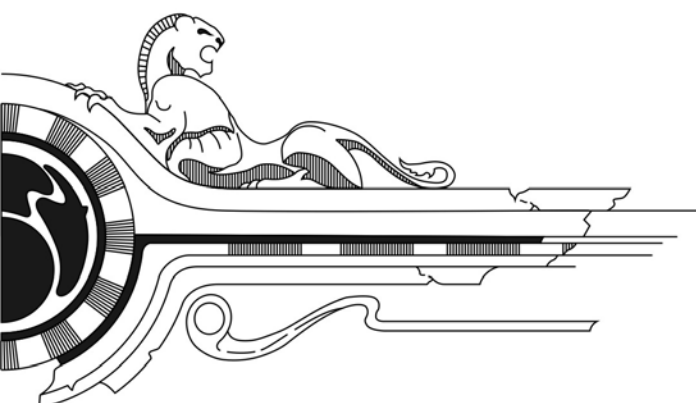
Kevesebben merik Kayssyre, a Tengerek pásztora kegyét keresni. Kayssyre felnégyelt testét a legenda szerint még a Családi háborúk idején dobták a tengerbe, hogy megtagadják tőle a földben való nyugalmat. Csak részben jártak sikerrel, mert bár a Tengerek Pásztora nem lelt nyugalmat, ám az őt elfogyasztó cápa, tengeri kígyó, óriás polip és barrakuda képében azóta is vadászik azokra, akik vesztét okozták, az emberekre. Karyssyre tiszteletére vízben kiontott saját vért áldoznak, jóindulatának elnyerésére pedig nem ritka az élő csaletek felajánlása is, a szerencsétlenül járt emberek csontjaiból készült vízi tárgyak állítólag a hekka áldását hordozzák.

Karakteralkotás

Az ossyor általában ember vagy kyr lehet, de toroni viszonylatban előfordulhat, hogy más, emberszerű fajok tehetséges és elszánt tagjaiból is merülő válik. Férfiak és nők vegyesen akadnak közöttük, az alkalmasság, a kitartás és a tapasztalat sokkal inkább számít, mint bármely társadalmi előítélet.

Az ossyor első karakteralkotási táblázata:

Erő	2K6+6
Állóképesség	K6+13+Kf
Gyorsaság	K10+8
Ügyesség	K6+12+Kf
Egészség	K10+10
Szépség	3K6
Intelligencia	3K6
Akaraterő	3K6 (2x)
Asztrál	3K6
Érzékelés	K6+12



Harcérték

Az ossyor Ké-alapja 8, Té-alapja 17, Vé-alapja 70, Cé-alapja 0; amihez minden tapasztalati szinten 6 harcérték módosítót kap, amit tetszés szerint oszthat el harcértékei közt, egyetlen megkötést figyelembe véve: Té-jét és Vé-jét legalább 1-gyel köteles növelni minden tapasztalati szinten.

Életerő és fájdalomtűrés

Az ossyor Ép-alapja 4 (ehhez adódik még egészsége tíz feletti része), Fp-alapja pedig 5, amihez (állóképességének és akaraterejének tíz feletti részén túl) tapasztalati szintenként további K6+3 Fp járul.

Képzettségek

Az ossyor Kp-alapja 6, amihez minden tapasztalati szinten további 9 járul.

Az ossyor harcos képzettségei első szinten:

Képzettség	Fok/%
2 Fegyverhasználat	Af
Belharc	Af
Úszás	Mf
Búvárkodás	Af
Vakharc	Af
Futás	Af
Hajózás	Af
Értékbecslés	Af
Csomózás	Af
Térképészet	Af
Mászás	10%
Esés	10%
Ugrás	10%
Zárnyitás	20%

Lopózás	10%
Rejtőzés	15%
Kötéltánc	5%
Cspadakeresés	25%
Rejtekhelykutató	20%
Nyelvismeret	Af (4,3)
Nyelvismeret (kötélbeszéd*)	Af (3)
Kultúra (toroni v. saját)	Af
Kultúra (klán**)	Mf
Helyismeret (saját)	70%

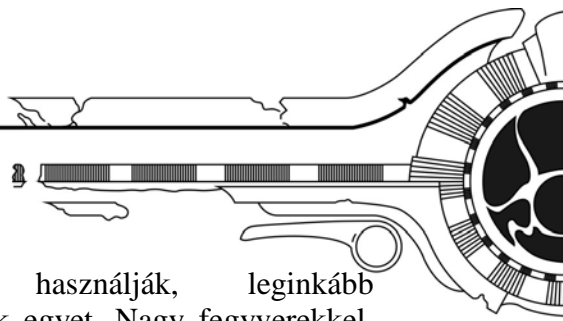
* A kötélbeszéd (kíyral) egyfajta jelbeszéd, kötél húzásából és lazításából álló jelekből, valamint a kötéltre kötött csomók és hurkok jelkészletéből áll.

** Csak abban az esetben kapja meg, ha klánban nevelkedett, ez esetben saját klánjára vonatkozik.

Az ossyor minden tapasztalati szinten kap 40%-ot, amit tetszés szerint oszthat el százalékos képzettségei között. Egyszerre azonban maximum 15%-ot oszthat egy képzettségére.

Az ossyor képzettségei a további tapasztalati szinteken:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2	Hátbaszúrás	Af
3	Búvárkodás	Mf
3	Állatismeret (vízi lények)	Af
4	Harc vízben	Af
5	Csomózás	Mf
6	Belharc	Mf



Különleges képességek

Az ossyorok rendkívül jól tájékozódnak a vízben. A víz alatt (két láb eltéréssel) meg tudják mondani, milyen mélyen járnak, és mindig tudatában vannak, merre van a felfelé, azaz a vízfelszín.

A merülőket igencsak igénybe veszi tevékenységük, a gyakori nyomás, ezért szervezetük hamar elhasználódik. Az ifjúkortól kezdve számukra minden korkategória váltás öt évvel hamarabb következik be, és ehhez az értékhez minden kategóriában újabb 5-öt szednek még össze. Például középkorba 25 évesen lépnek, és az 25-32 éves korukig tart számukra, a meglett kort így 32 évesen érik el, amiből 40 évesen váltanak idősbé.

Nemcsak jó úszók, de olyan ritka képzettségeket is elsajátítanak, mint a vízi harc, vagy a bűvárkodás, amelyet csak kevesen tudhatnak magáénak, így megfelelő környezetben behozhatatlan előnyre tesznek szert. Az ossyorok rejtőzés és lopózás képzettsége a vízben (úszva) duplán számít!

