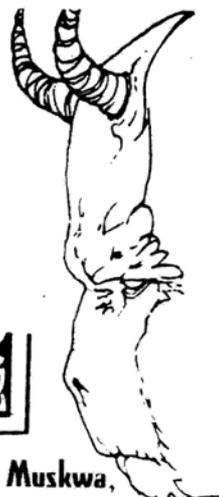


RAZZE



In questo capitolo verranno esposte le schede sintetiche che Lord Muskwa, nobile studioso di Sonderhall, scrisse delle 13 razze 'pure' maggiormente diffuse tra quelle civilizzate che vivono nel Dima occidentale.

Tutte queste razze popolano i tre imperi oramai da molto tempo: non comunicano più tramite linguaggi specifici (anche se ne mantengono il ricordo e la parlata) ma tramite la lingua universale istituita dal Sommo Imperatore: l'Imperian (tale lingua, però, non esiste più in forma pura ma è composta da una miriade di dialetti); non utilizzano sistemi di scambio differenti ma adottano tutti la moneta imper (pur se è ancora frequente il baratto); nonostante le loro tante differenze non hanno sviluppato grandi atteggiamenti xenofobi né mentalità razziste.

Anche se qui di seguito verranno elencati solo i ceppi di sangue puro, è molto frequente in ogni terra incontrare mezzosangue più o meno evidenti, figli di due o più razze incrociate.

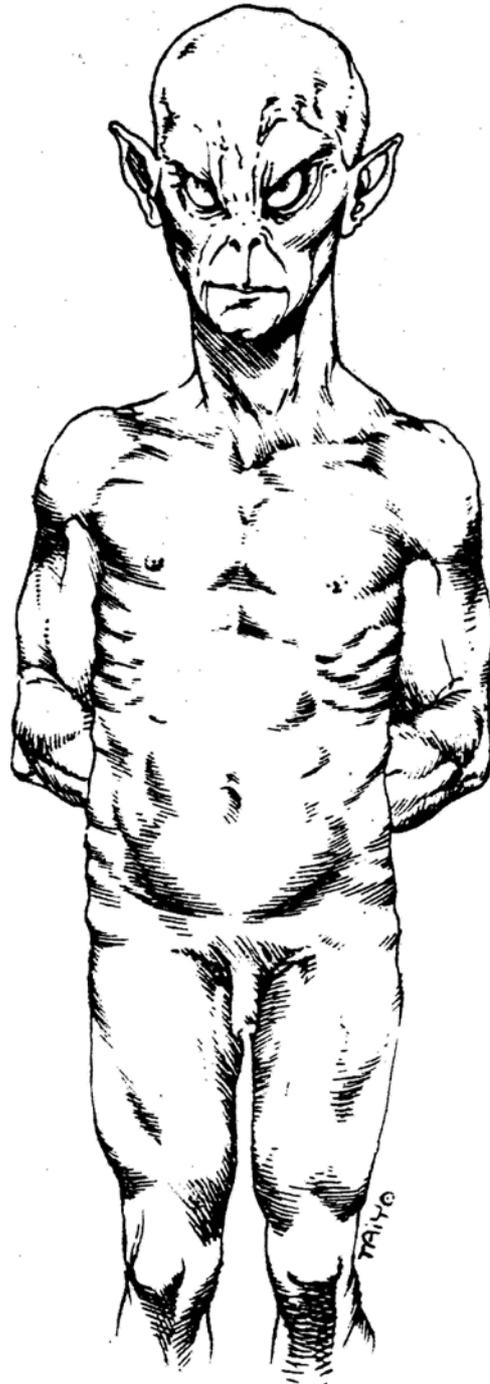
[Per quanto riguarda la giocabilità di questi incroci, quando un giocatore desidera avere un mezzosangue dovrà discuterne con il Master e chiarire quali caratteristiche (positive e negative) eredita da ogni razza il suo personaggio; il Master, inoltre, dovrà concretizzare queste scelte traducendone il risultato nelle regole necessarie (Ego Valori ed Età). Sarà, inoltre, compito di un buon Master evitare che i propri giocatori facciano degli incroci al solo fine di creare razze 'Ariane', perfette e più potenti di altre, caratterizzando ogni incrocio con difetti che lo rendano più umano].



