

Vampiro Vivente

Nati in schiavitù e cresciuti in una vita di decadente corruzione, i vampiri si nutrono dell'energia nel sangue delle creature viventi – un'energia che risulta particolarmente potente nei periodi di terrore e dolore. Per i membri delle altre razze, i vampiri sono un terribile mistero e materia da incubo, in quanto cacciano le loro prede come bestie o siedono su troni fatti di teschi nelle loro città in rovina.

I vampiri sono legati alla magia della morte. La loro esistenza è dedita alla privazione della vita altrui per alimentare la propria, e mettono la propria sopravvivenza innanzi a qualsiasi altra preoccupazione. Filosoficamente, non si sentono vincolati ad alcuna regola morale, ma credono che i forti abbiano il diritto e il dovere di prendere ciò di cui hanno bisogno dai deboli.

Tra la Vita e la Morte

Questi vampiri non sono non morti. La loro natura deriva da un'arcana malattia che rende gelida la loro pelle, fa sembrare morta al tatto la loro pelle grigia o porpora, e gli permette di attingere energia magica concentrata dal sangue delle altre creature viventi. Sono alti e magri, dal collo lungo ed elegante, e le spalle larghe. Corni ossei gli spuntano dalle spalle e dai gomiti, che spesso vengono protetti da strati di armatura a piastre e indumenti. I loro canini sono leggermente più lunghi del normale, ma non tanto da spuntare dalle labbra chiuse.

Si vestono in cuoio e del carapace di chitina di insetti giganti, adornati da sete pregiate e tessuti diafani. Decorano la loro pelle con trame elaborate e simmetriche di tintura rossa, fatta con sangue e pigmenti minerali. Gli abiti sono invece una bizzarra mistura di trame elaborate e strati complessi misti a molta pelle esposta, dato che i loro corpi freddi ignorano le temperature ambientali.

Tratti dei Vampiri Viventi

Il tuo personaggio vampiro possiede i tratti seguenti in virtù delle origini peculiari della sua specie.

Allineamento. I vampiri non hanno alcuna tendenza innata per il male, ma consumare l'energia vitale delle altre creature spesso li spinge in questa direzione. Quale che sia la loro tendenza morale, le rigide gerarchie imposte dai loro maestri li porta ad assumere un allineamento legale.

Età. I vampiri non maturano né invecchiano a differenza delle altre razze. Ogni vampiro vivente è un maestro, infetto dall'influenza di un Grande Antico nei lontani recessi della storia, oppure un essere umano tramutato da un maestro. La maggior parte dei vampiri sono di conseguenza molto antichi, ma ben pochi conservano ricordi della loro esistenza mortale.

Incremento di Punteggio di Abilità. Il tuo punteggio di Intelligenza aumenta di 1 e il tuo punteggio di Carisma aumenta di 2.

Taglia. I vampiri viventi hanno la stessa taglia e struttura degli umani. La tua taglia è Media.

Velocità. La tua velocità di passeggio base è 9 metri.

Resistenza Vampirica. Hai resistenza ai danni necrotici.

Sete di Sangue. Puoi risucchiare il sangue e l'energia vitale da una creatura consapevole, o una creatura che stai afferrando, inabile o intralciata. Effettua un attacco da mischia contro il bersaglio. Se lo colpisci, infliggi 1 danno perforante e 1d6 danni necrotici. Il massimo dei punti ferita del bersaglio viene ridotto di un ammontare pari ai danni necrotici subiti, mentre tu recuperi un pari numero di punti ferita. Questa riduzione permane finché il bersaglio non termina un riposo lungo. Il bersaglio muore qualora il suo massimo dei punti ferita venga ridotto a 0. Un umanoide ucciso a questo modo diventa un nullo.

Visione al Buio. Grazie alla tua discendenza, possiedi una visione amplificata nelle condizioni di buio o luce fioca. Puoi vedere a luce fioca fino a 18 metri come se fossi a luce intensa, e al buio come se fossi a luce fioca. Al buio non sei in grado di discernere i colori, solo le tinte di grigio.

Lingue. Puoi parlare, leggere e scrivere in Comune e Vampirico.