Tapasztalati szint

Az ossyor a tolvaj általános táblázata szerint lép tapasztalati szintet.

Az ossyor fegyvertára

Az ossyorok alaposan megválogatják felszerelésüket, hiszen minden plusz font nehezíti a víz alatti mozgásukat, amin adott esetben az életük is múlhat. Nem ritka, hogy bármiféle fegyver nélkül merülnek alá. Ha mégis fegyvert kell magukhoz venniük, a kést, és a tör kategóriájú

fegyvereket használják, leginkább egyszerre csak egyet. Nagy fegyverekkel, szálfegyverekkel tekintve, hogy a víz alatt szinte semmi hasznukat nem vennék, nem tanulnak meg bánni, és célzófegyver is csak ritkán akad a kezükbe.

A merülők értelem szerűen semmilyen vértet, sisakot nem viselnek, hiszen az végzetesen akadályozná őket a víz alatti mozgásban.

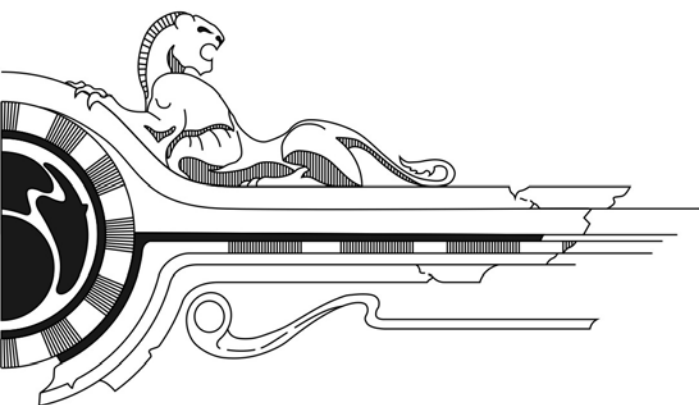
Különleges felszerelés

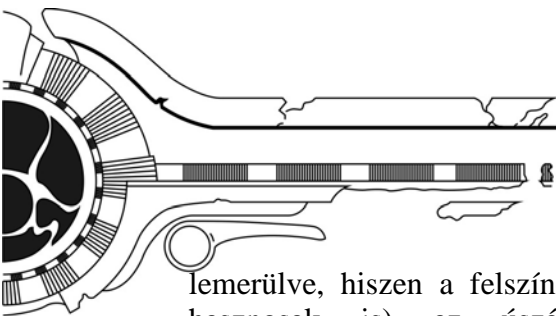
Marhahólyag

Az ossyorok különlegesen előkészített, rögzítő és könnyen oldható kötésekkel ellátott marhahólyagokat fűjnek fel, és visznek magukkal a mélybe. Ennek segítségével levegőjük elfogytával is levegőhöz juthatnak, így jóval hosszabb ideig tartózkodhatnak a víz alatt, feladatuk jelentős része enélkül lehetetlen volna.

Egy marhahólyagban átlagosan tíz adag levegő fér el. Egy adag levegő újabb körökre elegendő, ennek számról a hólyagot használó úszás tudása, vagy bűvárkodás képzettsége ad pontos értéket. Ez az érték azonban a plusz levegővételek esetében csak akkor igaz, ha az illető nyugodt helyzetben van, vagy lassan, normál tempóban úszik. Amennyiben harcol, megerőltető tevékenységet végez, vagy erőltetett tempóban úszik, egy levegővétellel eltölthető idő feleződik. (tehát például egy mesterfokú bűvárkodásban képzett esetében nem az állóképessége háromszorosa, csak másfelszerese.)

A marhahólyagoknak hátránya is van, amíg kapacitásuk felénél több levegő van benne, a víz alatt (csak alatta,





lemerülve, hiszen a felszínen úszva még hasznosak is) az úszás képzettség szempontjából egyel darabonként egyel csökkentik a bűvár állóképességét (csak a számításokhoz, valójában nem).

Az ilyen marhahólyagok előállításának képességét már a bűvárkodás alapfokú ismerete is biztosítja. Készítése és árusítása elég ritka, ára tíz lábanként hozzávetőleg 30-50 réz.

Kötelek

Az ossyorok feladataikhoz nem a szokványos köteleket használják, hiszen azok nem számukra, a különleges igényekhez készülnek. Az egyszerű kötelek gyakran túl merevek és vastagok számukra, esetleg hamar szétáznának a víz alatt. A **polipsodrony** ujjnyi vastag, nem túl erős, viszont könnyű kötél, amelyet különlegesen kezelt vízi növényekből készítenek. Jellemzője, hogy a víz nem árt nekik, nem nyúlnak, ám még a víz alatt is hamar előregsznek, így néhány hét alatt megbízhatatlanná válnak. Általában jelkötélnak használják, a bűvár derekára kötött, maga után húzott kötél megfeszítésének és lazításának segítségével a kíryalt, azaz kötélbeszédet használva üzeneteket továbbíthat a kötél másik végén lévő társának.

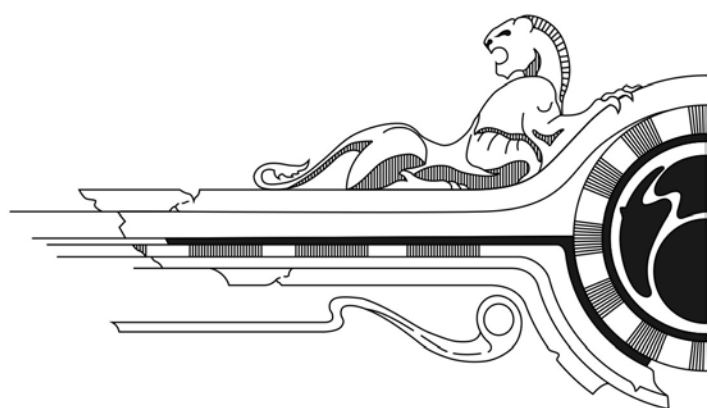
A **sellőhaj**, vagy egyszerűbb nevén torokmadzag nagy finomságú, könnyű, vékony madzagféle. A legkülönbélebb állatok szőréből készítik, (egyes mesterek a mókus farkszőrére, mások az oroszlánsőrényre esküsznek) viaszolással és préseléssel, hogy feladatát jól elláthassa. A sellőhaj nem igazán számít erős kötélnek, ám a víz nem árt neki, sokáig használható marad, és jól őrzi a rá kötött

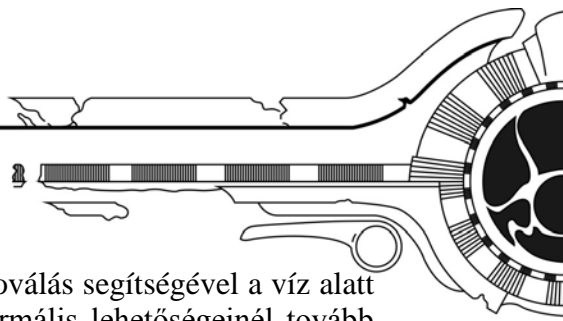
csomókat is. Az ossyorok írásmadzagként a nyakukban viselik, és rendszeresen, naplószerűen vezetik rá a fontosabb dolgokat bogok és hurkok formájában. Igen finom tapintású, és drága is, egy lábnyi darab 3-4 ezüstbe is kerülhet.