Simbolo di Lord Muskwa



BRAHVYRIANI



Romen

Pateie





I Brahnvryriani sono esseri di bassa statura (mediamente alti 1 grell), dal colore della pelle bianco pallido o grigio (in età avanzata). Posseggono una scatola cranica incredibilmente sviluppata e stranamente basata su di un corpo debole e fragile; in essa è contenuta la caratteristica principale che ha reso famoso questo popolo: un'ampia massa cerebrale in grado di svolgere ragionamenti in tempi incredibilmente ristretti e di immagazzinare nozioni od immagini istantaneamente e permanentemente. Un Brahnvyr, infatti, è capace di imparare a memoria un intero libro con una sola rapida lettura, e di ricordarlo esattamente per sempre. A questo proposito nel Triplice Impero è molto utilizzato questo modo di dire: "E' più facile che un mostruoso drago si fermi in una taverna a bere un boccale di sidro, piuttosto che un Brahnvyr dimentichi una parola letta!"

La società Brahnvyr, basandosi su questa grande facoltà mentale, disprezza tutto ciò che non è dimostrabile, ogni credenza magica o religiosa ed ogni superstizione; per ciascuno individuo di questa razza esiste solo ciò che è scientificamente dimostrabile (non a caso i Brahnvyr sono la razza regnante dell'Impero Illuminato ed i più grandi scienziati ed ingegneri; vi è un detto: "E' più probabile che uno Zertrado entri in una tasca, piuttosto che i Brahnvryriani credano all'esistenza di un dio). Per costituzione, inoltre, questa razza non è molto adeguata ai lavori manuali o sforzi fisici, poiché il suo organismo mal sopporta qualsiasi forma di affaticamento muscolare ed è estremamente debole alle malattie e lento nella guarigione o rimarginazione (non a caso sono stati i Brahnvyr ad inventare la chirurgia). I Brahnvyr per tradizioni e cultura sono vegetariani, anche se non vietano drasticamente l'alimentazione carnivora. Infine, l'ultimo appunto importante riguardo questa razza è l'impossibilità genetica di procreare con un goros. Solitamente i Brahnvryriani vivono, per la loro debole struttura fisica, fino a circa 50 e sono molti rari i casi di individui più longevi.

CORPO	MENTE	SPIRITO
Base: 10	Base: 60	Base: 30
Elevato: 40	Elevato: 100	Elevato: 60





FREMITI



Lareta

TAYO/ANNOCHI
195





Il popolo dei Fremiti ha la peculiare caratteristica di possedere una pelle dal colore compreso nella banda ultravioletta; è impossibile, quindi, per la maggior parte delle razze, distinguere chiaramente un fremita nudo poiché ad un normale occhio questo apparirà come una distorsione di luci, un qualcosa di simile ad un'ombra indefinita vagamente umanoide ed in continuo vibrare.

L'aspetto esteriore reale di questa razza è identico a quello dei kiani con tutti i vantaggi o gli svantaggi che questo comporta ma l'anatomia organica fremita ha delle grosse differenze: la scatola toracica è sprovvista di sterno e le costole sono saldate come uniche ossa semicircolari; un solo polmone la riempie, ampio ed estremamente elastico che investe tutto il torace e copre il cuore, leggermente spostato indietro. Le restanti caratteristiche ossee, muscolari ed organiche sono comunque invariate da quelle kion.

Questa razza, non troppo diffusa, soffre però di una forte fotofobia genetica che porta grossi fastidi: essi non possono esporre l'occhio alla forte luce solare per un lungo periodo senza poi avere forti bruciori, lacrimazione e problemi di vista per un po' di tempo. Per via di tutte queste particolarità genetiche i Fremiti non possono procreare incrociandosi con due razze: gli Zantra e i Quari.

In conclusione l'età massima per un Fremita è, similmente a quella kion, di circa 60 anni.

