

Városőrök, városi milícia

Minden valamirevaló város rendelkezik ilyen csoportokkal. Ők azok, akikkel a kapuknál találkozók az utazó, ők járják éjjelente a városi utcákat és őrzik a békés polgárok nyugalmát. Ők ellenőrzik a beérkező szekereket és utazókat, valamint ők azok, akik az őrseget adják a közhivatalok előterében. Valamennyien polgári sorból, önkéntesen álltak be őrnek, még a felnőtté válásuk hajnalán. Általában rendelkeznek valamilyen gazdagabb család gyermekei közül kerülnek ki, netán valamely nemes egy rokona kapja meg vezetésüket. Alacsonyabb rangú előjáróikat azonban minden esetben maguk közül „termelik ki”.

LEÍRÁS

Külső: Ahány város, annyiféle megjelenés. Van, ahol díszpáncélban parádézhatnak, van ahol csak egyszerű tabard jut nekik, rajta a város címerével. A tisztjeik szinte mindig valamilyen gazdagabb család gyermekei közül kerülnek ki, netán valamely nemes egy rokona kapja meg vezetésüket. Alacsonyabb rangú előjáróikat azonban minden esetben maguk közül „termelik ki”.

Ruházat: Öltözködésükre, bár ruháik városonként és kultúránként eltérő színűnek és szabásúak, általában a praktikusság és a szívósság jellemző. Szinte minden esetben viselnek valamilyen megkülönböztető felöltőt vagy tabardot, ami már messziről hirdeti szerepüket és az általuk képviselt hatalmat. Ha hűvösebbre fordul az idő, vastagabb alsóruházatot öltenek, esetleg előkerülnek a viaszolt, vízhatlanná tett köpenyek is.

Harcmodor: Leginkább az alkalmazott fegyverzettől függő. A legtöbb esetben ez valamilyen szálfelegyvert és egy rövidebb vágóeszközt takar. A szálfelegyvert elsősorban könnyű előállíthatósága, alacsony ára, valamint a több funkció ellátására is alkalmas kialakítása miatt kedvelik. Egyaránt alkalmas a távoltartásra, a rohamokra, illetve ezek megtörésére, továbbá már messziről észrevehető, így a rendbontók még esélyt kaphatnak az elinalásra. A rövidebb fegyver általában rövidkard, de egyes kultúrákban elképzelhető a hosszúkard is. Általában minden őrzőben van egy-két személy, aki ki van képezve valamilyen távolsági fegyver használatára. Ez is tájegységként változó, de általában könnyű nyílpuska. Vértézetet csak indokolt esetben vesznek fel, mivel ha már szükség van ilyen eszközökre, akkor oda általában katonákkal együtt mennek...

Ha megszorítják őket, úgy a csapat egyik tagja erősítésért rohan, míg a többi megpróbálja fedezni őt, és távol tartani, esetleg beszorítani az ellenfelet.

STATISZTIKÁK

Kaszatok: Közember 2 / Fegyverforgató 2-8

Tulajdonságok és módosítók:

	4. Tsz		8. Tsz	
Erő	14	+2		
Ügyesség	14	+2		
Állóképesség	15	+2	16	+3
Intelligencia	12	+1		
Akaraterő	12	+1		
Karizma	12	+1		

Képességek:

Induláskor:

- Fegyverforgatás (szálfelegyverek) - Alapfok
- Fegyverforgatás (rövid pengék vagy nyílpuska) – Alapfok
- Edzettség (+2 Szívósság jellemző)
- Gyors kezdeményezés (+4 Kezdeményező Érték)
- Kitartás – Alapfok (+4 az Állóképesség alapú próbákra)
- Kitérés (+2 VÉ egy ellenféllel szemben)
- Tehetség – Megbízható (+2 a Meggyőzés és Információgyűjtés próbákra)
- Tehetség – Félelmetes (+2 az Emberismeret és Megfélemlítés próbákra)
- Tehetséges – Észlelés (+2 az Észlelés próbákra)
- Tehetséges – Futás (+2 a Futás próbákra)