Az ossyorok igen kevés öltözéket hordanak merülés közben, hiszen az csak akadályozná őket. Általában egyetlen ágyékkötőben merülnek alá, és felszerelésüket így nehezebben tudják magukkal vinni. Gyakran készítenek azonban **huroköveket**, ezek a kötélből font övként viselhető, szét nem ázó készségek fegyverük, egy-két felszerelési tárgyuk rögzítésére is alkalmasak, és persze könnyen fűzhető és oldható hurkok vannak rajta a marhahólyagok rögzítéséhez.

Tetoválások

Az ossyorok - ahogy ez az alvilágra jellemző - nem vetik meg a különböző mágikus eszközöket, ha azok a segítségükre vannak. Különösen igaz ez a különböző mágikus tetoválásokra, azok ugyanis különböző érdekszövetségek, szerződések, esetleg a nagyobb klánok saját mágiahasználói révén könnyebben elérhetők. Az alábbiakban néhány, az ossyorok számára is hasznos mágikus tetoválás leírása következik. A mágikus tetoválások alkalmazására vonatkozó szabályokról a Rúna magazin 1/5. számának Tetoválások és a IV/4. szám Boszorkánymesteri tetoválások című írásában lehet olvasni.





Szellemtest

Mp: 20/35

Varázslás (feltöltés) ideje: 1 perc

Időtartam: 30 perc

A mágikus rajzolat a mellkas közepén helyezkedik el. Feltöltve a boszorkánymester teste (csak a teste, ruházata és eszközei nem) I. vagy II. fokon anyagtalanná válik. Képes rá, hogy átmenjen köfalakon, II. fokon áthaladnak testén a fémfegyverek, mágikus tárgyak azonban útját állják, s varázserővel felruházott fegyverek sebezni is képesek. (Lásd: varázslói mozaikmágia, természeti anyagok mozaikmágiája, légiesség...) (RúnaI/5 - Tetoválások)

Haltüdő

Mp: 15

Varázslás (feltöltés) ideje: 3 perc

Időtartam: 18 kör

Sérülési százalék: 8 %

A mágikus tetoválást a nyak oldalára, vagy a mellkasra helyezik. Mérete tenyérszerű. Gondolati parancsra történő aktiválása utána az időtartam lejártáig víz alatti légzést biztosít alkalmazójának. A szorult helyzetbe került ossyor életét is megmentheti. (MG)

Cápatüdő

Mp: 22

Varázslás (feltöltés) ideje: 3 perc

Időtartam: lásd a leírást

Sérülési százalék: 20 %

Ezt a tetoválást a mellkasra, ritkábban a hátra szokták tetoválni. Mérete kéttenyérszerű. A gondolati parancsra

aktiválódó tetoválás segítségével a víz alatt tartózkodó normális lehetőségeinél tovább bírhatja levegő nélkül, azonban nem minden nehézség nélkül, ugyanis a tetoválás fájdalmat okoz. A cápatüdő okozta minden 1 Fp K6 körrel tolja ki a víz alatt, levegővétel nélkül büntetés mentesen eltölthető körök számát. A folyamat addig tart, amíg az úszó Fp-inek elfogytával eszméletét nem veszíti, vagy amíg önként le nem állítja a jel működését. Közben akár levegőt is vehet, ilyenkor Fp-i nem fogynak, ám amint az elfogyott, és lélegzetet kellene vennie, a jel újabb fájdalmat okoz, nyújtva a szervezet szenvedését. (MG)

Rájabőr

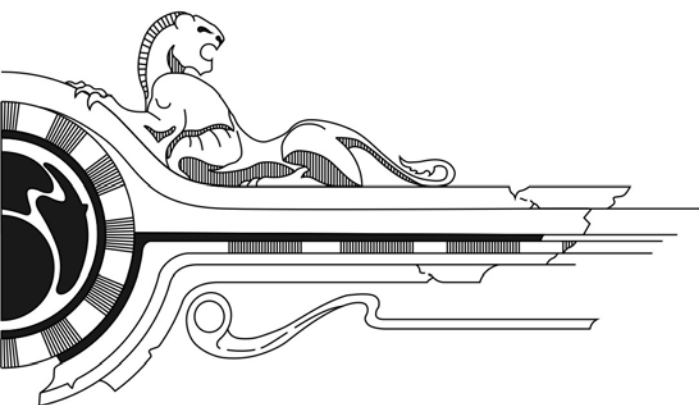
Mp: 6

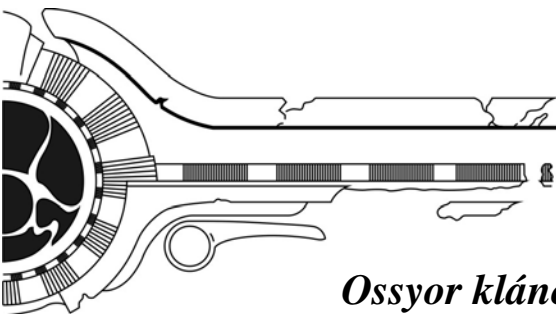
Varázslás (feltöltés) ideje: 3 perc

Időtartam: 5 perc

Sérülési százalék: 25 %

A kéttenyérszerű méretű mágikus tetoválást általában a mellkasra, hasra, vagy a hátra tetoválják, de bárhol viselhető. Aktiválása esetén alkalmassá teszi viselőjét, hogy kibírjon bármekkora víznyomást. Segítségével elméletileg a bűvár bármilyen mélyre merülhet, a víznyomás nem okoz neki problémát - persze a jel sem a szükséges úszó tudást, sem a levegőt nem pótolja. (MG)





