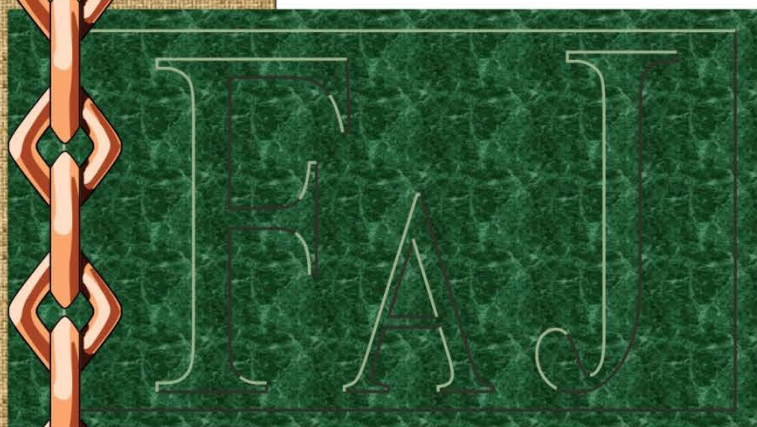


Udvari ork



Leírás: Mágikus beavatkozás eredményeképp létrejött faj, melynek egyedei az orkok legértékesebb tulajdonságait csillogtatják: makacsságig menő kitartást, illetve vadságot.

Az udvari ork északon jelent meg, egy hadúr szolgálatában. Alkotóik igen magas intelligenciával ruházták fel őket, így gondolkodási készségük messze meghaladja a „természetes körülmények” között élő orkokét. Alacsonyabb rendűnek érzik magukat az embereknél, és nem tudják felfogni, hogy személyük értékek hordozója is lehet. Az utóbbi évszázadban gyakori, hogy főnemesek a kiemelkedően teljesítő orkjaikat taníttatják, netán szélnek is eresztik. Az ilyenek legtöbbször – már csak jobb híján is – kalandozásra adják fejüket. Átlagos magasságuk 180 cm, szőrzetük világos, arcukon, nyakukon kimondottan ritkás. Szemük savószínű, ritkábban földbarna.

Tulajdonságok

Erő	+2
Állóképesség	+1
Intelligencia	-1
Asztrál	-3
Egészség	+2
Szépség	-3



Erő	20 (22)
Állóképesség	19 (21)
Gyorsaság	18 (20)
Ügyesség	18 (20)
Egészség	20 (22)
Szépség	13
Intelligencia	16
Akaraterő	18 (20)
Asztrál	13

Korkategóriák:

I.	II.	III.	IV.	V.	VI.
15-19	20-120	121-200	201-230	231-260	261-

Választható kasztok: harcos, gladiátor, tolvaj, pap*, boszorkánymester

Különleges képességek:

15m infralátás
alapesetben (születésétől) minden udvari ork rendelkezik az alábbi képzettségekkel: Csapdafelfedezés +35%; Titkosajtó keresés +30%
föld alatt, kiépített pincékben és labirintusokban is (4 m eltéréssel) meg tudják mondani, hogy milyen mélységben járnak; tisztán érzik, hogy az út, amelyen haladnak, lejt vagy emelkedik, sőt közelítőleg annak fokmértékét is meg tudják határozni.



- 5x szaglás
 - 2 óránál frissebb nyom: 80% eséllyel követik
 - 4 óránál nem régebbi: 60% eséllyel követik
 - 8 óránál frissebb nyom: 30% eséllyel követik
 - 12 óránál frissebbet: 15% eséllyel követik
 - 24 óránál nem régebbit 5% eséllyel követik
 - egy napnál régebbire nem tudnak rábukkanni

Az esélyeket óránként kell dobni, s amennyiben a százalékértéknél kevesebb a dobás eredménye, az udvari 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.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: MAGUS-Site G-portal

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk megjelent BlackRawen neve alatt (2007.04.16.) a Hotdog/MAGUS oldalon is, a forrás vagy az eredeti szerző feltüntetése nélkül. Az egyetlen eltérés/kiegészítés, hogy a játszható kasztok közé bekerült a bajvívó* és a matróz* is.