

IXARI



Element: Woda, Ogień, Elektra, Duch;

Czarostwo: Elementalizm, Czary Energii, Księżycowe Uroki, Runy;

Języki: AjArdzki, Gwiazdna Mowa, Tufu;

Status: 20

Pochodzenie: W Pierwszej Erze Najstarsi skolonizowali Lenję. Wysoko, w górskich twierdzach u ujścia rzeki Ivit i Xepol powstało kilka twierdz, skrywających tajemnicę magii i nauki. W czasie wojen około -1050 roku Ery Nills te odosobnione kolonie zachowały neutralność. Dzięki temu po zniknięciu pradawnej rasy, pozostała w nich niewielka populacja tych, którzy ocaleli. Stanęli oni jednak przed wizją całkowitego wyginięcia – bowiem zarówno ich pradawne pochodzenie jak i zmiany w świecie wkoło sprawiały, iż coraz mniej dzieci przychodziło na świat, a te które przeżyły, były bardzo słabe. Brak dopływu nowej krwi sprawiał, iż populacja zaczęła się degenerować. W tej sytuacji przywódcy zdecydowali się na ryzykowny krok: zgładzili najslabszą część populacji, zaś resztę poddali straszliwej przemianie, która umożliwiła im stanie się tym, czym są do dzisiaj. Dzięki zaawansowanej magii połączonej z technologią genetyczną sięgnęli po źródła mocy dostępne jedynie istotom astralnym. W wyniku tej modyfikacji zmienili się w rasę o zdolnościach wampirycznych – władną wykorzystywać energię życia czerpaną z krwi innych istot. Miało to oczywiście swoją cenę – lecz nie była ona tak wysoka, aby powstrzymać ich przed tą transformacją.

Wygląd: Jest to rasa humanoidalna. Jej członkowie są rośli i wysocy (do 2 m.). Kobiety są nieco niższe od mężczyzn. Muskulatura ciała jest zwykle dobrze rozwinięta, choć cała sylwetka wydaje się dość szczupła i żyłasta. Skóra Ixari jest bardzo blada, żyły są widoczne i wydają się błękitno-sine. Czaszka jest wąska i lekko wydłużona. Z górnej szczęki wyrastają dwa ostre kły – podobne do tych, które mają wampiry. Podobne naturalne ostrza w liczbie trzech wyrastają im z wierzchu dłoni, będąc przedłużeniem kości śródreżca. Stanowią one niezwykle groźną broń (choć nie jest ona do końca naturalna - rasa ta nabyła ją dzięki modyfikacjom genetycznym którym poddała się w przeszłości). Oczy Ixari są duże, lekko skośne, posiadają pionową źrenicę i różny odcień czerwieni lub żółci. Nie wyraźnego podziału na tęczówkę i białko. Twarz jest pociągła, wyraźne kości policzkowe, mały nos i podbródek dodają jej nieludzkiego wyrazu. Uszy

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

także nie są duże, płasko przylegają do czaszki i zwykle są ukryte pod włosami. Owłosienie rasy ta posiada tylko na głowie: na czubku i po bokach czaszki. Jest ono dość sztywne, w kolorze czarnym, srebrnym lub siwym.

Długość Życia: Dojrzałość osiągają w wieku 20 lat. Jest to rasa nieśmiertelna, lecz aby żyć Ixari muszą pić krew. Musi być to krew istoty rozumnej, pochodzącej z innej rasy, obdarzonej duszą, której byt opiera się na Pozytywnej Energii. Ixari musi skosztować jej przynajmniej raz na 30 dni inaczej zaczną się starzeć i umrze (w ramach gry oznacza to, iż każdy taki okres bez picia krwi zmniejsza na stałe atrybuty bohatera: S.F. Zw i Odp o 5). W ramach jednego posiłku bohater konsumuje przynajmniej litr życiodajnego płynu. Nie oznacza to także bynajmniej, że mogą oni obywać się bez normalnego jedzenia – ich ciała pozostają żywe, a więc muszą oni jeść i pić tak jak inne ludy (choć zwykle wystarczy im tyle pożywienia co elfom).

Aby być zdolnym do posiadania potomstwa Ixari musi pić krew przynajmniej raz na tydzień. Kobiety tego ludu muszą ponadto pić ją raz na trzy dni w całym okresie ciąży. Pozbawiony krwi Ixari jest zdolny zapaść w letarg, w czasie którego nie będzie potrzebował ani krwi ani pożywienia. Jest to jednak ryzykowne rozwiązanie, gdyż znajdująca się w tym stanie postać jest nieprzytomna i nieświadoma tego co dzieje się z jej ciałem. Ponadto nie może zbudzić się na życzenie, lecz dopiero wtedy gdy podana jej zostanie krew, lub gdy upłynie odpowiedni czas. W tym czasie tętno i oddech postaci stają się bardzo powolne i jedynie udany trudny test Medycyny Ezoterycznej pozwala odkryć, że nie ma się do czynienia z trupem. Trans tego typu trwa zwykle K6 miesięcy, choć istnieją opowieści o starożytnych tej rasy, którzy w tym stanie przetrwać mogli nawet całe dziesięciolecia. Bohater pogrążony w letargu, nie może korzystać ze Zdolności Astralnych. Jego rany jednak regenerują się w normalnym tempie.