Ossyor klánok

Ikrasedők

A legjobbnak tartott shuluri, önálló ossyor klán. Központjuk a Vízivárosban van, nevüket a második Orgyilkosháború (Psz.2099-2198) óta jegyzik. Állítólag nagyfokú szabadságot, de szükség esetén hűséget biztosító szerződés köti őket a terület uriodominiorához. Tevékenységük szinte csak az ossyorok nevelésében és bérbe adásában merül ki, és mivel a legjobbnak számítanak, szolgálataikat igen borsos áron mérik. A klán mágiahasználói jelentős támogatást biztosítanak nekik, szinte mindegyik Ikrasedő munkáját segíti valamilyen mágikus tetoválás vagy csodás képességű tárgy. A víz alatt uralják Shulurt, noha megvan a jól jelzett és ismert saját területük, szinte az egész városóriás csatornáit rendszeresen átfésülik, így a vízbe vesztett tárgyai, nem ritkán igazi kincsek a klán vagyonát gyarapítják.

Merülők különböző rangokat kapnak, és a feladatok megosztásával csapatban még többre lesznek képesek.

Halász

A kezdők rangja, az ő feladatuk általában a csónakok őrzése, és ami fontos, ők ülnek a jelkötelek végénél. Ha szükséges, megpróbálják kihúzni társukat, ledobni a szükséges felszerelést, jelezni, segítséget hívni, a feladat függvényében.

Vízipók

Nevüket arról kapták, hogy több levegővel telt marhahólyagot szállítanak. Általában erre megy el erejük nagy része, és addig tartanak társaikkal, ameddig még könnyen elhagyható területen haladnak. Folyamatosan pótolják társaik kiürült marhahólyagjait, majd visszatérnek az

üresekkel a felszínre, ha szükséges, újabakkal merülnek alá.

Tegzes

Ideiglenes, inkább csak feladatfüggő rang. A tegzesek szállítják társaik helyett a víz alatt talált tárgyakat, így a többiek a felfedezésre, a harcra, és bármi másra koncentrálnak. Gyakran hátzskákkal, tarisznyával, kötéllel és zsákkal szerelik fel őket.

Sikló

A felfedező, az elől és legtovább, legmélyebbre hatoló merülők neve és rangja. Az ő előrejutásukat, merülésüket segíti elő a többi klántag, így jóval nagyobb teljesítményre lesznek képesek. Ők a legtapasztaltabb merülők.

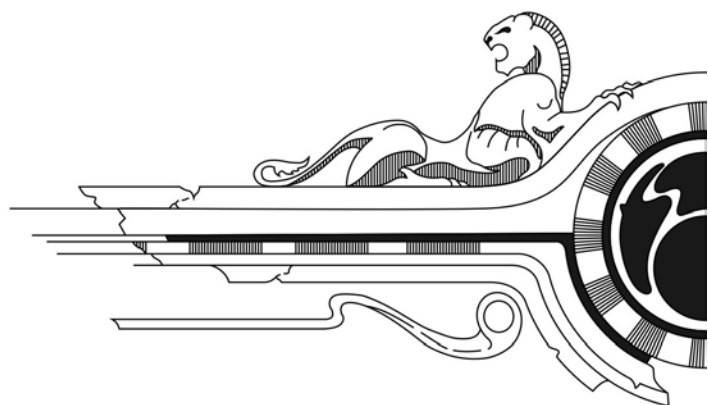
Az Ikrasedők klán tagjai a hagyományos ossyorok képzettségein túl első szinten még az alábbi képzettségekkel bírnak:

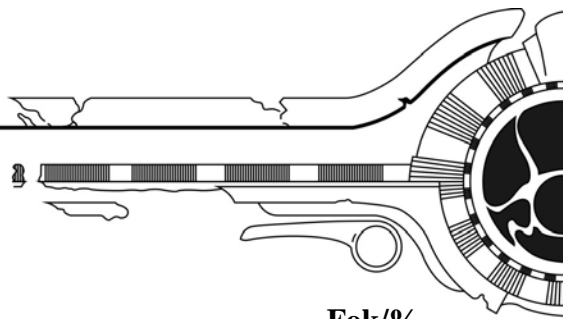
Képzettség	Fok/%
Építészet	Af
Legendaismeret	Af

Az ikrasedő a klán különleges gyakorló pályáinak köszönhetően minden tapasztalati szinten 50%-ot kap, amit tetszés szerint oszthat el százalékos képzettségei között. Egyszerre azonban maximum 15%-ot oszthat egy képzettségére.

A következő tapasztalati szinten a klántagok a következő képzettségeket tanulják:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
3	Hadvezetés	Af
4	Mágiaismeret (boszorkánymesteri)	Af





5	Kötélékből szabadulás	Af
7	Vakharc	Mf

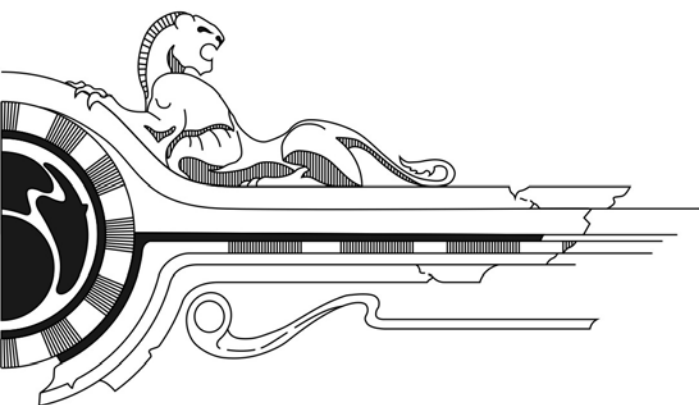
(Morgena könnyei, 289/2 alapján MG)

Ráják

A Ráják dél-toroni ossyor klán. Területük a partvidéken Lakassyntól Sabbúlig terjed, és érdekeltrésükbe tartozik a Karkvin és Szindvil-szigetek is. Nem annyira csatornákat, mint magát a tengert derítik fel. Elsüllyedt hajók után kutatnak, kincseket emelnek a felszínre, víz alatti barlangok feltérképezésével és kifosztásával foglalkoznak. Ha valaki ritka tengeri állatot, esetleg növényt akar szerezni, szintén jó helyen jár, ha az ő segítségüket kéri. Gyöngyhalászattal is foglalkoznak, náluk ezt kevesen tudják jobban művelni. Állítólag szoros szálak fűzik őket a toroni flottához is, noha meg tudták őrizni függetlenségüket. A klántagokat jobb fülcimpájuk bemetszésével jelölik meg, őket tisztelet és megbecsülés övezi a köznép, de a hajósok körében is.

A ráják a partok falvainak ügyes halászgyermekait szerzik meg, gyakran megvásárolják, így kárpótolva a családot az ígéretes gyermekért. Gyakran hosszú hajóutakon vesznek részt, a partvidéket, zátonyokat, eldugott szigeteket nagyon ismerik. A szóbeszéd szerint együtt úsznak a tengeri állatokkal, és azok rendszeresen segítik őket. Nem ritka, hogy idomított tengeri lényekkel tűnjenek fel valahol.

A Ráják klán tagjai a hagyományos ossyorok képzettségén túl első szinten még az alábbi képzettségekkel bírnak:



Képzettség	Fok/%
Szakma (gyöngyhalászat)	Af
Növényismeret (vízi növények) *	Af
Kocsmai verekedés	Af

* Az állatismeret képzettség mintájára.

A következő tapasztalati szinten a klántagok a következő képzettségeket tanulják:

Tsz. Képzettség	Fok/%
2 Nyelvismeret (hajós zászlójelek)	Af (4)
3 Időjósítás	Af
4 Állatismeret (vízi állatok)	Mf
5 Hajózás (toroni típusok)	Mf
6 Idomítás	Af
7 Időjósítás	Mf

(MG)

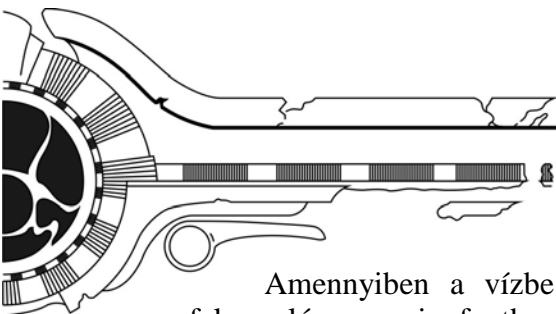
Szabályok - mozgás és harc vízben

A víz teljesen idegen közeg az ember számára.

Képtelen úszó annyi körig képes a felszínen maradni, amennyi az ereje.

Egy ember a víz alatt annyi körig bírja levegő nélkül, amennyi az állóképesség értéke, azután elájul, újabb egy perc múltán pedig vízbe fül. Az úzás képzettség megtanulásával az úszó teljesítménye sokat javulhat.

Merüléskor, 5 lábnyival a vízfelszín alatt mindenki körönként egészségpróbát köteles dobni, függetlenül attól, milyen fokon képzett úszó. Ha a próbát elvétí, lábanként és körönként K6 Fp-t veszít a rá ható nyomás miatt, míg végül elájul.



Amennyiben a vízbe magával vitt felszerelés ynevi fontban mért súlya meghaladja az erő értékét, az úszó elmerül, akár a kő. Ez egyben határt szab a páncélok viselésének is.

Természetesen a felszerelés súlya jelentősen csökkenti az úszó teljesítményét. A súly minden fontja egyel csökkenti az úszó erejét és állóképességét, természetesen csak a vízre vonatkoztatva.

A felszínen úszót a hullámverés erőssége is érzékenyen érintheti. A hullámverés erőssége a súlyhoz hasonlóan a vízre vonatkoztatva levonódik az úszó erő és állóképesség értékéből.

Fokozat	Hullámverés erőssége
0	sima vagy fodros vízfelszín
1-2	folyók, szélcsendes tavak felszíne
3-4	sebes sodrású folyó, erős szél a tavon, a tengerfelszín általában
5-6	hegyi folyó, vihar a tavon, tenger erős szélben
7	viharos tenger
8	tengerfelszín szokatlanul erős viharban
9	tájfún a tengeren, mágia korbácsolta tenger

Képzetlen úszó mélyvízben képtelen harcolni, hiszen a megfulladás ellen küzd. Amíg levegőhöz jut, akaraterő-próbára jogosult, amelynek elvétele esetén pánikba esik, míg siker esetén megpróbálhat védekezni, ilyenkor Vé-e 50-nel csökken, a kezdeményezést mindenképpen elveszíti, támadni nem képes. Af-on képzett úszó Ké: -15, Té: -20, Vé: -20 módosítókkal harcolhat, míg az úzásban mesterfokon képzett karakter harcértékeihez mélyvízben Ké: -10, Té: -10, Vé: -10 módosító járul.

A vízben a nagyobb fegyverekkel nehezebb a harc, ezért azok forgatóját levonások sújtják, melyet az alábbi táblázat mutat meg:

Fegyvertípus	Té/Cé, Vé	Sebzés
Szűrőfegyver	- 5	0 Sp
Vágófegyver	- 10	- 2 Sp
Zúzófegyver	- 20	-5 Sp
Kétkezes fegyver	- 30	-10 Sp

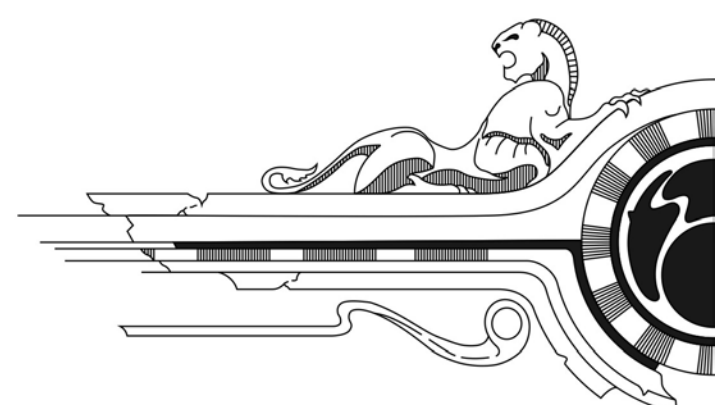
A tör és a szálfegyverek (szűrő típusú) a vízben sem veszítenek harcértékeikből. A hajtófegyverek és íjak értelemszerűen használhatatlanok. A nyílpuskák alkalmasak víz alatti lövésre is, de lőtávolságuk a tizedére csökken, sebzésük pedig negyedelődik.

Víz alatt a harc fekvé, alacsonyabbról és magasabbról harci helyzetek nem módosítják az esélyeket; alulról vagy felülről közelítve a támadás félhátulról módosítói érvényesek.

