

# HARPIE

**Element:** Wiatr, Elektra;

**Czarostwo:** Elementalizm, Czary Energii, Runy;

**Języki:** Powszechny, Krzyk Wiatru;

**Status:** 20

**Pochodzenie:** W początkach Ery Litur pojawiły się w Górach Kota. Prawdopodobnie przywędrowały do tego wymiaru przez którąś z Prabram. Około roku 860 tej samej ery harpie przybyły również do DrecaRE zasiedlając nieistniejącą już dziś krainę Irscharom i dwa wąwozy w Górach Końca. Później osiedliły się również w Zjawliwcach.

**Wygląd:** Duże szare ptaszyska o czerwonych oczach i ostrych piórach w kolorze i twardości stali. Łapy zakończone mają czterema czarnymi, potężnymi szponami. Ich ogony są długie i węzowe, zakończone rozkładaną błoną w kształcie strzały. Mają też potężny haczykowaty dziób z zadziorem. Samce są dużo mniejsze od samic (stąd ich S i jest mniejsza o 5)

**Długość Życia:** Harpie żyją około 90 lat, starzeją się w wieku 70, pełnoletniość osiągają w 6 roku życia. Cechuje je niezwykła odporność na wszelkie negatywne czynniki.

**Psychika:** Harpie znane są ze swej odwagi, okrucieństwa i drapieżności. Lubią prowokować konflikty, zwłaszcza wtedy gdy mają duże szansę na zwycięstwo. Mają rozwinięty instynkt stadny i dobrze czują się w grupie. Życie jest dla nich wieczną bitwą i sprawdzaniem siebie. Lubią podejmować nowe wyzwania. Trudno jest zdobyć ich szacunek i przyjaźń, ale kiedy się już to uda można być ich pewnym. Są dość przywiązane do własnego plemienia i jego historii. Ich żywiołem jest walka. Cenią wolność i niezależność, nigdy nie idą na kompromisy. Nie znoszą zamkniętych pomieszczeń, ciasnoty i Felidae.

**Kultura:** Żyją w społecznościach o ustroju matriarchalnym, rządzonych ostro lecz sprawiedliwie przez kastę szamanek. Zwykle zakładają swe kolonie w górach. Gnieźdzą się na skałach na dużej wysokości. Są bardzo przywiązane do zajmowanego terenu, każdy obcy, który wkroczy nań bez pozwolenia musi liczyć się z tym, że prawdopodobnie nie przeżyje na tyle długo by komuś o tym opowiedzieć. A harpie potrafią bardzo bezwzględnie obchodzić się ze swoimi ofiarami... Rasa ta nie utrzymuje kontaktów z przedstawicielami innych ludów (oprócz Gryfoni), pewnym szacunkiem darzy Orta Vitra. Zwykle nie noszą żadnych okryć, a jeśli już to tylko z lekkich, nie przeszkadzających w locie materiałów. Zdarza się też, że noszą nieco biżuterii. Ich ulubioną bronią są szpony i dziób, harpie potrafią również ciskać na wrogów kamienie lub inne pociski ze znacznej wysokości.

Harpie oczywiście nie są zdolne do wielu czynności manualnych. Zamiast tego potrafią latać z dużą gracją i prędkością. Często w czasie wykonywania różnych czynności pomagają sobie chwytym, węzowym ogonem.

Harpie są w większości wyznawcami Totemizmu lub Kultu Niebios. Istnienie tych dwóch wyznań obok siebie zdaje się im zupełnie nie przeszkadzać.

S.F.:	+10
Zw.:	+20
Odp.:	+30
Int.:	+5
Inu.:	+10
S.W.:	+30
Per.:	+30
Aut.:	+10
Cha.:	+5
Energia:	4
Życie:	7

**Profesje:** Najczęściej trudnią się rzemiosłem wojennym, choć kilka z nich jest również utalentowanymi Adeptkami. Samice mogą wybrać rolę szamanki. Reszta zostaje zwykle najemnikami i zwiadowcami. Czasami najmują się do ochrony statków, lub jako żołnierze w armii DrecarE.

Biegłości sugerowane: bez broni, krótkie, miotane;

**Umiejętność rasowa:**

- Obserwacja;

**Zdolności rasowe:**

- Odporność na Skażenie i Mutacje (+10%)
- Żelazne pióra (3 p. pancerza na całym ciele);
- Mały cel (+10 P.O. w starciu z większymi od siebie przeciwnikami);