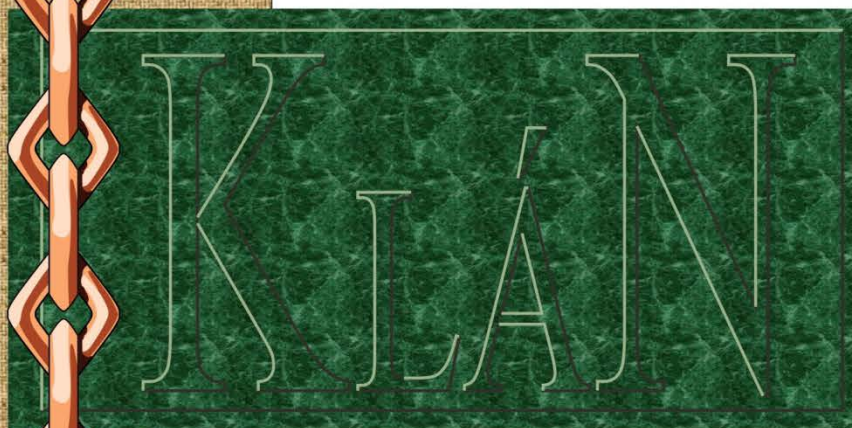


Az Éjgárda, avagy a kironaviki titkosrendőrség



„Az emberek mindjárt a legrosszabbra gondolnak. Az én feladatom ezeknek a káros gondolatoknak a kipulgárása.

Fenntartani a látszatot, hogy a világ nem is olyan sötét, mint valójában. Mi ez, ha nem művészet?”

/ Trienkan D'errien – Az Éjgárda varázstudója /

Publikus információk

Történet

Az Éjgárdát körülbelül harminc évvel ezelőtt alapította a trónra lépő új herceg. A szervezet akkor a helyi viszálykodó rendek, elsősorban a Sötét Árnyak boszorkánymestereinek és a Gahulok nekromantáinak megfékezését kapta elsődleges feladatául. Feladatával az alakulat meglepően gyorsan és hatékonyan végzett. Az egykor még az utcákat is hadszíntérré változtató rendek ugyan nem adták fel viszályaikat, de a hercegségben szinte tökéletes nyugalom honol. A harcok ugyan tovább folytatódtak, de már a politika színterén. Néha ugyan még mindig fel-feltűnik egy-egy beavatott holtteste hol az egyik rendből, hol a másiktól, de az átlagember már biztonságban érezheti magát.



A titkosszolgálati feladatok is az Éjgárda hatáskörébe tartoznak. Céljuk elsődlegesen az idegen kémek kézre kerítése, és likvidálása. Mára hatékonyabbak, mint valaha. Az egyszerű polgár ugyan (szerencséjére) soha nem találkozik velük, mégis TUDJA, hogy vannak. Akár egy óvó árnyék a kereskedőhercegség mögött.

Szervezeti felépítés

Bár egykor külhoni harcosokból alakult meg, manapság kizárólag helyiek lehetnek a tagjaik. Ezt a kémelhárító feladatkörükkel lehet magyarázni. Soraik közé a katonaság, ill. a városőrség legkiválóbbjai kerülhetnek be, de ők is csak akkor, ha az elképesztően magas elvárásoknak megfelelnek. Eddig mindössze négy új taggal bővült a létszámuk.

Ha valaki jelentkezni kíván a Gárdába, csupán felettesének kell jelentenie. Hogy mégis kevesen élnek ezzel a lehetőséggel, az két okkal magyarázható: az első, hogy még ha az emberfeletti tünő fizikai megmérettetéseken át is jutnak, szellemüket is megmérettetés alá vetik. Ez, szinte senkinek sem sikerül. A másik ok pedig ebből következik: mindazok, akik bármelyik próbán elbuknak, soha nem térnek vissza a tesztkamrából.



És hogy miért vannak mégis jelentkezők? Ez szintén több dologgal magyarázható: a hírnevük rettegett, jövedelmüknek csak a csillagos ég szab határt, és az utolsó, méghozzá a legnyomósabb érv, hogy tagjaik az elmúlt 30 év alatt láthatóan egy napot sem öregedtek. Hatalom, gazdagság, örök élet. Kell-e több az egyszerű fegyverforgató számára?

Aki felvételt nyer soraikba, minden kapcsolatát meg kell, hogy szakítsa az ismerőseivel. Ha van családja, őket is elhagyja, de az évjáradék, amit a herceg a felvételtől kezdve folyósít, mindenki számára nyilvánvalóvá teszi a családot ért dicsőséget.

A gárdisták fanatikusan hűségesek, és ezt mágikus úton is megerősítik. A tulajdonképpeni felvételt ennek a mágikus procedúrának az elvégzése jelenti.

