

RASY BEREDUNU

ver. 2.1 (12-11-2020)

Krasnoludy



Wzrost:	120-140cm
Waga:	60-90kg
Długość życia:	350-400 lat
Rzuty Obronne:	Krzepa +1, Siła Woli +1, Refleks -1
*Darmowy Atut:	<u>Blef</u> , <u>Górnictwo</u> , <u>Inżynieria</u> , <u>Kamieniarstwo</u> , <u>Kowalstwo</u> , <u>Piwowarstwo</u> , <u>Wyrób broni</u> , <u>Wyrób zbroi</u>
Wrodzone Atuty:	<u>Mocna głowa</u>
Modyfikacja Cech:	Kondycja +2, Charyzma -2, Inicjatywa -2, Wytrzymałość +2 (wynik dzielenia Kondycji zaokrąglany w górę)
Dozwolone profesje:	<u>Wojownik</u> , <u>Kapłan</u> , <u>Złodziej</u> , <u>Zabójca</u> , <u>Mag Walki</u> (opcjonalnie)

* postać wybiera jeden z Atutów

Krasnoludy są niskimi, krępyimi osobnikami, łatwymi do rozpoznania po wzroście i posturze. Mają od 120 do 140 centymetrów wzrostu. Mają czerstwe policzki, ciemne oczy i także włosy. Typowy krasnolud żyje około 350 lat. Krasnoludy zazwyczaj są uparte i małowówne. Są oddani ciężkiej pracy i rzadko okazują poczucie humoru. Krasnoludy są silne i odważne. Lubują się w piwie, miodzie i dużo mocniejszych trunkach. Jednak najbardziej kochają szlachetne metale, głównie złoto i mityr. Cenią oczywiście drogie kamienie, przede wszystkim diamenty i kamienie nieprzejrzyste (z wyjątkiem peret, których nie lubią). Kochają ziemię, mają natomiast nienajlepszy stosunek do wody. Krasnoludy nie pałają gorącą miłością do elfów, ale zdarzają się wielkie przyjaźnie i braterstwa między tymi rasami. Nie lubią natomiast orków, goblinów i kuzynów tych ras. Ich krępa postura powoduje, że nie są najlepiej przystosowane do jazdy na koniach (lub innych dużych wierzchowcach - dlatego odnoszą się do tych zwierząt ostrożnie i z nieufnością), jeśli muszą, korzystają z kucyków. Nie mają skłonności do magii, brak im też do niej talentu, aczkolwiek z rzadka można spotkać krasnoludzkich czarowników. Krasnoludy znajdują za to rozkosz w walce, sztuce wojennej i naukach takich jak inżynieria, kowalstwo i górnictwo. Są znani z wytwarzania najsolidniejszej broni i pancerzy, a ich najlepsi kowale posługują się Rzemiosłem Run, którego tysiące lat temu nauczyły ich Olbrzymy.

Chociaż krasnoludy są podejrzliwe i skąpe, wady te równoważy aż z naddatkiem ich odwaga i nieustępliwość. Typowe osiedla krasnoludów mieszczą się w górskich bądź pagórkowatych okolicach. Preferują życie w mrocznych i solidnych podziemnych siedzibach. Kilka specjalnych zdolności posiadanych przez krasnoludy jest związanych z ich życiem w podziemiach, poza tym słyną one z niezwyklej wytrzymałości i krzepy.

Żyjąc pod ziemią, krasnoludy często uczą się języków swoich sąsiadów, zarówno tych przyjaznych, jak i zaciekłych wrogów, dlatego też na początku swej przygody może znać jeden lub kilka następujących języków: jeden z ludzkich języków, gnomów, goblinów, koboldów, orków i każdy inny dopuszczony przez MP. Ilość języków jest ograniczona tylko Inteligencją i punktami Atutu przeznaczonymi na języki.