CORPO	MENTE	SPIRITO
Base: 30	Base: 40	Base: 30
Elevato: 70	Elevato: 60	Elevato: 70





GETARI



Bart
"Il Rosso"

TAIYO



insetti (le due piccole antenne sul muso). Ogni Geta, infatti, riesce a percepire e distinguere perfettamente (a 360 gradi) qualunque cosa si muova intorno a lui captandone le vibrazioni di spostamento.

Un'altra importante particolarità dei Getari è l'asessualità; essi cioè si autofecondano internamente, una sola volta nella loro vita, tra i 20 e i 30 anni e partorendo dal retto.

Per concludere, in questi ultimi anni i Getari, oltre ad aver appreso la lingua Imperian e ad essere finalmente considerati intelligenti (nonostante la lentezza di ragionamento), uscendo dallo stato di schiavitù hanno allungato la loro vita sino ai 70 anni (prima delle rivolte i Getari morivano di fatica mediamente a 50 anni).

CORPO	MENTE	SPIRITO
Base: 60	Base: 20	Base: 20
Elevato: 100	Elevato: 40	Elevato: 60



Fregall
eroe della rivolta





GOROSIANI



Gurran

TAIYO/AMANOCHI
'95





I Gorosiani sono la razza che per altezza e massa primeggia in tutto il triplice impero; la loro statura media è, infatti, di circa 2 grell ed il loro peso medio varia intorno ai 250 chilogrammi.

La caratteristica più evidente di questi esseri è la presenza di quattro braccia che, robuste quanto il corpo, sono in grado di muoversi indipendentemente.

Per il resto la struttura anatomica dei Gorosiani è simile a quella dei quari (fatta eccezione per gli occhi), eccetto in tre particolari: la calvizie, la presenza di due cuori allineati verticalmente nel petto ed il loro particolare organo dell'equilibrio (il labirinto non riesce a mantenere l'equilibrio in posizione orizzontale; i gorosiani dormono, infatti, sempre in posizione eretta).

Nonostante la pesante mole, che dona ad ogni goros un aspetto temibile, gli appartenenti a questa razza sono individui estremamente calmi e pacifici, poiché biologicamente il loro organismo produce un bassissimo tasso di adrenalina.

I pochi guerrieri di questa razza sono coloro che hanno studiato "l'arte della Furia" infatti, grazie ad essa, riescono ad avere la rabbia sufficiente per affrontare un duro combattimento.

L'età massima di questa specie si aggira intorno ai 60 anni.

I gorosiani sono geneticamente incompatibili con i brahnvyriani, gli zantra, hevirnak e valyanti.

CORPO	MENTE	SPIRITO
Base: 55	Base: 30	Base: 30
Elevato: 90	Elevato: 40	Elevato: 40

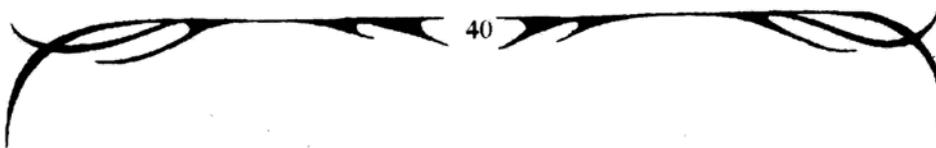




HEVIRNAK



Jaené & Pinaweth





Gli hevirnak sono una delle due razze del Dima occidentale in grado di volare; essi, infatti, sono simili a kiani, ma più bassi e con una struttura ossea più leggera e fragile, dotati di un particolare apparato situato lungo il dorso delle braccia: delle lunghe piume che, se contratte, prendono la forma di ali.

Queste ali, non avendo una struttura reggente particolarmente robusta e possedendo gli hevirnak uno scheletro non eccessivamente leggero, non permettono loro di compiere né acrobazie in volo né di sostenersi in aria per periodi troppo lunghi.

Oltre a quanto detto essi posseggono dei bulbi oculari da rapaci, in grado di vedere sino a lunghissime distanze ma con un ristretto arco visivo; per tale motivo questa razza muove il capo a scatti, come molti uccelli, per ottenere un campo visivo completo, ciò è stata ed è per loro causa di numerose prese in giro.

