

## Manteca



*Nem kellett latolgatnia, merre induljon: nyílegyenes, alacsony mennyezetű járat vezetett az egyetlen közajtóig, melyet három manteca-öltözetű férfi, három narvani fegyverforgató vigyázott. A bárd okult a mendemondákból, s nem szándékozott próbát tenni, hogy bírják az acélt: puszta kézzel rontott nekik, a meglepetés előnyét kihasználva állon vágta az elsőt, a deszkafalnak csapta a másodikat, és szembefordult a harmadikkal, aki épp hogy előrántotta különös, hárompengéjű törét, mielőtt egy gyors könyökütéstől kábán társai mellé rogyott.*

*(Wayne Chapman - Karnevál II.)*

A lupár nyelvű, eredetileg angolnát jelentő szó jelöli Narvan helyi viszonyaihoz alkalmazkodott, különleges bűvár-harcosait. A vízi harcosokat nem véletlenül hasonlítják a folyókban és tengeren egyaránt otthonosan mozgó ragadozó halakhoz, angolnavértjeik, félelmetes és utánozhatatlan vízi taktikáik egyaránt a narvani vizek kétlábú angolnájává teszi őket.

Eredetük a múlt homályába vész, egyesek szerint még a káosz-kori időkre nyúlik vissza, amikor az orkok elől a Quiron-tenger szigeteire menekülő lupárok más lehetőségük nem lévén, a vízi harcot kellett, hogy elsajátítsák. Borúlátóbb elméletek titokzatos tengermélyi pártfogókról, szerafistákról, elkorcsosult hal-emberekről szólnak.

A Manteca nem egy klán vagy iskola, a köznyelv így hívja Narvan valamennyi vízi harcosát, és csak a büszkeség szorítja rá őket, hogy más városok hasonló harcosaira ne ezt a nevet alkalmazzák pl. a kalóz helyett.

A manteca harcosokat magányos mesterek képzik, akik rendszerint egy-egy nagyobb helyi nemesház szolgálatában állnak. A mesterek több tanítványt is fogadnak és oktatnak, rendszerint a Ház érdekeltségei szerint, a hozzá hű családok és alattvalók fiaiból, azzal a céllal, hogy a nemesek magánhadseregeihez biztosítsák az utánpótlást. Külhoniakat nemigen oktatnak féltett tudományukra, ahhoz, hogy törődjenek valakivel, házuk urának jóindulata kell. Felszerelésüket általában a Ház szolgálatában álló mesterek készítik el a hagyományok alapján, de a szoros kötődések miatt is öröklés is gyakori. A leghíresebbek talán az Arknumoy-mantecák, ám a többi Ház angolnaharcosai is biztonnal felveszik velük a versenyt. A bűvár harcosok megbecsült tagjai a Házak magánhadseregeinek, és szolgálataukért - ami általában kiüregedésükig tart - biztos öregkorig tartó megélhetést és támogatást kapnak. Narvanban és környékén nem sok esélye van a hűtlenné váló bűvár harcosnak, noha szinte mindenhol kapva kapnának ritka tudomány után. Narvan urainak ugyan csak a városállam környékén számít szavuk, egy nemesház haragját nem okos dolog lebecsülni.



A mantecák közösségei zártak, kívülállóknak nemigen van módja közjük jutni. A város sajátos közegéhez alkalmazkodott harcmódoruk sok gyakorlást igényel, a fegyverforgatás mellett elsődlegesen az úzás és a vízi harc ismeretét igényli. Az angolnák a vízi közlekedés, az úzás, a vízi rajtaütések mesterei. Támadásaikat rendszerint a vízből indítják, és Narvannak csak kevés része akad, amely ne lenne megközelíthető akár észrevétlenül is a vízből. Igazi előnyhöz a helyi viszonyok között jutnak, ám egy manteca félelmetes ellenfél mindenütt, ahol ki tudja használni sajátos harcmódorát és képzettségeit. Másutt csak átlagos harcosnak számítanak, ahogy a mondás tartja: „a pusztában a manteca is partra vetett hal csupán”.

### **Karakteralkotás**

A mantecákat - hála Narvan viszonyainak - általában emberekből toborozzák, és leginkább férfiakat képeznek. Mindamellet semmi nem tiltja, hogy nőket is soraikba fogadjanak, és rendre előfordul közöttük más, emberhez hasonló fajok képviselői is. A karaktert a harcosok általános karakteralkotási táblázata szerint kell megalkotni.