Krasnoludy są nieufne wobec magii i w związku z tym zwykle nie zostają czarodziejami, chociaż są w stanie używać Modlitw kapłańskich. Ta wrodzona odporność daje im premię do Rzutów Obronnych na Krzepę i Siłę Woli, jednak z powodu ich małej zręczności, mają pogorszony Refleks. **Nieliczne jednostki, które zostają czarodziejami są pozbawione dodatku do Krzepy.**

Dzięki swej krzepkiej budowie, krasnoludy dodają 2 punkty do swojej początkowej Kondycji Fizycznej. Ich upór i podejrzliwa natura powodują, że muszą odjąć 2 od początkowej Charyzmy.

Gnomy



Wzrost:	110-135cm
Waga:	45-60kg
Długość życia:	300-350 lat
Rzuty Obronne:	Krzepa +1
*Darmowy Atut:	<u>Górnictwo</u> , <u>Inżynieria</u> , <u>Obróbka drogich kamieni</u> , <u>Targowanie się</u> , <u>Wycena</u>
Wrodzone Atuty:	<u>Talent do Iluzji</u>
Modyfikacja Cech:	Inteligencja +2, Mądrość -2, Inicjatywa +1, Percepcja +2
Dozwolone profesje:	<u>Wojownik</u> , <u>Złodziej</u> , Kapłan, Iluzjonista

* postać wybiera jeden z Atutów

Spokrewnione z krasnoludami gnomy są jednak zauważalnie mniejsze od swych odległych kuzynów. Gnomy są również mniej baryłkowane, czego nie omieszkujeć odpowiadać wszem i wobec. Jednakże ich nosy są znacznie większe.

Większość gnomów ma brązową skórę i białe włosy. Typowy gnom żyje około 350 lat.

Gnomy mają żywe i figlarne poczucie humoru. Szczególnie cenią platanie innym psikusów. Gnomy kochają wszystko, co żywe, a także delikatnie wykonane przedmioty, zwłaszcza drogie kamienie i biżuterię. Zakochane w klejnotach gnomy są mistrzami w szlifowaniu i cięciu drogich kamieni.

Gnomy preferują życie w falistych wzgórzach, pokrytych gęstymi lasami, w miarę możliwości nie zamieszkałych przez ludzi. Ich niewielka postura powoduje, że są nieufne w stosunku do większych ras, czyli elfów i ludzi, jednak postawa ta nie jest wroga. Wobec tych, których nie znają, są przebiegłe i tajemnicze, w najlepszych nawet sytuacjach zachowują rezerwę. Żyjąc w kopalniach i norkach, sympatyzują z krasnoludami, chociaż uważają niechęć, z jaką ich kuzyni traktują istoty żyjące na powierzchni, za głupotę.

Biorąc pod uwagę okolice, w których żyją, gnomy mogą rozpocząć grę znając następujące języki: jeden z języków ludzkich, krasnoludów, gnomów, niziołków, goblinów i koboldów. Ilość języków, z jaką postać zaczyna grę, uzależniona jest od jego Inteligencji i punktów Atutu.

Dociekliwość gnomów powoduje, że dodają one 2 do początkowej Inteligencji, natomiast ich Mądrość jest zmniejszana o 2, ponieważ rezultatem ich nieposkromionej ciekawości są często kłopoty.

Niziołki



Wzrost:	90-120cm
Waga:	30-45kg
Długość życia:	150-200 lat
Rzuty Obronne:	Refleks +2, Siła Woli -1
*Darmowy Atut:	<u>Dyplomacja, Gotowanie, Otwieranie zamków, Skradanie</u>
Wrodzone Atuty:	<u>Polepszony atak: proce</u>
Modyfikacja Cech:	Zręczność +3, Siła -2, Inicjatywa +2, Percepcja +3
Dozwolone profesje:	<u>Wojownik, Kapłan, Złodziej, Zabójca, Bard</u>

* postać wybiera jeden z Atutów

Niziołki to niscy, pulchni osobnicy, bardzo przypominający małych ludzi. Mają okrągłe, rubaszne i często rumiane twarze. Ich włosy są zazwyczaj kręcone i pokrywają również gęstą warstwą wierzch ich stóp. Jeśli tylko jest to możliwe, niziołkowie nie noszą obuwia. Typowy niziołek żyje około 150 lat.