Mentre il loro piumaggio può essere colorato in modo vario e talvolta estremamente affascinante, la loro carnagione può avere tre soli tipi di pigmento: cremisi, nero o niveo.

Il più longevo di questa razza si narra fosse giunto alla reverenda età di 71 anni.

Tale razza non può incrociarsi con: gorosiani e quari.

CORPO	MENTE	SPIRITO
Base: 30	Base: 40	Base: 35
Elevato: 60	Elevato: 50	Elevato: 80

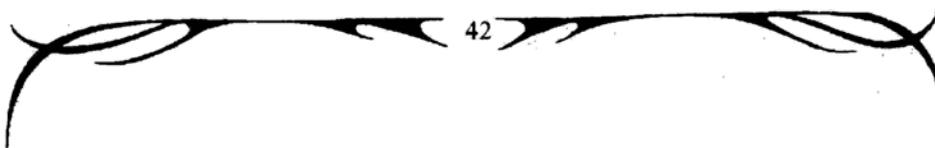




JHIADRA



*Quae-Ra
il Nirva*





Questa razza possiede due evidenti caratteristiche che la differenziano dalle altre: alcune corna che sostituiscono la capigliatura e delle unghie lunghe e robuste simili a veri e propri artigli.

Oltre a ciò è facile anche notare la peculiarità somatica del volto jhiadra data dalla strana forma della calotta cranica.

Culturalmente essi tendono ad essere molto altezzosi considerandosi una razza nobile, tant'è vero che una loro dinastia governa da più di tre secoli l'impero del Negus.

Pur avendo la possibilità di incrociarsi con quasi tutte le razze (eccetto i meliniani) essi, per quanto precedentemente detto, preferiscono mantenere pure le loro linee di sangue.

Inoltre il loro corpo, negli anni, ha sviluppato un apparato immunitario contro molti tipi di veleni e malattie.

Alti sino a un grell ed un terzo, i jhiadra hanno due soli tipi di carnagione dissimili: grigia e blu-scura.

Il timbro di voce jhiadra è molto profondo e gutturale poiché la loro gola ha un sistema di corde vocali anormale.

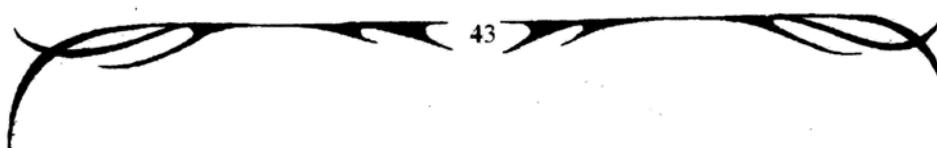
L'ultima caratteristica di questi esseri è la particolare struttura cerebrale che, da una parte consente di rigenerare alcune cellule nervose, dall'altra non abbisogna di sognare.

I jhiadra solitamente non hanno una vita più lunga di circa 55 anni.

CORPO	MENTE	SPIRITO
Base: 30	Base: 35	Base: 30
Elevato: 70	Elevato: 70	Elevato: 70



Simbolo di
principe del Negus





KIANI



Wura





La razza kion rappresenta per gli studiosi un grosso enigma. Essa, infatti, è la specie, tra le civilizzate del Dima occidentale, più rara ma che, avendo più caratteristiche in comune con altri ceppi, sembra sia la primaria, dalla quale cioè si sono evolute biologicamente tutte le altre razze. La domanda scientifica che allora rimane irrisolta è: 'Perché la razza di provenienza dovrebbe essere la più rara?'

Molti insigni rispondono che, evidentemente, l'evoluzione naturale ha ridotto i kiani ad essere inferiori rispetto alle altre razze e che presto o tardi questi si estingueranno.

Tale antica razza, difatti, possiede un organismo normale, senza caratteristiche particolarmente sviluppate più di altre razze. Proprio seguendo questa teoria evolutiva tutte le razze qui descritte sono anche definite kiane o kianaidi (derivanti da kiani).

I kiani, alti circa 1 grell e $1/5$, hanno una pelle variante tra il nero, il rosa, il cupreo ed il giallo chiaro, con diverse sfumature a seconda degli incroci interni tra stessi kion dalla pelle diversa; inoltre, (secondo alcuni a conferma degli studi biologici) essi sono gli unici a potersi incrociare procreativamente con qualunque razza.

