

Dracker



A Drackerek nagyon különös lények. Nevüket onnan kapták, hogy eredetileg sárkány és ember kereszteződése voltak, de mára alakjuk emberivé vált, azonban néhány sárkányra jellemző tulajdonságuk megmaradt. Különlegesen vonzódnak a tűzhöz, ezt az is elősegíti, hogy nem tudják magukat megégetni. A sárkányokkal könnyebben szót értenek a többi élőlénynél. Általában szőke halúak és barna szeműek, de nagyon ritka esetekben lehet a hajuk kék és a szemük sárga. A hajuk 2.5 – szőr gyorsabban nő, viszont arcszőrzetük nincs. A tarkójuk két oldaláról két hajtincs lóg le, melyek átlaghossza 1 – 2 méter, ráadásul ezeket tökéletesen mozgatni is tudják. A töröket és a mérget – minden mást alkalmazhatnak - megvetik, csakúgy mint a tolvajokat és a többi törvényenkívülit, csak különleges helyzetben tűrik meg őket maguk mellett. Sok városban töltenek be fontosabb beosztásokat, csak 12% - uk választja a kalandozást. Azért tudtak könnyen beilleszkedni, mert szépségük valahol az emberek és az elfek között van. Drackerek csak emberek és egymás között szaporodnak. A dracker pároknak csak dracker gyermekeik lehetnek, de az ember - dracker párkapcsolatból 2/3 – ad eséllyel ember lesz. Az egész világon szétszóródtak és elvegyültek az emberek között.

Minden dracker évente egyszer átalakul egy torzabb, pikkelyes, ősbib

sárkányemberré. Ebben a létben óriási düh fogja el, akaraterő próbát kell végeznie. Ha megvan, akkor a karakter lenyugszik és visszanyeri eredeti alakját, ha nem társainak meg kell vele küzdeniük és meg kell ölniük (ilyenkor eszméletlenül visszaalakul és 20 körig alszik) minden lehetséges eszközzel, ugyanis ilyenkor a dracker nem kímél semmit és senkit. Ha a karakter egyedül oldja meg a küldetését, az esetben ilyenkor használhatatlanná válik. Az akaraterő-próbát minden kör elején dobni kell, de ha ebben az évben már egyszer átalakult, akkor a következő akaraterő-próbát csak egy teljes yvevi év eltelte után kell dobnia a játékosnak.

Tulajdonságok

Erő	+1
Állóképesség	+1
Gyorsaság	+1
Egészség	-1

Lehetséges kasztok

harcos, lovag, napfényharcos, vándor, kardművész, pap (csak jó!), tűzvarázsló, druida



Különleges képességek

- az emberekhez képest másfélszer jobban látnak
- bármilyen varázslat ellen a védekezés a normálérték a kétszerese
- rendelkeznek ultralátással, ami 25 lábnyi látótávolságot jelent
- minden dracker vele született képessége: idomítás Af
- erdőjárás Af
- 3 nyelvismeret: 4,3,3
- minden dracker kezdetleges KÉ - e 17
- vízvarázslattal szemben – 6 az ME – re

Korkategóriák:

I.	II.	III.
15-17	18-1000	1001-1100
IV.	V.	VI.
1101-1200	1201-1350	1351-1500

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: MAGUS-Site G-portal

Szerkesztette: Magyar Gergely