Niziołki są stanowcze i pracowite, z zasady spokojne i pokojowo nastawione. Zdecydowanie preferują domowe zacisze nad niebezpieczeństwa związane z poszukiwaniem przygód. Kochają spokojne i dostatnie życie, niewybredne dowcipy i rodzinne opowieści. Prawdę mówiąc, czasami niziołkowie bywają raczej nudni. Nie są bezpośrednio, są jednak spostrzegawcze i, w otoczeniu przyjaciół, towarzyskie. Bogactwo jest dla nich tylko środkiem prowadzącym do życia w komforcie, które tak cenią. Niziołki nie są specjalnie odważne ani ambitne, są jednak w większości uczciwe, a kiedy trzeba, także bardzo pracowite.

Niziołki żyją w dostatnio urządzonych norkach, chociaż działają przede wszystkim na powierzchni. Są lubiane przez elfy, chociaż traktują one niziołków trochę jak rodzice traktują dzieci. Krasnoludy tolerują je, i traktują raczej na wesoło, uważając niziołki za słabe i nieszkodliwe. Najbliższe stosunki łączą niziołki z gnomami, którzy chociaż piją więcej, a jedzą mniej, uważają niziołki za pokrewne dusze. Będąc bardziej otwarte i ustępliwe niż którakolwiek z tych trzech ras, niziołki zgodnie z nimi współżyją.

Dzięki swoim kontaktom z innymi rasami niziołek może rozpocząć grę znając następujące języki: jeden z języków ludzkich, niziołków, krasnoludów, elfów, gnomów, goblinów i orków (oraz innych, dopuszczonych przez MP). Ilość języków znanych postaci zależy od jej Inteligencji i ilości wolnych Atutów.

Niziołki mają wrodzoną umiejętność posługiwania się procami i innymi miotanymi broniąmi. Rzucanie kamieniami jest ulubioną rozrywką dzieci niziołków. Wszystkie niziołki dodają 1 do rzutów na Atak, jeśli używają broni rzucającej lub procy.

Niziołki mają lepszą Percepcję niż inni, przez co mają dodatek +3 do tej cechy. Przedstawiciele tej rasy odejmują także 2 punkty od początkowej Siły, dodają zaś 3 punkty do początkowej Zręczności.

Elfy



Wzrost:	150-170cm
Waga:	45-60kg
Długość życia:	1000-1500 lat
Rzuty Obronne:	Refleks +2, Krzepa -1
*Darmowy Atut:	<u>Czytanie i pisanie</u> , <u>Opieka nad zwierzętami</u> , <u>Śpiew</u> , <u>Taniec</u> , <u>Zachowanie się zwierząt</u> , <u>Zdolności artystyczne</u>
Wrodzone Atuty:	<u>Polepszony atak: łuki</u> , <u>Niepodatność na Iluzje i Uroki</u>
Modyfikacja Cech:	Zręczność +2, Kondycja -2, Inicjatywa +2, Wytrzymałość -1, Percepcja +3, +1 Punkt Magii
Dozwolone profesje:	<u>Wojownik</u> , <u>Łowca</u> , Kapłan, Druid, <u>Zabójca</u> , <u>Złodziej</u> , <u>Bard</u> , Mag, Mistrz Wiedzy, Mistrz Uroków

* postać wybiera jeden z Atutów

Elfy są nieco niższe i szczuplejsze od ludzi. Ich twarze są pięknie rzeźbione i delikatne, a ich język bardzo melodyjny. Choć na pierwszy rzut oka sprawiają wrażenie istot kruchych i słabych, jako rasa są silne i szybkie. Elfy często żyją ponad 1000 lat, choć często długo wcześniej opuszczają krainy znane ludziom, zmęczone życiem. Mówi się, że wyruszają na ukrytą i legendarną Wyspę Blasków, z której wywodzi się ich rasa.