Pletykák, híresztelések

Az Éjgárda hírneve, titokzatossága természetesen számos pletykának adott táptalajt. A legismertebbek közül mutatok be most néhányat:

- A gárdisták természetes úton halhatatlanok. Ezt a titkosszolgálat feje, a titokzatos Árnyékember által elvégzett, mágikus szertartásnak köszönhető, aki nagyhatalmú pyarroni, esetleg godoni mágus, és ismeretlen okokból a herceg lekötelezettje.
- A hercegség érdekei számukra mindennél fontosabbak. Ismert történet a H'orrienek esete, amikor állítólag tulajdon gárdista fiuk végzett az egész családdal, mert azok kémkedési ügyekbe keveredtek. A fiúnak (mára már kb. 40 év körül járhatna, ha fogna rajta az idő) előzőleg mindene volt a családja, állítólag a Gárdába is csak azért jelentkezett, hogy javítsa azok életkörülményeit.
- Lételemük az éjszaka. Szinte soha nem cselekszenek nappal – bár erre is volt már példa. Állítólag az éjszakai leszámolások is az átlagember védelmére vannak: kevesebb a kóborló az utcákon – kevesebb az ártatlan áldozat lehetősége.
- Soha nem hagyhatják el a hercegség területét. Ezt – néhány „jól informált” szerint – a szabályzatuk tiltja.

A Kalandmester figyelmébe – a valóság

Történet

A Gárdát az Árnyékember hozta létre – méghozzá cinikus módon azokból a górviki fejedelmekből, akiket az ő elpusztítására küldtek. Feltétlen hűségüket nemes egyszerűséggel biztosította: vámpírrá tette őket. A Gárda az egyetlen olyan világi szervezet a hercegség területén, amely még színleg sem a Hercegnek tesz hűségesküet. A belső viszályok elcsitítása adta meg a testületnek az „elismerést”. Valójában csupán néhány töltelékfigurát likvidáltak, míg az igazi békét a vámpírúr „sugallatára” maguk a mára már csupán bábbá vált klánvezetők rendelték el. Az éj uraiként a vámpírok előtt szinte nincs megoldhatatlan feladat: bárhova be tudnak jutni, bárkit ki tudnak faggatni. A várost azonban, ha tehetik, nem hagyják el.

Szervezeti felépítés

Kezdetekben az Éjgárda négy fejedelmestől állt. Mostanra ez hétre nőtt, de nem feledkezhetünk meg az ő munkájukat segítő mágiahasználókról sem. Ezek a varázshasználók a két „viszálykodó” rend, a Sötét Árnyak és a Gahulok tagjai közül kerülnek ki, a rendek tudtán kívül. Akik az Éjgárdában dolgoznak, azok hivatalosan már rég halottak. Az ő feladatuk a varázseszközök elkészítése, a Titkosszolgálat épületének mágikus védelme, és az osztag mágikus támogatása. Ezek a mágiatudók sem saját akaratukból dolgoznak a Gárdában: hűségbélyegek garantálják odaadásukat. Létszámuk változó: 4-6 fő körül mozog, és legfeljebb 6-7. Tapasztalati szintűek. A Tsz korlátozására több okból kifolyólag van szükség:

- Ha valamely csoda folytán kiszabadulnának a mágikus béklyóból, az Árnyékember komoly ellenfelet nem akar szerezni magának.
- A túl nagy mágikus potenciál leleplezheti a varázstudót, és vele együtt a Titkosszolgálat épületét is.

- Az Árnyékember tart a nekromanciától, fél, hogy ha pl. vámpírrá tenné őket, előbb-utóbb rájőnnének pl. a vámpír-vámpír béklyó feltörésére, és így potenciális vetélytársakat teremtené magának.

- Ha túl nagy erőt képviselnek, még az a hiú ábránd ébredhetne bennük, hogy önállósíthatják magukat, ezzel nem kívánt beháborút szíthatnának.

A felvétel

A jelentkezők kizárólag helyiek lehetnek. Erre azért van szükség, mert az ittenieket tudják ellenőrizni, ismerik az ismeretségi körüket, és következésképp nem lehetnek nagyhatalmú támogatóik. A fizikai próbatételen kb. az ötödik tapasztalati szinten van esélyük a jelentkezőknek. Ez a teszt egy labirintuszjáték: éppúgy próbára teszi a jelölt fizikai, mint szellemi képességeit. A mentális próbán csupán azt vizsgálják, hogy nincs-e a jelentkezőnek valami veszélyes hátsó szándéka, esetleg nincs-e valaki befolyása alatt. Ha elbukik a jelölt, a vámpírok eledele lesz, lelkét pedig bebörtönzik (hogy senki ne tudhasson meg „tőle” információkat). A két próba között nem lehet abbahagyni. Vagy élőhalott lesz a jelentkezőből, vagy csak halott.

