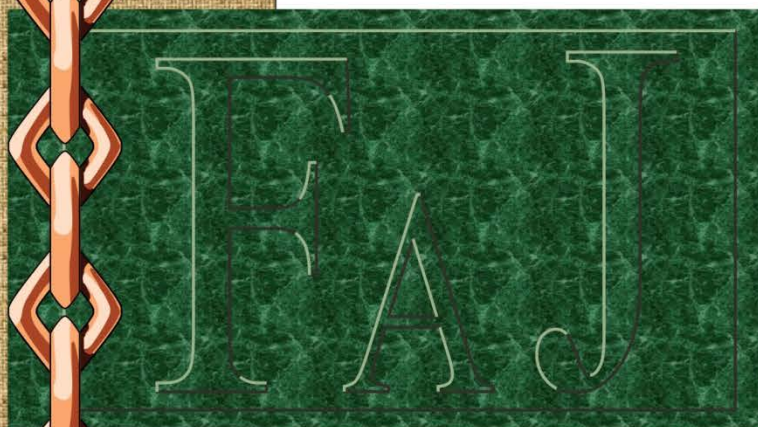


Vadork faj



Az orkok, akik már a Másodkorban is jelen voltak Yneven, Orwella teremtményei. Az istennő, amellett, hogy kigúnyolta velük az embereket, és az isteneknek sem tetszően számos szabályt felrúgott, megalapozva ezzel a kései fajok gyűlöletét irányukban, örökös rabszolgájává is akarta tenni őket, ám Ngaur Draugroth, a farkasszellem a megmentésükre sietett. A Farkasszellem ugyan alulmaradt a küzdelemben, ám lehetőséget adott az orkoknak, hogy elmenekülhessenek és szétszóródhassanak a világban. Az orkok azóta Orwella átkát hordozzák - akit a kevés kivételtől eltekintve mindannyian olthatatlanul gyűlölnék - lelkük nem születhet újjá haláluk után, számukra az élet egyszeri és megismételhetetlen lehetőség.

Az orkok elfszabású, robosztus testalkatú, erős és szapora faj, koponyájukat vaskos alsó állkapocs, kiugró homlokeresz jellemzi. Láruk kurta és izmos. Szemük kicsik, szemfogaik különösen fejlettek, bőrük színe a sötétbarnától a halványsárgáig változik. Durva, drótszerű szőrzetük dús, ám a fejükről hiányzik, ezer közül egy, ha akad, akinek szakáll, vagy haja lenne. A nők valamivel alacsonyabbak, ám ugyanúgy szőrösek és erősek. Életük rövidebb, jó, ha negyven esztendő élnek, ezért életritmusuk is szaporább.

Korkategória

Faj	1.	2.	3.
	10-12	13-19	20-27
Ork	4.	5.	6.
	28-33	34-39	40-

Az ork játékos karakter a következő faji módosítókkal rendelkezik:

Erő	+3
Állóképesség	+3
Egészség	+2
Szépség	-3
Intelligencia	-3
Asztrál	-4
Érzékelés	+2

Az ork faji maximum értékei:

Erő	23 (21)
Állóképesség	23 (21)
Gyorsaság	-
Ügyesség	-
Egészség	22 (20)
Szépség	13
Intelligencia	15
Akaraterő	-
Asztrál	12
Érzékelés	22 (20)

Különleges képességek

- A vadork rendelkezik **infralátással**, amely vaksötétben is 50 láb látótávolságot jelent.



- Minden ork természetes képessége - nem kell Kp-t áldoznia a megtanulására! - a mesterfokú **erdőjárás** és az alapfokú **futás**.
- Az orkok igen erős, masszív testfelépítésűek, és neveltetésüknek is köszönhetően hihetetlen mértékben tűrik a fájdalmat. Az ork legyen bármilyen kasztú, minden tapasztalati szinten kap plusz **K6 Fp**-t. Ez azokra az orkokra igaz, akik orkok között éltek, legalább ifjúkorukig. (12. életév)!
- A föld alatt - barlangrendszerekben, kiépített pincékben és labirintusokban is 2 lépés eltéréssel meg tudják mondani, milyen mélységben járnak. Ugyancsak tisztán érzik, hogy az út, amelyen haladnak, lejt vagy emelkedik, sőt jó közelítéssel megmondják a lejtés vagy emelkedés szögét is.
- Az ork vadászat során +20-as általános módosítóval bír. (Vadászat szabályai - Bestiárium,29.old.)
- **Szaglásuk** igen kifinomult: nyolcszor jobb, mint az embereké, így tájékozódni is kitűnően tudnak ez alapján.

Számokban kifejezve:

- 2 óránál frissebb nyomot 100% eséllyel képesek követni
- 4 óránál régebbi nyomot 80% eséllyel követnek
- 8 óránál frissebb nyomot 50%-ban követnek
- 12 óránál frissebbet 35% eséllyel követnek
- 24 óránál nem régebbit 25% eséllyel követnek.

Egy napnál régebbi nyomokat 5%-ban követnek. A fenti esélyekre óránként kell dobni, s amennyiben a százaléknál kisebb a dobás eredménye, az ork képes követni a nyomot. Ha több, úgy elveszítette, de -10-es módosítóval újra próbálkozhat, egészen addig, míg meg nem leli a nyomot, vagy esélye nullára nem csökken.

Az orkok összetartó, társas faj. Körükben a száműzetés a halálnál is kegyetlenebb büntetésnek számít, így magányos orkokkal csak elvétve találkozhatunk. Ha egy orkot száműznek, annak már valószínűleg van játéktechnikai (ork) kasztja. Előfordulhat azonban olyan gyermekkorában a

törzsétől elszakadt ork, akinek lehetősége van külső kasztok tudományának elsajátítására is. Azaz játéktechnikai értelemben nem ork kasztot választ. Ebben az esetben a kaszt megalkotásánál figyelembe kell venni az ork faji módosítóit és faji képzettségeit is. (Figyelem! A táblázat csak a kiszakadott orkokra vonatkozik. Az ork közösségek tagjai az Orkok a játékban (Magyar Gergely, Kalandozok.hu) kiegészítő „ork kasztjait” és alkasztjait választhatják.)

Kaszt	Ork
Harcos	I*
Gladiátor	I
Fejvadász	I*
Lovag	N
Amazon	N
Barbár	N
Bajvívó	N
Tolvaj	I*
Bárd	N
Pap	N
Paplovag	N
Szerzetes	N
Sámán	N
Harcművész	N
Kardművész	N
Boszorkány	N
Boszorkánymester	I*
Illuzionista	N
Pszi-mester	N
Tűzvarázsló	N
Varázsló	N

* A fajba tartozó lények csak nagyon ritkán tartoznak ebbe a kasztba, a KM dönti el, lehetséges-e a kívánt kombináció.

2014.08.13.

Szerző: Magyar Gergely

Forrás: Kalandozok.hu

Hozzászólás, vélemény, észrevétel:
magyargergely@kalandozok.hu

A cikk az Orkok a játékban (Magyar Gergely, Kalandozok.hu) című írás kivonata.