Elfy często są uznawane za istoty lekkomyślne, ponieważ ich długie życie pozwala im latami zajmować się pięknem natury, tańcem i śpiewem. Prawda jest jednak inna – przed Zaćmieniem elfia rasa stała na straży grobowców pradawnych Cieni, w których zamknęli je dawni bogowie i rasa olbrzymów. Jako ostatnia liczba rasa pamiętali Starą Erę i wojnę wydaną Cieniom. Kiedy wspaniałą rasę olbrzymów dotknęła Zaraza i prawie cała ich populacja wymarła, bogowie powierzyli pieczę nad grobowcami właśnie elfom. Jednak elfów było coraz mniej z powodu agresywnej ekspansji ludzkich królestw. Elfy na kontynencie skupiły się wokół kilku enklaw, których zazdrośnie strzegły przed innymi za pomocą Wysokiej Magii. Niestety po Zaćmieniu elfia rasa na północy Beredunu jest zdziesiątkowana, nie ma już żadnej enklawy oprócz tej w Dawnej Puszczy i na Żółtych Wzgórzach, w której można ich licznie spotkać – większość wyemigrowała daleko na południe podczas Ostatniej Wędrówki.

Mimo że czasami zachowują się arogancko i wyniośle, przyjaciele i współtowarzysze traktowani są jak równi. Elfy bardzo wolno nawiązują przyjaźnie, ale nigdy nie zapominają o swoich przyjaciółach. Bardzo długo potrafią pamiętać także o swych wrogach - elfy wyznają zasadę, że winy przodków przechodzą na kolejne pokolenia, dlatego właśnie biblioteki elfów i ich tajne archiwa zawierają największe tablice genealogiczne ludzkich rodów na świecie.

Elfy mają wyrafinowane poczucie humoru; takie same są ich pieśni i poezja. Są odważne, ale nie ryzykują niepotrzebnie. Jedzą skromnie, piją zaś miód i wino, ale rzadko w nadmiernych ilościach. Piękna biżuteria stanowi przyjemność dla oczu elfa, ale pieniądze i zyski niezbyt go interesują. Elfy są zafascynowane magią i wyrafinowaną walką, zwłaszcza na miecze. Jeśli elfowie w ogóle mają jakieś słabości, to są nimi wymienione wyżej zainteresowania.

Istnieją cztery gałęzie rasy elfów: wodne, srebrne, wysokie i czarne, choć prawie wszystkie elfy wodne przeniosły się daleko na południe. Elf jako postać gracza będzie prawdopodobnie należał do najpopularniejszej rasy: wysokich elfów. Jeśli jednak Mistrz Gry wyrazi zgodę, postać może być elfem wodnym lub czarnym, zwanym częściej mrocznym. Między tymi gałęziami ras istnieją ważne różnice kulturowe. Elfy wodne spędzają życie pod wodą i przystosowały się do panujących tam warunków. Elfy srebrne uznawane są za bezpośrednich potomków pierwszej rasy elfów – są tajemnicze, zamknięte w sobie i władają tak zwaną Wysoką Magią. Srebrne elfy stanowią 1% populacji elfiej i spotyka się je niezmiernie rzadko – najczęściej wśród elfów wysokich, gdzie nazywani są Wiedzącymi. Wysokie elfy są najczęściej spotykaną rasą elfią, a mroczne elfy zgodnie uważane są za złą, zepsutą i upadłą rasę i nie należą już do wspólnoty elfów. Mówi się, że pierwsze

mroczne elfy kiedyś były elfami srebrnymi, które strzegły grobowca Ijissantha, jednego z pradawnych Cieni i zostały przeklęte mocą tej strasznej rasy. Niektórzy przypuszczają, że srebrnych elfów, tak jak olbrzymów, dotknęła Zaraza. Skutkiem tego było zdziśiatkowanie populacji pierwotnych elfów i mutacja części z nich w elfy mroczne i wysokie, a następnie ich dalsza ewolucja jako odrębnych ras.

Elfy uważają, że dobrze jest znać języki istot leśnych, zarówno tych dobrych, jak i tych złych. Na początku swej kariery elf może znać następujące języki: jeden z języków ludzkich, elfów, gnomów, niziołków, goblinów, hobgoblinów, orków i gnolli. Liczbę znanych języków ogranicza Inteligencja elfa i ilość Atutów wydanych na języki.

Elfy są niezwykle spostrzegawcze i odporne na uroki, dlatego otrzymują +4 do testów przeciwko szkole Iluzji i Uroków.

