

Úszás bővebben

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, akaraterőpróbára jogosult, amelynek elvételése esetén pánikba esik, míg siker esetén megpróbálhat védekezni, ilyenkor Vé-e 50-nel csökken, a kezdeményezést mindenképpen elveszíti, támadni nem képes. Pszit, 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 pszit 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
	állóképesség	
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	
nehézékkal		

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 pszit 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 felszínen	15 láb/kör
- max. sebesség víz alatt	10 láb/kör
Max. merülési mélység	5 láb
- max. merülés	10 láb nehezékkal

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 tehermentesíthetik 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

* Az úszás képzettség semmiben nem mond ellent az Első törvénykönyvben közölt úszás képzettségnek, ám speciális helyzetekben, vízi környezetben folytatott játékok és jelenetek során célszerű ennek a bővebb változatnak az alkalmazása.

A Démon átka kalandmodul gyűjtemény felhasználásával.

2014.06.16.

Szerző: Magyar Gergely
Forrás: Kalandozok.hu

Hozzászólás, vélemény, észrevétel:
magyargergely@kalandozok.hu

A cikk a Manteca (Magyar Gergely, Kalandozok.hu) című írás kivonata.