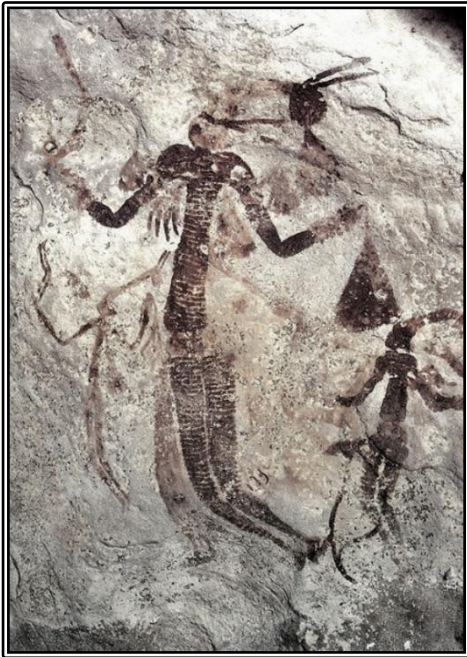


Le Nove Razze

La biologia delle Nove Razze

Gli Ancestrali



Un'antica razza che abitava l'Isola di Mezzo, da loro denominata Isola di Zante; i pochi reperti archeologici giunti sulle altre isole suggeriscono fosse la prima specie umana ad essere comparsa su queste terre, e allo stesso modo la prima ad essere scomparsa. Sembra sia vissuta nella zona a Sud dell'isola attorno ad un unico grande insediamento, nella zona ora controllata dai Superiori; qualsiasi caratteristica di questa razza è pressoché sconosciuta.

[Razza non giocabile]

Gli Atlantidei

Una seconda antica razza che abita il Mare di Atoras, da loro denominato Atlantico. Hanno tratti acquatici che richiamano rettili o draghi, soprattutto nelle code e pinne. Questa razza necessita di respirare aria per poter sopravvivere, ma può trattenere il respiro a lungo sott'acqua e può sopravvivere in superficie con le dovute accortezze.

Punti di Forza: Anima, Intelletto

Punti di Debolezza: Vigore, Percezione

Poteri: Respirare sott'acqua, Affinità alla Magia

Difetti: Deidratazione (Speciale), Vista corta, Cagionevole

Classi consigliate: Corsaro, Auspice



Gli Aarak



Una razza sviluppatasi sulle isole di Libecc, contemporanea all'arrivo degli Huma ma senza alcun legame diretto con gli stessi. Gli Aarak sono esseri dai tratti di uccelli, come ad esempio uomini-corvo, uomini-aquila o uomini-gufo; i più forti e vigorosi sono in grado di compiere brevi percorsi in volo mentre il resto della popolazione si limita al poter planare da diverse altezze.

Punti di Forza: Percezione, Anima

Punti di Debolezza: Vigore, Fisico

Poteri: Ali per Planare, Infravisione, Volo

Difetti: Esile, Inquadrato, Senza tono

Classi consigliate: Stregone, Sentinella, Cartomante

Gli Huma

Giunti sull'Isola di Ostrum nei tempi antichi da una landa ormai persa nel tempo, gli Huma si sono stabiliti sulle Nove Isole iniziando a colonizzarle una dopo l'altra. Si possono trovare su quasi tutte le terre emerse e al tempo stesso grazie ad incroci, eventi magici o semplici mutazioni nel tempo hanno generato numerose sottorazze a sé stanti, pur sempre considerate a fianco della razza progenitrice degli Huma. I tratti di questa razza sono quelli di comuni esseri umani.

Punti di Forza: A seconda dell'individuo

Punti di Debolezza: A seconda dell'individuo

Poteri: Nessuno in particolare

Difetti: Nessuno in particolare

Classi consigliate: Qualsiasi



I Feral



Evoluti e cresciuti nel tempo dagli Huma, formano una sottorazza all'interno di quella umana. Ciò che li accomuna è il possedere tratti animaleschi: felini, canidi, aviari, ittici tra i più comuni. La loro presenza è più o meno diffusa nelle isole e spesso varia a seconda dei tratti animaleschi: su Pun ad esempio la maggior parte degli abitanti è un Feral dai tratti felini.

Punti di Forza: Agilità, Vigore (principalmente)

Punti di Debolezza: Intelletto (principalmente)

Poteri: Eventuali, a seconda della biologia

Difetti: Nessuno in particolare

Classi consigliate: Corsaro, Sentinella, Assassino

I Mutan

Figli di due Feral o di un Feral ed un Huma, i Mutan sono veri casi eccezionali che esulano i tratti animaleschi, che in loro sono veri e propri tratti mostruosi: esseri dallo sguardo pietrificante, capaci di sputare fiamme, di ipnotizzare con lo sguardo e via dicendo. I Mutan sono spesso posti al margine della società, in quanto il loro aspetto mostruoso cela spesso un potenziale pericolo inatteso. Gran parte di loro si rivela sterile e non può generare prole.

Punti di Forza: Fisico, Vigore (principalmente)

Punti di Debolezza: Agilità, Intelletto (principalmente)

Poteri: Vari, a seconda della biologia

Difetti: Nessuno in particolare

Classi consigliate: Predone, Stregone, Marchiato



Gli Eleon



Sviluppatasi dagli Huma, gli Eleon possiedono caratteristiche legate alle forze elementali che un tempo dominavano queste terre. Sulla loro stessa pelle possiedono spesso il marchio di queste forze, come cicatrici o colori affini all'elemento che li caratterizza, sebbene il loro numero vada via via decrescendo con i grandi spostamenti di persone tra le isole nei tempi recenti. Su Mestral rivendicano una loro identità culturale e biologica, ma altrove sono visti semplicemente come Mutan.

Punti di Forza: Intelletto, Percezione

Punti di Debolezza: Fisico

Poteri: Nessuno in particolare

Difetti: Esitante, Marchiato, Fiacco

Classi consigliate: Sabotatore, Marchiato, Auspice

I Draeven

Localizzati quasi solamente sull'isola di Thramon, sono nati da un nucleo di Mutan in cerca di nuove terre da colonizzare e dove vivere in pace. I tratti rettili in questa specie sono divenuti col tempo sempre più preponderanti ed evidenti, adattandosi anche al clima particolare dell'isola. Molti dei Draeven chiamano loro stessi "figli dei draghi", sebbene non vi sia mai stato un avvistamento certo o documentato di tali creature né prove che possano collegare questa razza a tali antiche creature.

Punti di Forza: Fisico, Agilità

Punti di Debolezza: Nessuno in particolare

Poteri: Eventuali, a seconda dell'individuo

Difetti: Ottuso, Fanatico, Irascibile

Classi consigliate: Predone, Corsaro, Assassino



I Qwok



Una razza insolita, associata ai Feral per l'aspetto simile a orsi e volpi umanoidi, sebbene non lo siano: si sono infatti evoluti dagli animali a seguito dell'opera dell'Avatar Gensoku. Nonostante vivano nelle foreste sull'isola Levihant, i Qwok possiedono una spiccata intelligenza creativa che li rende abili artigiani, costruttori ed inventori, e non è raro vederne qualcuno spingersi aldilà della propria regione ed intraprendere un viaggio, sebbene la maggior parte di loro viva negli insediamenti sull'isola.

Punti di Forza: Intelligenza, Percezione

Punti di Debolezza: Fisico

Poteri: Nessuno

Difetti: Impacciato, Allergico, Minuto

Classi consigliate: Artefice, Sabotatore, Cartomante