Jeśli elf używa łuku to dodaje +1 do rzutów na Atak tą bronią. Dzięki naturalnemu instynktowi elfy bardzo trudno zaskoczyć, co przekłada się dodatkiem 2 punktów do Zaskoczenia.

Elfy dodają 2 punkty do swej początkowej Zręczności i Refleksu. Nie będąc tak krzepcy i wytrzymali jak ludzie i krasnoludy, elfy odejmują 2 punkty od początkowej Kondycji fizycznej i 1 punkt od swojej Krzepy.

Półelfy



Wzrost:	155-175cm
Waga:	55-75kg
Długość życia:	130-170 lat
Rzuty Obronne:	Refleks +1
*Darmowy Atut:	<u>Śpiew, Taniec, Zdolności artystyczne</u>
Wrodzone Atuty:	<u>Dobra odporność na Iluzje i Uroki</u>
Modyfikacja Cech:	Zręczność +1, Kondycja -1, Inicjatywa +1, Percepcja +1
Dozwolone profesje:	<u>Wojownik, Łowca, Kaptan, Druid, Złodziej, Zabójca, Bard, Mag, Mag Walki, Mistrz Wiedzy, Mistrz Uroków, Mistrz Przywołań, Mistrz Przemian</u>

* postać wybiera jeden z Atutów

Półelfy są najczęściej spotykaną rasą mieszaną. Każdy, kto ma wśród przodków zarówno elfy, jak i ludzi jest albo człowiekiem, albo półelfem (elfy mają wyłącznie elfich przodków). Jeśli większość przodków była ludźmi, to osoba taka jest człowiekiem, jeśli przeważają przodkowie elfi lub jeśli jest ich tyle samo co ludzi, to osoba taka jest półelfem.

Półelfy zazwyczaj przypominają swoich elfich rodziców. Są bardzo przystojne, łącząc najlepsze cechy obu ras. Będąc tylko nieznacznie wyższymi od przeciętnego elfa (najczęściej mierzą 165 centymetrów) i ważąc około 70 kilogramów, łatwo mogą przejść niezauważone zarówno wśród elfów, jak i wśród ludzi. Półelfy żyją około 160 lat, czasem dłużej. Nie mają wszystkich zdolności swych elfich przodków, nie mają też łatwości przystosowywania się jak ludzie. Dodatkowo, niektóre mniej cywilizowane narody podejrzliwie traktują półelfów i mają do nich uprzedzenia. Podsumowując, półelfy od ludzi przejęły ciekawość, wynalazczość i ambicję, od elfów zaś wyostrzone zmysły, miłość do natury i artystyczną duszę.

Półelfy nie gromadzą się we własnym gronie. Łatwiej je znaleźć wśród ludzi i elfów, których reakcje w stosunku do półelfów wahają się od zaintrygowania do ordynarnej bigoterii.

Ze wszystkich przedstawicieli Innych Ras, półelfy mają najwięcej możliwości w wyborze klasy postaci. Ich naturalne skłonności do przyrody czynią z nich dobrych druidów i łowców.

Półelfy nie mają własnego języka. Ich bliskie i częste kontakty z innymi rasami pozwalają im zacząć grę ze znajomością następujących języków: jeden z języków ludzkich, elfów, gnomów, niziołków, goblinów, hobgoblinów, orków i gnolli. Ilość języków znanych postaci zależy od jej Inteligencji i posiadanych punktów Atutu.

Wszystkie półelfy mają +2 do rzutów na efekty czarów ze szkoły Iluzji i Uroków. Dodają także 1 punkt do początkowej Zręczności, Refleksu i Inicjatywy. Nie będąc tak krzepcy i wytrzymali jak ludzie i krasnoludy, półelfy odejmują 1 punkt od początkowej Kondycji fizycznej.