A pszi diszciplínák közül csak olyanok alkalmazhatóak, amelyek koncentrációs ideje nem hosszabb 1 körnél. A Slanek nem alkalmazhatják harci diszciplínáikat (pl.: Chi-harc, Halálos ujj, Aranyharang).

A víz alatt legfeljebb 1 kör hosszú varázslatokat lehet létrehozni, ám a varázsigék kimondása szegmensenként egy környi idővel csökkenti a víz alatt tölthető körök számát. A robbanással, kitöréssel járó varázslatok sebzése megháromszorozódik, ám a tűz és östűz alapú varázslatok 15E-t vesztenek az erősségükből.

(A Démon átka kalandmodul felhasználásával, MG)





Új Képzettségek

Úszás*

Af: 2 Kp

Mf: 8 Kp

A víz ember számára idegen közegében való boldogulást külön tanulni szükséges. Az úszás képzettség ismerete nélkül előbb-utóbb minden karakter megfullad. Aki képzetlenül vízbe kerül, képtelen haladni, pláne harcolni, csak pánikszerűen és hasztalan csapkod maga körül, igyekszik megkapaszkodni valamiben, amíg le nem süllyed.

Képzetlen úszó annyi körig képes a felszínen maradni, amennyi az ereje. Képzetlen úszó mélyvízben képtelen harcolni, hiszen a megfulladás ellen küzd. Amíg levegőhöz jut, akaraterő-próbára jogosult, amelynek elvétele esetén pánikba esik, míg siker esetén megpróbálhat védekezni, ilyenkor Vé-e 50-nel csökken, a kezdeményezést mindenképpen elveszíti, támadni nem képes. Pszít, mágiát nem használhat.

Egy ember a víz alatt annyi körig bírja levegő nélkül, amennyi az állóképesség értéke, azután elájul, újabb egy perc múltán pedig vízbe fül.

Az úszni tudás korántsem hétköznapi ismeret Ynev világán. Leginkább csak a tengerek, folyók, tavak partján élők bírják. Egyes hadseregekben alacsony szinten megkövetelik a katonáktól, de ez nem általános. A különféle Harcos Kasztok tagjai esetében azonban már mindennapos tudománynak számít.

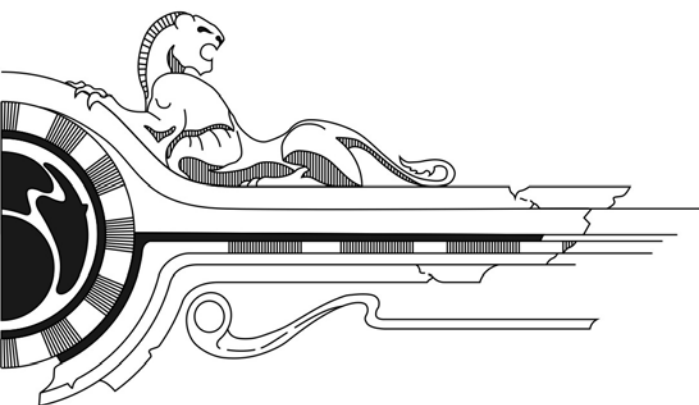
Af: A karakter jól úszik. Af-on képzett úszó Ké: -15, Té: -20, Vé: -20 módosítókkal harcolhat mélyvízben. Az alapfokú úszó képes pszít használni és

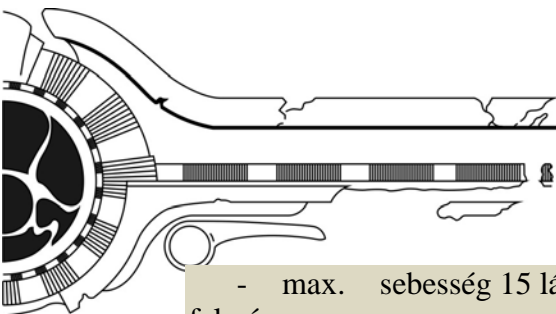
varázsolni a víz alatt, ám ezek pszi- és mana-pont igénye kétszeres lesz. Az alábbi táblázat megmutatja, mit is jelent a képzettség alapfoka.

Felszínen maradni	10 perc	x
Egyvégtében úszni	perc x állóképesség	
- sebesség 1 láb/kör		
felszínen		
- sebesség víz	1 láb/kör	
alatt		
Teljes erőből úszni	kör x erő	
- max. sebesség 5 láb/kör		
felszínen		
- max. sebesség 4 láb/kör		
víz alatt		
Max. merülési 3 láb		
mélység		
- max. merülés 0 láb		
nehezéssel		

Mf: Képes felszerelését a víz felszínén tartani, könnyedén úszik akár órákig is, ha úgy hozza a sors. Átússza a legsebesebb sodrású folyót is. Az úszásban mesterfokon képzett karakter harcértékeihez mélyvízben Ké: -10, Té: -10, Vé: -10 módosító járul. A mesterfokú úszó már képes a víz alatt pszít használni vagy akár varázsolni is, ám csak 1 körnél nem hosszabb varázslási idejű varázslatokkal teheti. Az alábbi táblázat megmutatja, mit is jelent a képzettség mesterfoka.

Felszínen maradni	óra x állóképesség
Egyvégtében úszni	10 perc x állóképesség
- sebesség felszínen	5 láb/kör
- sebesség víz alatt	3 láb/kör
Teljes erőből úszni	kör x erő





- max. sebesség 15 láb/kör felszínen

- max. sebesség víz 10 láb/kör alatt

Max. merülési mélység 5 láb

- max. merülés 10 láb nehezékekkel

Merüléskor, 5 lábnyival a vízfelszín alatt mindenki körönként egészségpróbát köteles dobni, függetlenül attól, milyen fokon képzett úszó. Ha a próbát elvéti, lábanként és körönként K6 Fp-t veszít a rá ható nyomás miatt, míg végül elájul.

Amennyiben a vízbe magával vitt felszerelés ynevi fontban mért súlya meghaladja az erő értékét, az úszó elmerül, akár a kő. Ez egyben határt szab a páncélok viselésének is.

Természetesen a felszerelés súlya jelentősen csökkenti az úszó teljesítményét. A súly minden fontja egyel csökkenti az úszó erejét és állóképességét, természetesen csak a vízre vonatkoztatva. A felszerelés súlyába nem kell beleszámolni a víz felszínén maradó tárgyakat, sőt, amennyiben a felszerelés jelentős mennyiségű ilyen tárgyat tartalmaz, azok arányosan tehermentesíthetők az úszót.

