

## Orkové jako hráčské postavy

Vzhledem k rostoucí úloze orků v dění na Asterionu jsou v následujícím textu uvedeny charakteristiky potřebné pro to, aby bylo možné použít orka i jako hráčskou postavu. Přesto by se to mělo dít spíše výjimečně a doporučujeme hráčům a Pánům jeskyně, aby se spíše drželi ostatních ras, jež byly zamýšleny pro tvorbu hráčských postav již od samého začátku. Tento článek svým obsahem navazuje na popis orků uvedený v modulu Zlatá pavučina, kde naleznete potřebné informace o orčím způsobu života a historii této rasy.

Základní vlastnosti podle rasy:

Síla	5-10
Obratnost	11-16
Odolnost	9-14
Intelligence	3-12
Charisma	2-11

Opravy: Síla -1, Obratnost 0, Odolnost 0, Intelligence -2, Charisma -4

Velikost: A

Postřeh: +5 % na mechanismy

Rodová zbraň: šavle

Zvláštní schopnosti podle rasy:

- Vidění za šera
- Pokud ork provádí procentový hod, který závisí na jeho aktivní činnosti nebo schopnosti (tedy nikoli náhodné objevení, pravděpodobnost, že se setká s nestvůrou apod.), hodí si ještě předtím PJ 1k6. Výsledek 1-2 znamená, že se konečná pravděpodobnost o 10 % sníží, při hodu 3-6 se naopak zvýší (maximálně na 99 %).
- Bonus +1 k hodu proti pasti při určování úspěchu všech dovedností (viz PPP).