

ARPIA



olo colui con un cuore forte, mente o anima può prendere una posizione contro lo stereotipo del tutti siamo malvagi. Io sono un Arpia, non un diavolo. La donna ammantata se ne andò via senza dire nessun'altra parola.

DESCRIZIONE FISICA

Molte Arpie sono considerate delle megere, ma ogni tanto vengono considerate molto attraenti. Le donne sono alte, sinuose, prosperose e ben piazzate. Gli uomini sono muscolosi, tonici, ogni tanto feroci e affascinanti. Alcuni utilizzano ciò per il bene, mentre altri per il male. Cantando le loro canzoni, guidano molti alla loro sventura. Coloro che fanno questo lavoro tendono a nascondersi nel loro piumaggio, visto che molti non hanno il concetto di vestiti o semplicemente li odiano. Contrariamente al credo popolare, le ali e le braccia delle arpie sono le stesse cose. Non esistono due differenti appendici, le armi convenzionali sono usate raramente da loro, e i loro artigli e piume variano. Alcuni le hanno nere, altre blu; oppure bianche o verdi. Gli artigli sono sempre curvi, ma alcuni se li rompono per cambiare le opinioni che le persone hanno su di loro. Alcuni invece li lasciano lunghi e fanno crescere dando spazio all'opinione maligna che hanno su di loro. Li hanno su entrambe le mani e i piedi, tutte le arpie hanno le gambe da "uccello".

STORIA

Non si sa da dove provengono, le varie nozioni si conoscono per dicerie. Poche arpie provano a cambiare la nomea di malvage o mostruose. I pochi che lavorano per cambiare la loro nomea o si nascondono o alla fine sono costretti alla vita criminale, poiché la maggior parte dei cittadini comuni ha paura di loro o li combatte.

SOCIETÀ

Sono comunemente malvage, coloro che passano al bene, al neutrale o in estremi casi al legale, vengono mal viste dalle altre arpie. Non ci sono molti eroi tra le loro fila, qualsiasi arpia vada contro le loro regole viene disapprovata. Il matrimonio è sconosciuto a loro, perché quando una donna si accoppia, lascerà il suo partner e crescerà il cucciolo da sola finché non potrà volare, parlare e combattere. Anche se esistono casi di arpie che formano coppie o addirittura una famiglia. Similmente ai Drow, le Arpie sono una razza prevalentemente femminile. Gli uomini sono lì per il foraggio, come compagni e per avere un bell'aspetto agli occhi della maggior parte delle Arpie. Ma il loro costruito sociale è disperso, perché vivono in isolamento o in piccoli branchi che si dividono e crescono sporadicamente. Perciò non è raro vedere un uomo a comando in un gruppo. Le arpie hanno anche un grande senso di orgoglio, che si tratti del loro aspetto, stile di combattimento, di ciò che fanno e di ciò che uccidono.

I trofei sono comuni, che si tratti di sculture o teschi legati ai fianchi. In linea con la loro natura sadica, tante arpie caotiche, portano i teschi delle loro prede attorno ai fianchi.

NOMI DELLE ARPIE

I nomi delle Arpie suonano come un misto tra francese e tedesco, o anche babilonese o greco. I nomi femminili hanno un bel suono, quelli maschili sono potenti.

Nomi Maschili. Jessault, Markkus, Netarvah.

Nomi Femminili. Setinada, Kiarah, Savyra.

TRATTI DELLE ARPIE

Le arpie sono abili sia terra che in aria, sono in grado di usare i loro artigli e in contemporanea cantare una canzone per affascinare il loro nemico.

Incremento dei punteggi caratteristica. Il punteggio di Destrezza aumenta di 2.

Età. Raggiungono la maturità a 3 anni e possono vivere fino a 40 anni.

Allineamento. La maggior parte delle Arpie è caotica, alcune sono neutrali. Tutte le arpie mantengono una qualche forma del loro sé selvaggio, nella loro neutralità o nella loro natura caoticità.

Taglia. Le Arpie sono di taglia media, alte circa 1,5 metri e pesano 45kg.

Velocità. La velocità base sul terreno è di 7,5 metri.

Natura mostruosa. Sei considerato sia umanoide che mostruoso.

Colpo d'artiglio. I tuoi artigli sono armi naturali, che puoi usare per sferrare colpi senz'armi. Se colpisci infliggi danni taglienti pari a 1d4 + il tuo modificatore di Forza o di Destrezza.

Alato. Hai una velocità di volo di 9 metri. Non puoi volare se indossi un'armatura media o pesante.

Linguaggi. Sei grado di parlare, leggere e scrivere in Comune ed in Auran.

Sottorazze. Esistono due sottorazze per le Arpie: il combattente e l'evocatore di anime.

COMBATTENTE

Incremento dei punteggi caratteristica. Il punteggio di Forza aumenta di 1.

Ali Possenti. La tua velocità di volo è 15 metri anziché 9.

EVOCATORE D'ANIME

Incremento dei punteggi caratteristica. Il punteggio di Carisma aumenta di 1.

Canzone dell'arpia. Conosci il trucchetto "Beffa Crudel". A partire dal 3° livello, puoi lanciare l'incantesimo "Charme su Persone" una volta usando questo tratto. A partire dal 5° livello, puoi lanciare l'incantesimo "Estasiare" una volta usando questo tratto. Recupera tutti gli usi spesi di questo tratto quando completi un riposo lungo. Il Carisma è la tua abilità da incantatore per questi incantesimi.