Fegyvertár

Az Éjgárda elengedhetetlen fegyvere egy mágikus másfélkezes kard. Minden Gárdistának eltávolítják szemfogait, hogy ne tudjanak vért szívni, így ne árulhassák el magukat akarva-akaratlan. A vámpírok azonban veszélyesen meggyengülnének, majd elkerülhetetlenül megörlődnek vér nélkül. Ennek a kiküszöbölésére az Árnyékember mágiájával létrehozta a Denevéreket, a Gárda kardjait. Mindegyik kard személyre szólóan készül: alapanyagként belefoglalják a tulajdonosának a szemfogait (ezek, mint a Denevér szemei láthatók a markolaton). Mikor megragadja valaki a kardot, apró, tűk

szűrődnek a kezébe. Ezek egy része mérgezett (a vámpírok természetesen immúnisak minden méregre a fajtája tulajdonosa természetétől függ), a többségük azonban a vámpírokat látja el vérrel, a következő módon: minden alkalommal, mikor a penge sebet ejt, a pengére kerülő vért a kard magába szívja, majd a tűkön keresztül a forgatójának testébe juttatja. A szemfogak mágiája miatt a vámpír gyakorlatilag nem érez különbséget a két vérivási mód között. Ha valaki megvizsgálja a holttestet (Élettan Alapfok (2. fok) + sikeres Intelligencia-próba -2-vel, esetleg Élettan Mesterfok (4. fok) + sikeres Intelligencia-próba +1-gyel) az eredeti helyszínen, feltűnhet neki, hogy jóval kevesebb vér van az áldozatban, mint normálisan lennie kellene. Persze néhány dolog megakadályozhatja a vizsgálatot: pl. a homokos talaj hamar elnyeli a vért, így nem állapítható meg a „vérvesztesség”, ha álcázott küldetésen vesznek részt (pl. mintha a nekromanták, esetleg a boszorkánymesterek lettek volna), varázstudók gyakran az életerő kiszívásával „álcázzák” tettüket (az összeaszott testekből nehéz lenne a fentieket megállapítani, stb.).

A tagok

Az Éjgárda tagjai közül három kerül alább ismertetésre: Éugène H'orrien, mint példa „újonc” gárdistára, Scyck Frawick, mint „alapító” fejedelmé és Gilbert O'ride, mint a gárda kötelékében szolgáló varázstudó. Lássuk!

Éugène H'orrien, 6. Tsz-ű harcos, vámpír

Erő: 22 Állóképesség: 20 Gyorsaság: 19
 Ügyesség: 18 Egészség: 16 Szépség: 13
 Intelligencia: 11 Akaraterő: 13 Asztrál: 10
 Érzékelés: 18

Képzettségek

Elsődleges képzettségek:

Fegyverhasználat (rövidkard) 4. Fok – nem használja
 Fegyverhasználat (lándzsa) 2. Fok – nem használja
 Fegyverismeret 2. Fok
 Vívócsel (rövidkard) 3. Fok – nem használja
 Esés 18%

Egyensúlyérzék 39%
 Öklözés 2. Fok
 Pajzskezelés 3. Fok – nem használja
 Lefegyverzés (rövidkard) 3. Fok – nem használja
 Taktika (falkataktika, Terkinor) 2. Fok – a falkataktikát használja csak
 Parancsnoklás 1. Fok
 Nehézvértviselet 2. Fok – nem használja
 Fegyverhasználat (Denevér) 2. Fok

Másodlagos képzettségek:

Lélektan (ember) 1. Fok
 Teherbírás 3. Fok
 Kultúra (pyarroni) 3. Fok
 Helyismeret (Ker.hercegségek) 3. Fok
 Élő nyelv (közös) 3. Fok – anyanyelv
 Élő nyelv (gorviki) 3. Fok
 Vitae-mágia 2. Fok

Életerő, Vitae

Életerő-pontok: 37

Vitae-pontok: 57

Aktív vitae: 28

Passzív vitae: 29

Ismert vitae-varázslatok: összes első, második és harmadik körös varázslat.

Pszi: nem rendelkezik pszivel.

AME: immúnis

MME: immúnis

Méregellenállás: immúnis

Harcértékek

Fegyver	Fok	Ké	Té	Vé	T/k	Sebzés
Alap	-	29	70	110	2	+6, +8
Ököl	2	39	74	111	1	K2+6
Denevér	2	33	82	123	2	2k6+8

A Denevér megmarkolásakor 6. szintű semmi/bénulás (10-es dobás esetén halál) mérget juttat a markolatot megragadó testébe. A mérge k10 szegmens alatt fejti ki hatását és k6 óráig hat.

2003.04.09.

Szerző: Dronner

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely