

Marinide

Curioso, meditabondi e analitici, i marinidi sono portati per natura allo studio e all'esplorazione. I marinidi sono associati alla magia dell'acqua, per quanto le loro credenze tradizionali espongano questo legame in modi diversi.

Figli del Mare

I marinidi sono una razza anfibia, nata e cresciuta in acqua, ma a proprio agio anche sulla terraferma. Di forma umanoide, hanno la pelle d'avorio, argento, ruggine, blu o viola. Dal dorso degli avambracci e dei polpacci si estendono delle lunghe pinne, mentre le dita delle mani e dei piedi sono palmate. Le escrescenze pilifere della testa sono spesse e ruvide come le punte di un riccio di mare, o lunghe e mosse come le alghe. In entrambi i casi, queste escrescenze variano di colore dal rosso al marrone acceso per arrivare al nero. I marinidi maschi presentano delle escrescenze simili che gli partono dal mento e le guance.

I marinidi non indossano molti abiti, a meno che non si preparino a combattere. Anche in quel caso, si avvolgono in reti e abiti succinti, indossando armature fatte di grosse conchiglie sbiancate e rinforzate con cuoio.

Tratti dei Marinidi

Il tuo personaggio marinide possiede alcuni tratti in comune con gli altri membri della sua razza.

Allineamento. La maggior parte dei marinidi è neutrale, sebbene alcune tribù abbiano tendenze caotiche.

Età. I marinidi maturano alla stessa velocità degli umani e raggiungono l'età adulta intorno ai 20 anni. Vivono molto più a lungo degli umani, superando spesso i 100 anni di età.

Incremento di Punteggio di Abilità. Il tuo punteggio di Carisma aumenta di 1.

Taglia. I marinidi hanno circa la stessa taglia e struttura degli umani. La tua taglia è Media.

Velocità. La tua velocità di passeggio base è 9 metri. Hai anche una velocità di nuoto 9 metri.

Anfibio. Puoi respirare sia aria che acqua.

Lingue. Puoi parlare, leggere e scrivere in Comune, Marinide e un'altra lingua di tua scelta.

Credo. La razza dei marinidi è divisa in tre credi, basati principalmente sul vento, l'acqua e l'ingannatore. Un marinide non nasce devoto ad un credo, ma lo sceglie una volta raggiunta l'età adulta, ed è molto raro che un marinide non scelga alcun credo. I marinidi dell'acqua e del vento non sono necessariamente ostili gli uni agli altri, ma i membri di ciascun credo considerano con un certo disprezzo gli appartenenti ad un credo diverso. I membri di entrambi questi credi guardano con sospetto e un minimo di timore a coloro che seguono l'ingannatore, e i seguaci dell'ingannatore cercano di tenere segreta la loro affiliazione. Scegli uno di questi credi per il tuo personaggio.

Credo del Vento

I marinidi che seguono questo credo cercano la saggezza e la verità nel Reame del Vento, esplorando le forze mistiche – anziché le cause naturali – dietro gli eventi storici. Sono elusivi ed intenzionalmente enigmatici nei loro rapporti con gli altri, e spesso vengono descritti come manipolatori e ingannevoli.

Incremento di Punteggio di Abilità. Il tuo punteggio di Saggezza aumenta di 2.

Manipolazione del Credo del Vento. Hai competenza nelle qualifiche Persuasione e Raggio.

Trucchetto. Conosci un trucchetto a tua scelta dalla lista degli incantesimi del druido. La Saggezza è la tua abilità da incantatore nell'usarlo.

Credo dell'Acqua

I marinidi del credo dell'acqua pongono l'enfasi sulle ricerche intellettuali, mettendo prove concrete e ragionamenti dinanzi alla passione. Sono attenti studiosi, cronisti, esploratori e navigatori, che si vantano dell'essere bruschi e diretti.

Incremento di Punteggio di Abilità. Il tuo punteggio di Intelligenza aumenta di 2.

Navigazione del Credo dell'Acqua. Hai competenza nella qualifica Sopravvivenza e con gli attrezzi da navigatore.

Trucchetto. Conosci un trucchetto a tua scelta dalla lista degli incantesimi del mago. L'Intelligenza è la tua abilità da incantatore nell'usarlo.

Credo dell'Ingannatore

Nessun marinide ammetterà mai apertamente di seguire il credo dell'ingannatore, ma coloro che lo fanno lo percepiscono come un alleato in grado di concedergli il controllo sulle forze caotiche del mondo.

Incremento di Punteggio di Abilità. Il tuo punteggio di Carisma aumenta di 1 (per un totale di 2) e il tuo punteggio di Intelligenza aumenta di 1.

Credo dell'Ingannatore. Hai competenza nelle qualifiche Furtività e Rapidità di Mano.

Trucchetto. Conosci un trucchetto a tua scelta dalla lista degli incantesimi del bardo. Il Carisma è la tua abilità da incantatore nell'usarlo.