La cultura e le tradizioni di questa razza forniscono ad ogni kion delle ottime basi per non sentirsi comunque inferiore, giacché uno dei fondamentali motti inventati dai kiani dice: "La semplicità crea equilibrio e non è né mancante né superflua; è armonia".

L'età che i kiani ritengono molto vicina alla morte per la loro razza è intorno ai 50 anni.

CORPO	MENTE	SPIRITO
Base: 30	Base: 40	Base: 40
Elevato: 70	Elevato: 60	Elevato: 70





KRANDARIANI



Kanuerh

Gli individui che appartengono alla razza kranda si presentano come perfetti kianaïdi dalle orecchie leggermente a punta e l'altezza variante intorno a un grell e 1/4. Questa razza possiede, però, due caratteristiche che la differenziano incredibilmente: un apparato oculare in grado di muovere gli occhi indipendentemente l'uno dall'altro e una cute dalla capacità camaleontica. La pelle kranda, infatti, è capace di acquisire rapidamente lo stesso colore degli oggetti con cui è in stretto contatto, mimetizzandosi perfettamente con l'ambiente; l'unico inconveniente è che tale epidermide è fortemente allergica ai metalli e, se sta prolungatamente a contatto con questi, si gonfia con vesciche purulente dolorose. Per quanto riguarda l'età massima che tale razza raggiunge si parla di Krandariani vissuti sino a 50 anni.

I Kranda, infine, non possono riprodursi con la razza Zantra.

CORPO	MENTE	SPIRITO
Base: 30	Base: 40	Base: 30
Elevato: 60	Elevato: 70	Elevato: 70





MELINIANI





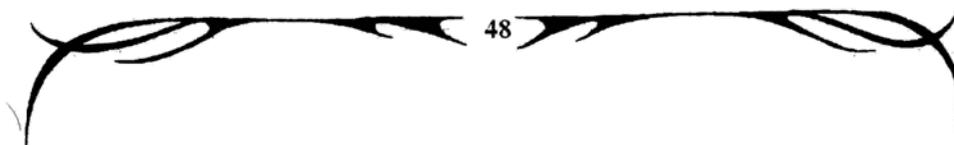
I Meliniani sono esseri comuni in gran parte del Dima, alti poco meno di 1 grell e dalla corporatura esile ma agile. Possiedono, difatti, una struttura leggermente dissimile da quella kion che comporta alcuni vantaggi: hanno uno scheletro leggero come gli hevyrnak e 4 costole in meno; possiedono ampie orecchie appuntite con un organo dell'equilibrio persino migliore di quello raekes ed infine possiedono una muscolatura estremamente elastica. Queste particolarità portano: un'ottima rapidità e agilità corporea e una grossa stabilità.

I Meliniani hanno antiche origini desertiche e per questo mantengono occhi leggermente miopi ma provvisti di una retina robusta resistente alle forti luci.

Un'altra particolarità melin è la capacità di poter emettere, sforzando a lungo la voce, deboli ultrasuoni utili per infastidire e mettere in fuga alcuni animali.

I meliniani, che vivono massimo 90 anni, non possono procreare incrociandosi con: Jhiadra, Zantra e Raekesy.

CORPO	MENTE	SPIRITO
Base: 20	Base: 45	Base: 35
Elevato: 50	Elevato: 80	Elevato: 70





QUARI



Tuadehl





Questa specie, alta poco più di un grell, è famosa per le strane capacità datele dall'unico occhio che possiede al centro della fronte; l'occhio di un quaro (Doumel), infatti, ha tre caratteristiche: è in grado di vedere i colori compresi nella banda ultravioletta, è capace, in totale assenza di luce, di percepire il calore (vista termografica) e possiede il Fadael.

Il Fadael è un fenomeno unico, da molti considerato metafisico, per il quale ogni quaro vede, in situazioni di pesante stress, un'immagine sfocata e diafana rappresentante l'attimo della sua futura morte.

