

ESPÉCIE: ZORK

[*Zorko sapiens*]

A unidade tribal e a estrutura de clã se manteve. Cada clã era uma casta e tinha um propósito. A maioria dos Zorks não tem intelecto para discordar de suas obrigações e raramente discordam de seu destino. Os principais clãs são:

Garmnut: Os administradores, que mantêm a grande tribo unida, como um rei ou governante. Sua palavra nunca é posta a prova, a não ser raramente quando se decide a verdade por combate. O Garmnut pode nomear um campeão contra aquele que lhe afronta e uma luta até a morte é realizada em um quadrado de 4 x 4 metros.

Grshum: São os responsáveis por pesquisas tecnológicas. Apesar do pouco avanço, conseguiram através de engenharia reversa reproduzir alguns esquemas humanos e inventaram um sistema de suporte vital extremamente eficiente, bem como as "armas cinéticas".

Garkos: Os protetores do Império. A casta do clã guerreiro, a mais numerosa. Fazem todos os tipos de serviços braçais e o que mais for necessário.

Ultimamente a cultura Zork vem absorvendo alguns aspectos da cultura humana, o que gera raríssimos Zorks mentálicos, que acreditam no Espírito Galactico. Esses são membros raros que são ridicularizados pelos outros. Os Zorks, apesar da troca cultural, tem orgulho de sua origem guerreira. É grande desonra fugir de um combate e isso geralmente culmina em suicídio ritual.

Os Zorks ainda são uma visão razoavelmente rara no universo (menos de 1% nas regiões civilizadas) mas são notáveis pela sua diferença física. Isso se reflete por serem ainda menos respeitados que os chamados "mutantes".

Lealdade cega: Os Zorks dificilmente quebram um juramento. Caso tentem quebrar



algum juramento, é necessário passar por um teste de JPM. Um sucesso indica que pode quebrar o juramento, mas qualquer ação que reforce ou relembre a quebra do juramento terá um modificador de -2 por 1d4+1 semanas. Caso falhe, deverá manter o prometido. Uma das primeiras juras da um Zork é jamais fugir de um combate...

Cabeça dura: Os Zorks ganham uma resistência de 20% a poderes mentais devido à sua teimosia.

Traços Raciais dos Zorks

- Maturidade aos 14 anos galácticos
- Expectativa de vida: cerca de 60 anos
- Altura entre 1,75m e 2,10m, e peso entre 80Kg e 150Kg
- +4 em Força, +2 em Constituição, -2 em Ciência e -4 em Comunicação
- 20% de Resistência Mental
- Movimento de 10 metros