Psychika: Lud ten obdarzony jest niezwykle silną wolą i dużą inteligencją. Jeśli już czegoś zapragną – rzadko z tego rezygnują. Są przyzwyczajeni do pokonywania przeszkód i stawiania na swoim, nawet jeśli wiele ich to kosztuje. W wielu dziedzinach życia dążą do perfekcji, czerpiąc przyjemność z samej świadomości tego iż robią coś w sposób doskonały. Zwykle dość chłodni emocjonalnie, wydają się zachowywać dystans do reszty świata. Silne emocje wzbudzają w nich jedynie: krew oraz nieustanne pragnienie zwiększania swych kompetencji. Cenią wysublimowaną sztukę i często zmieniają codzienne czynności w rodzaj estetycznego rytuału. Lubią pokazywać się innym jako opanowani i spokojni – choć ich żądza krwi często niszczy ten obraz. W walce są dość okrutni, a ich zwyczaj wypijania krwi wrogów nie przysparza im popularności. Starają się jednak panować nad tą cechą swej psychiki, ponieważ folgowanie instynktom uważają za niegodne ich rasy. Można więc powiedzieć, iż żyją w stanie pewnego rodzaju rozdwojenia: pomiędzy intelektualnym dążeniem do kontrolowania i doskonałości a emocjonalnym światem silnych żądz i głodu.

Jednym z efektów ubocznych, która pojawiła się po przemianie jest także ich niechęć do słońca. Z tego powodu jest to rasa nocna, która śpi zwykle wtedy, gdy słońce jest w zenicie. Sen ten musi trwać przynajmniej 6 godzin dziennie. Jeśli Ixari próbuje pozostać aktywny w czasie najjaśniejszych godzin dnia otrzymuje karę -10 do Per., Inu. i S.W.

Kultura: Obecnie jest to raczej rzadko spotykana rasa. Większość jej członków zamieszkuje wysoko położone twierdze w górach Xiquti. Przypominają one nieco twierdze lub klasztory – zbudowane z białego kamienia, otoczone nieraz wysokim murem, z wąskimi oknami od strony zachodniej i północnej. Wnętrza urządzone są

skromnie, czasem wręcz spartańsko lecz z dużym wyczuciem estetyki: zwłaszcza kolorystycznej, opierającej się na wykorzystaniu kontrastu między barwą białą, czarną i czerwoną. Jedyne sporadycznie można ich spotkać w miastach Lenji lub w AjArd, choć kilku rezyduje także w Vilmisir. Tradycja opiera się na matriarchacie. Wspólnotą zarządza zwykle najstarsza i najbardziej szanowana kobieta, nazywana „Matką”. W miejscach zamieszkania trzymają zwykle niewolników rekrutujących się z prymitywnych ludów – którzy dostarczają im potrzebnej do przetrwania krwi. Sprawia to, iż przez Nomadów i Utra z dżungli uważani są za złe duchy lub demony, żerujące na duszach i energii życiowej innych - co, jak łatwo można odgadnąć, nie czyni ich zbyt lubianymi przez te plemiona. Wieki izolacji, oraz sama przemiana sprawiły, iż Ixari zapomnieli o wielu dawnych tajemnicach, których strażnikami kiedyś byli. Chociaż wciąż posiadają wielką wiedzę o magii i genetyce. Ich poszukiwania koncentrują się także często na nowych formach sztuki lub doświadczeniach duchowych. Nie lubią dzielić się swą mądrością z innymi i strzegą pilnie swoich tajemnic. Sprawia to, iż cenią sobie samotność i rzadko podróżują dalej niż do AjArd.

Większość Ixari nosi długie tuniki z białego i czerwonego materiału, który tworzy osobliwe zestawienie: kojarzące się z krwią i niewinnością. W czasie podróży często noszą kaptury osłaniające ich przed światłem słońca. Biżuterię noszą nader skromną – zwykle z czarnych, czerwonych i białych kamieni (przede wszystkim onyksu, obsydianu i opalu). Wojownicy używają zbroi z kości, zwykle barwionych na biało, czerwono i czarno.

Ixari wyznają Bogów Południa, czczą ich jednak pod znacznie starszymi nazwami. Religia opiera się głównie na kulcie Czarnej Matki, w trzech postaciach: Tariss, Mexit-Urti i Niass. Reszcie panteonu lud ten nie poświęca zwykle zbyt wiele uwagi.

Profesje: Dzięki swej nadzwyczaj silnej woli Ixari bywają bardzo utalentowanymi magami (Astralnymi lub Energii), wielu ponadto zajmuje się Tkaniem Uroków. Profesja wojownika jest równie popularna wśród nich, gdyż zapewnia dostęp do krwi. Preferują zbroje średnie (metalowe lub z kości), oręż drzewcowy, lub sieczny. Z uwagi na ich rasowe zdolności, popularna wśród nich jest walka dwoma brońmi. Ich zamiłowanie do odosobnienia i niechęć do bratania się z innymi ludami sprawia, iż rzadko wybierają rolę Towarzysza. Wyjątkiem tutaj jest jedynie Bard (przyjmujący zwykle rolę ekscentrycznego poety lub muzyka) i Zabójca. Rasa ta posiada także utalentowanych Techników, choć zwykle są to jedynie Genetycy, Alchemicy i Uczni. Jest wśród nich także wielu kapłanów, którzy cieszą się dużym szacunkiem.

Kły Ixari zadają K4 obr. a ich szpony K6+1. Są to obrażenia magiczne. Atakując bronią tego rodzaju otrzymują premię +10 do Inicjatywy, z tej racji iż jest to broń naturalna. Każdy Ixari włada szponami jako biegłością krótką bez kar.

Biegłości sugerowane: bez broni, krótkie;

Umiejętność:

- Pierwsza pomoc;

Zdolność rasowa:

- Infrawizja;
- Oburęczność;

Opcje wyposażenia:

zbroja z kości, magiczna manierka na krew (zawartość 1 l.);

Ponieważ rasa ta jest nieco mocniejsza na starcie, Ixari otrzymują jedynie 20 P.W. w czasie tworzenia postaci.