A felszínen úszót a hullámverés erőssége is érzékenyen érintheti. A hullámverés erőssége a súlyhoz hasonlóan a vízre vonatkoztatva levonódik az úszó erő és állóképesség értékéből.

Fokozat Hullámverés erőssége

0	sima vagy fodros vízfelszín
1-2	folyók, szélcsendes tavak felszíne
3-4	sebes sodrású folyó, erős szél a tavon, a tengerfelszín általában
5-6	hegyi folyó, vihar a tavon, tenger

	erős szélben
7	viharos tenger
8	tengerfelszín szokatlanul erős viharban
9	tájfún a tengeren, mágia korbácsolta tenger

(A Démon átka kalandmodul felhasználásával, MG)

* Az úzás képzettség semmiben nem mond ellent az Első törvénykönyvben közölt úzás képzettségnek, ám speciális helyzetekben és a mantecával való játék esetén célszerű ennek a bővebb változatnak az alkalmazása.

Harc vízben

Af: 5 Kp

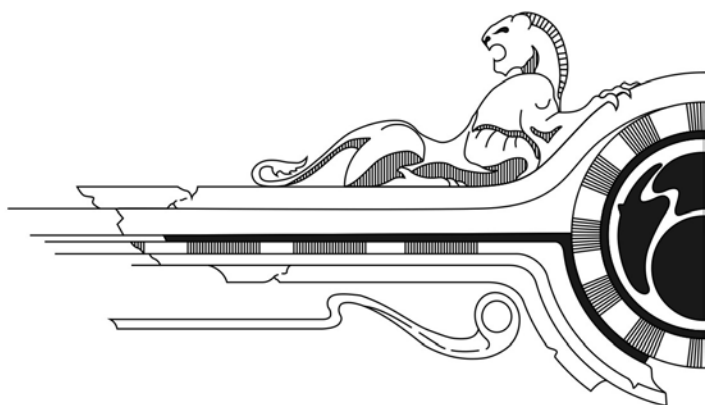
Mf: 20 Kp

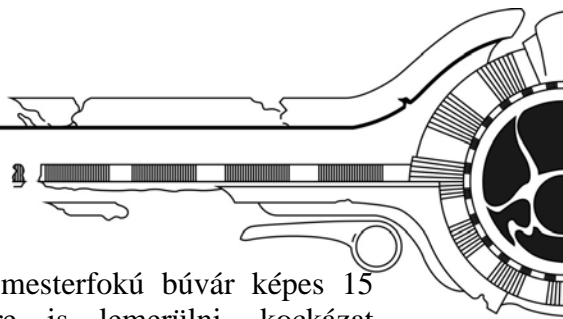
A víz jelentősen nehezíti a mozgást. Különösen a gyors és pontos mozdulatokat igénylő harcot. Mégis létezik néhány iskola, ahol oktatják ezt a ritka képzettséget. A képzettség tanulásának feltétele az úzás mesterfokú ismerete!

A vízi harcban képzetlen, de úszni tudó karakterek lehetőségei az úzás képzettségnél található.

Af: Az alapfokon képzett vízi harcos harcértékeit nem sújtják hátrányok, csupán a víz állapotával, felszerelése súlyával és esetlegesen fegyvere okozta hátrányokkal kell megküzdenie.

Mf: A mesterfokú vízi harcos nemhogy hátrány nem éri, de egyenesen előnyt kovácsol a víz ellenfele számára idegen mivoltából. Amennyiben a vízi harcban képzetlen ellenféllel kerül szembe, úgy harcértékeit a Ké: +5, Té: +10, Vé: +20 módosítók segítik. Úszni egyáltalán nem tudó ellenféllel szemben a módosítók





kétszerese számít, míg alapfokú, vagy önmagával egyező szinten képzett vízi harcossal ellenében nem élvez plusz módosítókat. (A Démon átka kalandmodul felhasználásával, MG)

Búvárkodás

Af: 8 Kp

Mf: 14 Kp

A búvárkodás képzettségét csak nagyon kevés helyen, elsősorban partvidéki klánokban, víz alatti érdekeltségekkel rendelkező szervezeteknél oktatják. A búvárkodásban képzetlen karakter csupán az úszás képzettsége által nyújtott lehetőségekkel rendelkezik a víz alatt. (lásd az úszás képzettség) A búvárkodás elsajátításának feltétele az úszás képzettség mesterfokú ismerete.

Egy ember a víz alatt annyi körig bírja levegő nélkül, amennyi az állóképesség értéke, azután elájul, újabb egy perc múltán pedig vízbe fúl. Merüléskor, 5 lábnyival a vízfelszín alatt mindenki körönként egészségpróbát köteles dobni, függetlenül attól, milyen fokon képzett úszó. Ha a próbát elvétí, lábanként és körönként K6 Fp-t veszít a rá ható nyomás miatt, míg végül elájul.

Af: Az alapfokon képzett búvár már kockázat nélkül lemerülhet 10 lábnyi mélységbe, ahol állóképesség értékének kétszeresével megegyező körig bírja egy levegővel. Ezen felül képes alkalmazni a különböző búvárkodásban használt felszereléseket is. Amennyiben képes pszit használni vagy varázsolni, úgy sikerrel próbálkozhat egy körnél nagyobb varázslási idejű alkalmazásokkal is, maximum öt körös hosszig.

Mf: A mesterfokú búvár képes 15 láb mélységre is lemerülni, kockázat nélkül, ahol egy levegővel állóképessége háromszorosának megfelelő körig maradhat. Amennyiben képes pszit használni vagy varázsolni, úgy azt korlátlanul megetheti, persze figyelnie kell az egyáltalán víz alatt eltölthető időre, sőt, a folyamatos koncentrációt igénylő alkalmazásokat is képes alkalmazni úszás közben. (MG)

Szószedet

Ikrasedők (tor)