A manteca első karakteralkotási táblázata:

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

### **Harcérték**

A manteca Ké-alapja 10, Té-alapja 20, Vé-alapja 75, Cé-alapja 5; amihez minden tapasztalati szinten 11 harcérték módosítót kap, amit tetszés szerint oszthat el harcértékei közt, egyetlen megkötést figyelembe véve: Té-jét és Vé-jét legalább 2-gyel köteles növelni minden tapasztalati szinten.

### **Életerő és fájdalomtűrés**

A manteca Ép-alapja 7 (ehhez adódik még egészsége tíz feletti része), Fp-alapja pedig 6, amihez (állóképességének és akaraterejének tíz feletti részén túl) tapasztalati szintenként további K6+4 Fp járul.

### **Képzettségek**

A manteca Kp-alapja 6, amihez minden tapasztalati szinten további 12 járul.

A manteca harcos képzettségei első szinten:

<b>Képzettség</b>	<b>Fok/%</b>
Ökölharc	Af
Fegyverhasználat (angolnatör)	Af
2 fegyverhasználat	Af
Hárítófegyver-használat	Af
Belharc	Mf
Harc vízben	Af
Búvárkodás	Af
Harc helyhez kötve	Af
Vakharc	Af
Úzás	Mf
Futás	Af
Hajózás	Af
Mászás	10%
Esés	10%
Ugrás	10%
Lopózás*	20%
Rejtőzés	20%
Nyelvismeret	Af (5)
Nyelvismeret (jelbeszéd)	Af (4)
Kultúra (manteca)	Mf
Helyismeret (Narvan)	Mf

A manteca minden tapasztalati szinten kap 20%-ot, amit tetszés szerint oszthat el százalékos képzettségei között. Egyszerre azonban maximum 10%-ot oszthat egy képzettségére.

A manteca képzettségei a további tapasztalati szinteken:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2	Hátbaszúrás	Af
3	Búvárkodás	Mf
4	Fegyverhasználat (angolnatőr)	Mf
5	Hadvezetés	Af
6	Harc vízben	Mf

### ***Különleges képességek***

A manteca különlegessége sajátos harcmodorában és kiváló úszótudományában, valamint kiváló felszerelésében rejlik.

Nemcsak jó úszók, emiatt az átlagnál sokkal jobban tájékozódnak a víz alatt, de olyan ritka képzettségeket is elsajátítanak, mint a vízi harc, vagy a búvárkodás, amelyet csak kevés harcos tudhat magáénak, így megfelelő környezetben behozhatatlan előnyre tesznek szert. A mantecák a lesvetés, a meglepetésszerű támadás mesterei is, lopózás képzettségük a vízben (úszva) duplán számít!

### ***Tapasztalati szint***

A manteca a harcos általános táblázata szerint lép tapasztalati szintet.

### ***A manteca fegyvertára***

A narvani bűvár-harcosok elsődleges, nem ritkán egyetlen fegyvere az angolnanyelv, egy lupár eredetű, három pengéjű tör, a marena. A különleges, tör kategóriájú fegyver általában egy tör méretű főpengével, és a keresztvasak helyén két kisebb, előrenyúló, néha íves kiegészítő pengével, úgynevezett szarvakkal rendelkezik. Nem csak a víz alatt ideális fegyver, de a mantecák kezében, különleges taktikájuknak köszönhetően felveszi a versenyt akár a kardokkal is, főleg párban forgatva, ami úgyszintén nem számít ritkaságnak az angolnák körében.

A marena különlegessége, hogy háritótörként forgatva 20-as Vé-vel rendelkezik. Vízben - tör kategóriájú és méretű fegyver lévén - nem veszít értékeiből. Kiegészítő pengéi miatt egymagában is alkalmas a fegyvertörés kivitelezésére. (ezt persze tanulni is kell) Átütő ereje 0, kötelező Ép vesztes 8 Sp-től érvényesül. Értékei:

T/k	Ké	Té	Vé	Sebzés
2	10	8	5/20	K6+1
Fp/Ép	Súly	Méreg	Ár	
8	0,4	2+2	2 a	

A narvani angolnák gyakran tanulnak meg egy-egy célzófegyverrel - ez általában kézi nyílpuska - is banni. Talán mondani sem kell, mennyire népszerűek körükben az olyan darabok, amelyek hosszabb-rövidebb ideig ellenállnak a víznek, ám ez ha lehet, náluk is ritkább jelenségnek számít, ritkaságnak kell hát tekintenünk.