Szare Orki



Wzrost:	165-200cm
Waga:	75-120kg
Długość życia:	70-80 lat
Rzuty Obronne:	Refleks -1, Krzepa +3, Siła Woli -1
*Darmowy Atut:	<u>Górnictwo</u> , <u>Jeździectwo</u> , <u>Szulerka</u> , <u>Wyrób broni</u> , <u>Wytrzymałość</u> , <u>Zastraszanie</u>
Wrodzone Atuty:	<u>Wściekłość</u>
Modyfikacja Cech:	Siła +2, Kondycja +1, Zręczność -2, Inteligencja -2, Inicjatywa -1, Wytrzymałość +1 (wynik dzielenia Kondycji zaokrąglany w górę)
Dozwolone profesje:	<u>Wojownik</u> , <u>Złodziej</u> , <u>Zabójca</u> , Kapłan (opcjonalnie)

* postać wybiera jeden z Atutów

Orki to rasa silnych humanoidalnych istot, które mają za sobą długą historię przeplatanej setkami wojen i pomniejszych konfliktów. Istnieją dwa główne poglądy na temat powstania orków. Pierwszy mówi, że Ghaard, orcze bóstwo, przeklął elfy z Południa za ich słabość i tchórzostwo po jednej z wielkich starożytnych bitew. Ghaard miał odebrać siłę i witalność zdradliwym elfom i wybrać tysiąc śmiałków, których obdarzył agresją, siłą i kunsztem wojskowości. Śmiałkowie ci musieli jednak zrezygnować z długiego życia jakim obdarzone były elfy, aby nie popaść w stagnację jak oni. Ghaard nakazał następnie wędrować swoim dzieciom na zachód, przez krainy, które opanowane były przez dzikie bestie i demony. Wybrańcy wędrowali przez trzy pokolenia, mnożąc się, doskonaląc swój kunszt bitewny i odsiewając jednostki słabe i niedoskonałe. Wędrowali tak długo, aż żaden z pierwszych pielgrzymów nie żył już na tym świecie - dzięki temu przywódcy Orków mogli stworzyć swoją własną ideologię bez wpływu przeszłości. Ten wielki i długi marsz, który był początkiem ich rasy, orkowie nazywają Pielgrzymką. Kiedy pielgrzymi dotarli do swego celu, jałowej ziemi położonej nad wielkim morzem, objawił im się Ghaard i rzekł, że wędrowka dobiegła końca, a ta ziemia należy do nich. Teraz to miejsce nazywa się Gird-Danat, a państwo Galgontia, którego jest stolicą i ma jedną z najlepiej wyszkolonych armii świata.

Drugi pogląd na historię powstania Orków głosi, że rasa ta powstała jako skutek eksperymentu legendarnego czarownika i władcy upadłego i zapomnianego już królestwa Trighontu. Tyranus dziesiątki lat eksperymentował i krzyżował różne rasy, w poszukiwaniu doskonałego żołnierza. Mówi się, że pierwszy praprzodek dzisiejszego Orka nosił wiele cech podobieństwa z Elfami, które to cechy zatarły się na przestrzeni ponad tysiąca lat. Oczywiście Tyranus dopiął swego i jego dzieci osiągnęły niesamowitą siłę, sprawność fizyczną i cechy idealnego żołnierza. Koszt, który musiała ponieść nowa rasa także był zaplanowany: ograniczona inteligencja miała wzmacniać posłuszeństwo i nie pozwalać na rozwój niewskazanych ideologii, ograniczenie długości życia zaś pozwalało rasie stać się bardziej agresywną, aby jak najwięcej osiągnąć w swym życiu i wstawić się wspaniałymi podbojami. Oczywiście nie trzeba dodawać, że obecnie żyjące Orki są zwolennikami pierwszej przytoczonej tu historii, za propagowanie drugiej wersji i negacje ich wszechboga Ghaarda orki potrafią zabić.

Nieważne, która historia jest prawdziwa, można jednak na pewno powiedzieć, że tak zwana pierwsza rasa Orków nie przetrwała do naszych czasów. Krzyżówki między orkami, szczególnie tymi z najbliższego pokrewieństwa oraz z ludźmi, którzy padali ofiarami wielu wojen z Orkami, doprowadziły do powstania trzech głównych szczepów: Szarych Orków zwanych często Wysokimi lub rzadziej Urukami, Orków Czarnych parających się głównie piractwem na Morzu Zachodnim i Tesijskim i nie utrzymujących kontaktów z Szarymi Orkami oraz Orki Dzikie zwane zgodnie przez inne Orki, ludzi i krasnoludy, Całą Resztą. Kasta Generałów, najlepszych wojowników, wytwórców najlepszej broni i jednostek najinteligentniejszych wywodzi się właśnie od Szarych Orków, którzy zajmują się organizacją i dowodzeniem. To orcza szlachta. Stanowią najczęściej do 20% społeczeństwa dużych miast Orków, jednakże są regiony, w których można spotkać tylko Orki Wysokie – nie dopuszczają one Dzikich Orków do swych terytoriów i nie chcą mieć z nimi nic wspólnego.