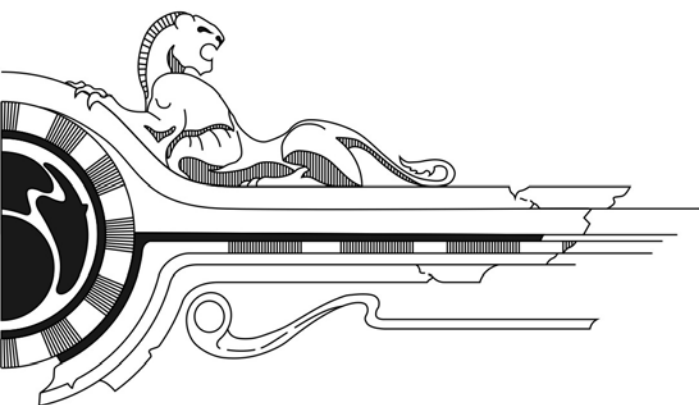
Önálló shuluri ossyor klán. Vitán felül áll, hogy ők a legjobbak, szolgálataik éppen ezért csak a kiváltságos körök számára megfizethetők. (Morgena könnyei, 289/2)

Kayssyre (tor)

A Tengerek pásztora, toroni vízi hekka. A felnagyelt fiú halála óta tengeri lények alakjában áll bosszút mindenkin, aki teheti - hozzá kötik a tengeri állatok támadásait. Kayssyre tiszteletére vízben kiontott saját vért áldoznak, jóindulatának elnyerésére pedig nem ritka az élő családok felajánlása is, a szerencsétlenül járt emberek csontjaiból készült vízi tárgyak állítólag a hekka áldását hordozzák. (MG)

Kíyral (tor)

Kötélbeszéd. Az ossyorok kötéltre kötött csomókból és hurkokból, valamint kötélmozgatásából, feszítéséből álló egyszerű, belső nyelve, amit a



merülések fontos dolgainak megörökítésére használnak. (MG)

Meragga (tor)

A Vízbe fúlt leány, a Mélyvizek úrnője, toroni hekka, elsősorban halászok, ossyorok, csónakosok tisztelik. Kitartással segíti a számára kedveseket, ha nevét kiáltják. Jóindulatának és figyelmének elnyeréséért saját kézzel elejtett halat áldoznak neki. (MG)

Ossyor (tor)

Jelentése merülő, a toroni alvilági szervezetek bűvárai. Általában tolvaj és fejjavadászklánok szolgálatában állnak. Különleges állóképességű személyek, akik a shuluri csatornák és egyes, vízzel elárasztott aknák, kanálisok feltérképezésében jeleskednek. Az ossyorok jelentős része szorosan bizonyos alvilági csoportosulásokhoz kötődik, ám az egy független bűvárklán, az Ikrasedők önállóan tevékenykedik. Vitán felül áll, hogy ők a legjobbak, szolgálataik éppen ezért csak a kiváltságos körök számára megfizethetők.

Marhahólyagokban visznek magukkal tartalék levegőt. Kiváló úszók, általában a derekukra kötött jelkötelekkel jeleznek az őket fent váróknak.

Nyakukban írásmadzagokat hordanak, melyre egyszerű, gyorsan köthető csomókkal hagynak üzenetet, mintegy naplószerűen, így később pontosan felidézhetik a víz alatt látottakat, illetve haláluk után a többi ossyor kiolvashatja belőle,

merre is jártak, mit láttak. Az ossyorok hagyományosan nagy megterhelésnek vannak kitéve, ezért nem is örvendenek hosszú életnek. (Fekete Vizek,239/3)

Tremess megszgyeúr sok embert veszített, mire elfogytak a támadók. Még az ossyoroknak is akadt munkája.

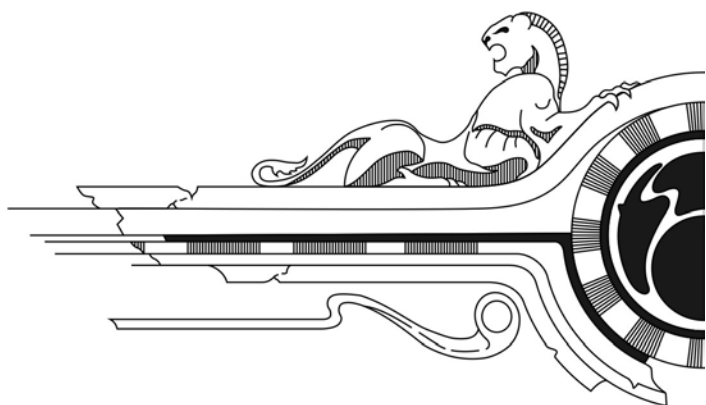
Tiila tátott szájjal figyelt. Nem emlékezett rá, hogy akadt volna eset, hogy az ossyorok, a család bűvárai roncsok felkutatásán és különösen hosszú vízalatti csatornák feltérképezésén kívül mást is végeztek volna. Olyanról pedig, hogy harcba bocsátkozzanak, talán a klán véneinek sem volt tudomása.

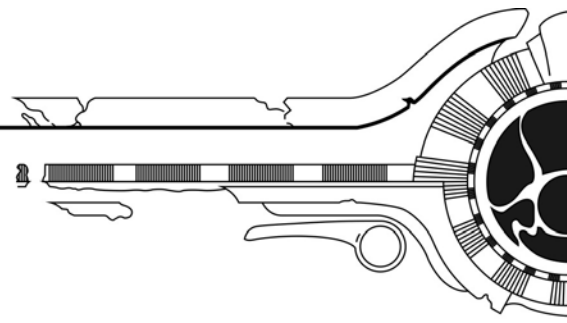
(Jan van den Boomen - Morgena könnyei)

Felhasznált irodalom

- A démon átka - kalandmodul gyűjtemény
- Jan van den Boomen - Morgena könnyei
- Jan van den Boomen - Fekete vizek
- Rúna I/5. szám, Tetoválások
- Magyar Gergely - Manteca

Az ossyor a tolvaj kaszt egy különleges alkaszja. Sajátosságait leginkább speciális képzettségének köszönheti, amit vízi környezetben bontakoztathat ki igazán. Azoknak ajánlom, akiknek megtetszett a fent említett Boomen írásokban, illetve akik a tolvajok egy szűk területre specializálódott változatát is kipróbálnák. Elsősorban helyi, főleg vízi témájú játékokhoz ajánlom.





Az ossyor az egyszerűbb alkasztok közé tartozik, így akár kezdő játékosoknak is ajánlom.

A cikk stílusa szándékosan követi és másolja a Toron szabálykönyv stílusát és ábrázolásait.

A cikk rajzai a Toron szabálykönyvben található rajzok reprodukált változatai.

Jan van den Boomen Morgena könnyei című regényének és Fekete vizek című novellájának ötlete alapján:

2014.06.25. Magyar Gergely

Hozzászólás, vélemény, észrevétel:
magyargerely@kalandozok.hu