6. szint

- Írástudó
- Távoltartás – Alapfok (megszakító támadás a közelkerülők ellen)

9. szint

- Fegyverforgatás (választott) – Mesterfok

Alap TÉ és jellemzők:

Szint	4	5	6	7	8	9	10
Alap TÉ	2	3	4	5	6	7	8
Szívósság	4	5	6	6	6	7	7
Gyorsaság	2	2	2	3	3	4	4
Tudat	1	1	1	2	2	2	3

Ellenállások:

Szint	4	5	6	7	8	9	10
Fizikai	16	17	18	18	19	20	20
Asztrális	12	12	12	13	13	13	14
Mentális	12	12	12	13	13	13	14

Életerő és Ψ-pont:

Szint	4	5	6	7	8	9	10
Ép	16	17	18	18	19	20	20
Fp	25	31	37	43	50	57	64

Harcértékek:

Szint	4	5	6	7	8	9	10
KÉ	8	8	8	9	9	10	10
VÉ	18/20	18/20	18/20	19/21	19/21	20/22	20/22
VÉ készületlen	14	14	14	15	15	16	16
VÉ érintő	18/20	18/20	18/20	19/21	19/21	20/22	20/22
TÉ lándzsa	4	5	6	7	8	9	10
Sebzés lándzsa	2d6+	2d6+	2d6+	2d6+	2d6+	2d6+	2d6+
	3	3	3	3	3	3	3
TÉ rövidkard	4	5	6	7	8	9	10
Sebzés rövidkard	d8+2	d8+2	d8+2	d8+2	d8+2	d8+2	d8+2
TÉ nyílpuska	4	5	6	7	8	9	10
Sebzés nyílpuska	d8	d8	d8	d8	d8	d8	d8
Mf lándzsa	4	5	6	7	8	11	12
Sp Mf lándzsa	2d6+	2d6+	2d6+	2d6+	2d6+	2d6+	2d6+
	3	3	3	3	3	5	5

Képzettségek (képzettség szintje / teljes érték):

Szint	4	5	6	7	8	9	10
Akrobatika	2/4	-	-	-	-	-	-
Emberismeret	5/8	-	-	6/9	-	7/10	7/10
Észlelés	5/8	-	-	6/9	-	7/10	7/10
Futás	5/13	-	-	-	6/15	6/15	6/15
Gyógyítás	1/2	-	3/4	-	-	-	5/6
Információgyűjtés	2/6	3/7	4/8	-	-	-	5/9
Ismeret – Hely	1/4	2/5	3/6	-	-	4/7	5/8
Keresés	3/4	-	-	4/5	-	-	-
Meggyőzés	1/4	2/5	3/6	-	-	4/7	5/8
Megfélemlítés	1/4	3/6	-	-	5/8	-	-
Szakma (választott)	4/5	-	-	-	-	-	-
Túlélés	1/2	-	-	-	-	-	-

Megjegyzések:

A magasabb szinten megkapott Írástudó képesség a járőrök vezetőinek fontos képzettsége, mivel nélküle nem tudnák ellenőrizni a fuvarleveleket, a parancsokat, utasításokat, illetve nem tudnának jelentéseket írni.

Mivel jobban ismerik a területüket és az ott élőket, ezért könnyebben tudnak fontos információkhoz jutni, ami a közbiztonság fenntartása érdekében, és egynemely nyomozás esetében jökora előny. Ezeket a ténykedéseiket segíti a helyismeret, az információgyűjtés, a megfélemlítés és a meggyőzés.

Az utóbbi két képzettség segítségükre van akkor is, ha zúgolódókat kell megfékezni, kisebb vitákat elcsitítani, esetleg alkalmatlankodókat elzavarni.