Dodatkowo trzeba wspomnieć o rasach, które wywodzą się bezpośrednio od Orków. Są to gobliny, hobgobliny i ogry, które w zasadzie są już odrębnymi rasami. Ci kuzyni Orków powstali na skutek wyjątkowo nieszczęsnych krzyżówek i po jakimś czasie wydaleniu ze społeczności. Mówi się jednak, że Ogr był zaplanowanym skrzyżowaniem najsilniejszych, ale niezbyt inteligentnych jednostek. Nawet Orki w pewnym momencie potrzebowały głupich i silnych stworzeń, które by walczyły na pierwszej linii i rozrywały wroga swoją siłą. Niestety większość ogrów zbuntowała się podczas Powstania Krwawego Zęba i żyje w swoich społecznościach, ale można znaleźć współpracujące grupy przedstawicieli owych ras.

Gracz chcąc poprowadzić Orka wybierze raczej Orka Szarego. Ork Szary przypomina pierwotnych ludzi o szarozielonej skórze pokrytej szorstką szczecinią i nad wyraz rozbudowaną muskulaturą. Orki te chodzą dumnie i wyprostowane, mają cofnięte czoła i szeroki płaski nos, który może niektórym przypominać świnię, aczkolwiek za porównanie takie Ork potrafi oskalpować. Mają dobrze wykształcone kły do rozrywania mięsa i krótkie, spiczasto zakończone uszy przypominające trochę wilcze. Mają ludzkie oczy o czerwonym zabarwieniu, które sprawia, że oczy orków zdają się jarzyć na czerwono, gdy odbijają słabe źródła światła w półmroku. Męscy osobnicy mierzą od 165 do 200cm wzrostu, a orczyce są niższe o około 20cm. Orki często noszą ubrania w kolorach, która ludzie uważają za nieprzyjemne: krwawoczerwonym, rdzawym, musztardowym, żółtozielonym, zgniatozielonym czy też czarnobrązowym. Ich pancerze to zwykle lekkie zbroje, aczkolwiek często można spotkać osobników w ciężkich, bojowych pancerzach. W każdym bądź razie każdy ork utrzymuje swój pancerz i broń w doskonałym stanie. Orki posługują się swoim własnym językiem, wywodzącym się od starszych języków ludzkich i elfich, jednakże praktycznie każdy klan orków ma swój własny dialekt. Orki czasem posługują się lokalnymi językami ludzkimi i krasnoludzkimi, co służy im głównie do dokonywania wymiany handlowej. Orki posiadają też niewielki zasób słownictwa w ogryjskim, goblinów i hobgoblinów. Warto też wiedzieć, że mało który język posiada tyle przekleństw w swoim arsenale co orczy – w zasadzie jedyny, który może konkurować to krasnoludzki.

Należy jeszcze wspomnieć, że oprócz broni, Orki uwielbiają konie. Są jednymi z najlepszych i najwytrwalszych jeźdźców na Beredunie, a ich rumaki zwane Murdenami, to wytwór setek lat krzyżówek najlepszych ras. Murdeny są o wiele potężniejsze niż zwykłe ludzkie konie, mało który ciężki rumak bojowy jest w stanie mu dorównać szybkością, agresywnością i wielkością. Orki mają także niewyjaśnioną skłonność do hazardu, a kiedy grają w kości lub karty wypijają przy tym ogromne ilości alkoholu, który tylko napędza ten pociąg. Nie trzeba chyba mówić, że Orki mają o wiele słabsze głowy niż Krasnoludy i kiedy solidnie popiją to bójki w ich wykonaniu zdarzają się nazbyt często... Dlatego też wielu gospodarzy wywiesza na drzwiach napis *"Zakaz uprawiania hazardu na terenie Gospody! (TYLKO DLA ORKÓW)"*.