A mantecák fegyverzetét a különleges angolnavért egészíti ki. Ezt, a gyakran tengeri bőrökből készült, fém részekkel is megerősített, több rétegű mégis vékony és rugalmas vértet helyben készítik számukra. Az angolnavért a mellkast, a hátat, hátulról a nyakat, és a vállakat védi. Általában hozzá rögzítve készítik a marena tokjait is. További jellemzője, hogy a vízben kedvező kialakításúra készítik, hogy ne akadályozza a mozgást, így vízben is korlátozás nélkül használható. Ennek érdekében rendszeresen kenik angolnászírral, amely nem csak a mozgást és a vízhatlanságot biztosítja, de ellenállóságát és rugalmasságát is. Amennyiben ez az ápolás elmarad, a vért veszít védőképességéből és rugalmasságából, minden értéke eggyel kedvezőtlenebb lesz.

Név	Sfé	Mgt	Súly	Ár
<b>Angolnavért</b>	3	0	2	3 a

A mantecák értelemszerűen nem viselhetnek más típusú vértet, hacsak nem akarják elveszíteni előnyüket. Sisakot, egyéb nehéz kiegészítőket nem hordanak, és fegyverzetet sem szokták megrakni magukat - lételemük a könnyű mozgás.

## Szabályok - mozgás és harc vízben

A víz teljesen idegen közeg az ember számára.

Képzetlen 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 fúl. Az úszás 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 elvéti, lábanként és körönként K6 Fp-t veszít a rá ható nyomás miatt, míg végül elájul.

Amennyiben a vízbe magával vitt felszerelés nevi 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 úszásban 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 hajítófegyverek és íjak értelemszerűen használhatatlanok. A nyílpuskák alkalmasak víz alatti lövésre is, de lőtávolságuk a tizedére csökken, sebzésük pedig negyedelődik.

Víz alatt a harc fekve, 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 koncentrálsai ideje nem hosszabb 1 körnél. A Slanek nem alkalmazhatják harci diszciplínáikat (pl.: Chiharc, 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 őstűz 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 sülyed.

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

**Mf:** Képes felszerelését a víz felszínén tartani, könnyedén úszik akár órákig is, ha úgy hozza a sors. Átússza a legsebesebb sodrású folyót is. Az úzásban 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 felszínen	15 láb/kör
- max. sebesség víz alatt	10 láb/kör
Max. merülési mélység	5 láb
- max. merülés nehezekkel	10 láb

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 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

(A Démon átka kalandmodul felhasználásával, MG)

\* Az úszás képzettség semmiben nem mond ellent az Első törvénykönyvben közölt úszás 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 úszás mesterfokú ismerete!

A vízi harcban képzetlen, de úszni tudó karakterek lehetőségei az úszás képzettség nélkül 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 harcos 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 elvéti, lábanként és körönként K6 Fp-t veszít a rá ható nyomás miatt, míg végül elájul.

**Af:** Az alapfokon képzett bűvár 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 hosszúra.

**Mf:** A mesterfokú bűvár 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 megteheti, persze figyelnie kell az egyáltalán víz alatt eltölthető időre, sőt, a folyamatos koncentrációt igénylő alkalmazásokat is képes alkalmazni úszás közben. (MG)

## Szószedet

### Manteca (lup)

Angolna. Így nevezik a narvani bűvár-harcosokat is. (KarneválII,335/4)

### Marena (lup)

A mantecák különleges, hárompengéjű törének elnevezése. Közösre angolnanyelvként, néha fogként fordítják.

*A manteca egy kifejezetten helyi sajátosságokat tükröző harcos-változat. Sajátosságait leginkább speciális képzettségének köszönheti, amit vízi környezetben bontakoztathat ki igazán. A változatosságot kedvelőknek, illetve azoknak ajánlom, akik Narvan környékén*

*szeretnének játszani. A manteca az egyszerűbb alkasztok közé tartozik, így akár kezdő játékosoknak is ajánlom.*

2014.06.16.

Szerző: Magyar Gergely

Forrás: Kalandozok.hu

Hozzászólás, vélemény, észrevétel:  
magyargergely@kalandozok.hu