Wszystkie Orki otrzymują Atut specjalny *Wściekłość*, który czyni z nich bardzo groźnych przeciwników w walce. Orki są bardzo silne i wytrzymałe, dlatego dodają 2 punkty do początkowej Siły, 1 punkt do Kondycji Fizycznej, 3 punkty do swej Krzepy i 1 punkt do Wytrzymałości. Spora muskulatura i umiłowanie do rozwiązań siłowych nie wykształciło w Orkach zbyt wielkiej Zręczności i Inteligencji, których początkowa wartość jest mniejsza o 2 punkty. Także Refleks, Siła Woli i Inicjatywa są obniżane bazowo o 1 punkt.

Ludzie



Wzrost:	155-220cm
Waga:	65-100kg
Długość życia:	90-100 lat
Rzuty Obronne:	+1 do wybranego Rzutu Obronnego
*Darmowy Atut:	Człowiek nie otrzymuje darmowego Atutu
Wrodzone Atuty:	<u>Wszechstronność</u>
Modyfikacja Cech:	Człowiek nie modyfikuje cech
Dozwolone profesje:	<u>Wszystkie</u>

* postać wybiera jeden z Atutów

Chociaż ludzie to rasa najbardziej przeciętna spośród wszystkich innych ras, to jednak właśnie ludzie zdominowali kontynent. Rasa, która nie może poszczycić się długim żywotem i wybitnymi cechami fizycznymi, wzbudza wśród innych ras uczucia od skrajnej nienawiści, po wielkie przyjaźnie. Człowiek to istota nieprzewidywalna dla przedstawicieli innych ras, wśród nich można spotkać największy odsetek ludzi podłych i chciwych, wszelkiej maści przestępców, od drobnych złodziejaszeków zaczynając, a na mordercach, którzy poświęcali w imię idei lub swych zachcianek całe narody, kończąc. Jednak wśród ludzi istnieje też chyba największy odsetek idealistów, osób, którzy potrafią poświęcić się dla innych, nie żądając nic w zamian, wielkich myślicieli, czarowników, kapłanów, królów, rycerzy...

Ludzie zapożyczyli wiele technologii od innych ras, które ulepszyli i udoskonaili, często przy pomocy Gnomów i Krasnoludów. Obecna klasyfikacja szkół magii została opracowana właśnie przez ludzi i to właśnie ludzcy czarownicy wybierają skrajne specjalizacje magiczne, dzięki czemu są niedoścignieni w niektórych dziedzinach. Mimo że ludzie są w 80% sprawcami wszelkich wojen i konfliktów, to jednak właśnie świat rozwija się dzięki nim, ciemne wieki, brud i straszliwe choroby w niektórych krajach odchodzą powoli w zapomnienie. Sztuka lecznicza nie oparta na magii także pochodzi od ludzi, tak jak sztuka zabijania, w której są mistrzami. Ludzie są także bardziej towarzyscy i tolerancyjni niż większość Innych Ras, bez narzekań akceptując towarzystwo elfów, krasnoludów i innych.

Człowiek to bardzo uniwersalna rasa, która nie szczyci się żadnymi specjalnymi, wrodzonymi zdolnościami. Jednak ludzie mają jedną zdolność, której nie ma nikt inny: mogą wybrać dowolną profesję. Nie ma żadnych ograniczeń profesyjnych dla ludzi, człowiek może być dobrym paladynem jak i złym nekromantą. Albo nekromantą, który wykorzystuje swoją sztukę, aby pomagać innym lub upadłym paladynem, który zatracił swoją duszę. Człowiek może też wybrać na początku jedną profesję, a w pewnym momencie dobrać drugą, oczywiście zgodnie z zasadami Ścieżek. To właśnie dzięki tym właściwościom i skłonnościom, ludzie stali się znaczącą potęgą na świecie i często rządzą imperiami, z zarządzaniem którymi Inne Rasy miałyby duże problemy (np. w związku z wyznawaną inną hierarchią wartości).