I quari spiegano questo drammatico e talvolta terrorizzante evento con la teoria della 'preincarnazione', secondo la quale ogni quaro proviene dal futuro, nascendo dalla sua stessa morte, mantenendo stampata nella sua retina l'ultima immagine vista.

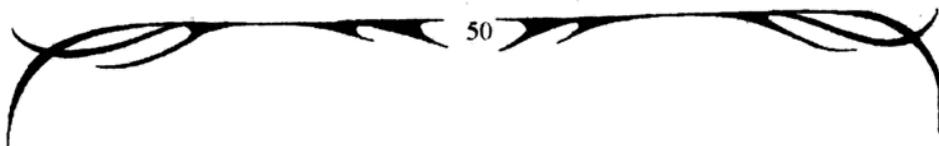
Questa teoria è anche la causa di quello che viene definito il 'pessimismo quarico' poiché, secondo essa, ogni esistenza si ripete immutata ciclicamente e all'infinito non dando a nessun essere mortale la possibilità di fuggire il suo destino; anche perché ogni quaro, pur conoscendo approssimativamente il modo in cui morte lo colpirà, non potrà mai ben prevedere quando questo avverrà (la 'visione' essendo in soggettiva non mostra il quaro morente e quindi egli non saprà la sua età) e non sarà in grado di evitarla.

Questo meccanicismo deterministico spinge molti quari a intraprendere, nell'incapacità di evitarla, una vera e propria ricerca della loro morte; il nome che i quari hanno dato a questo viaggio verso la propria nascita è "Niarmah" (nell'antica e oramai quasi dimenticata lingua quara 'Ni' vuol dire: via, cammino o nascita; 'Ar' indica il futuro o l'obbiettivo e 'Mah' significa: il primo attimo, il passato, il grembo materno o, ironicamente, la morte). I quari, nonostante la bassa statura, hanno una corporatura tarchiata massiccia quanto quella dei gorosiani.

La carnagione di questa specie può essere: rosea, nera e gialla.

Per concludere i quari vivono anche sino a 80 anni e non si possono incrociare con fremiti, raekesy, hevirkak e valyanti.

CORPO	MENTE	SPIRITO
Base: 45	Base: 35	Base: 20
Elevato: 80	Elevato: 70	Elevato: 50





RAEKESY



*Estebh
di Yialusia*

*TAKYAMANOCHI
'95*





I Raekesy sono biologicamente posti a metà fra un kion ed un felino. Essi infatti possiedono la struttura organica di un kion ma: il loro corpo è quasi totalmente coperto da peluria, la loro capigliatura è una vera e propria criniera, e, a seconda della sottospecie, possiedono vari attributi felini; questi attributi animali possono variare da una semplice coda ad un corpo totalmente felino con la capacità di camminare in posizione eretta.

La maggior parte delle sottospecie raekesy hanno, comunque, delle caratteristiche comuni ricorrenti:

- gli occhi, simili a quelli dei gatti, permettono loro di amplificare la luce; essi riescono quindi a vedere perfettamente nella quasi completa oscurità.
- le particolari orecchie dall'ampio padiglione auricolare permettono di percepire sia i normali suoni (ma fortemente amplificati), sia gli ultrasuoni.
- un'ossatura flessibile ed una muscolatura altamente elastica donano al loro colpo un'incredibile agilità e resistenza agli impatti.
- le corde vocali che emettono suoni acuti e morbidi, simili ad un miagolio.
- l'aver un ciclico periodo d'amore, durante il quale l'eccitazione rende gli individui di questa specie estremamente sensibili e lunatici, facendoli apparire quasi drogati; durante questo periodo essi sono, ovviamente, alla disperata ricerca di un compagno con cui accoppiarsi.

Infine i raekesy possono vivere sino a circa 40 anni.

I figli avuti da rapporti con: zantra, meliniani e quari, saranno sterili.

CORPO	MENTE	SPIRITO
Base: 35	Base: 35	Base: 35
Elevato: 75	Elevato: 45	Elevato: 70





VALYANTI



Marrigh



Tale razza è estremamente simile a quella hevirnak eccetto che per poche caratteristiche:

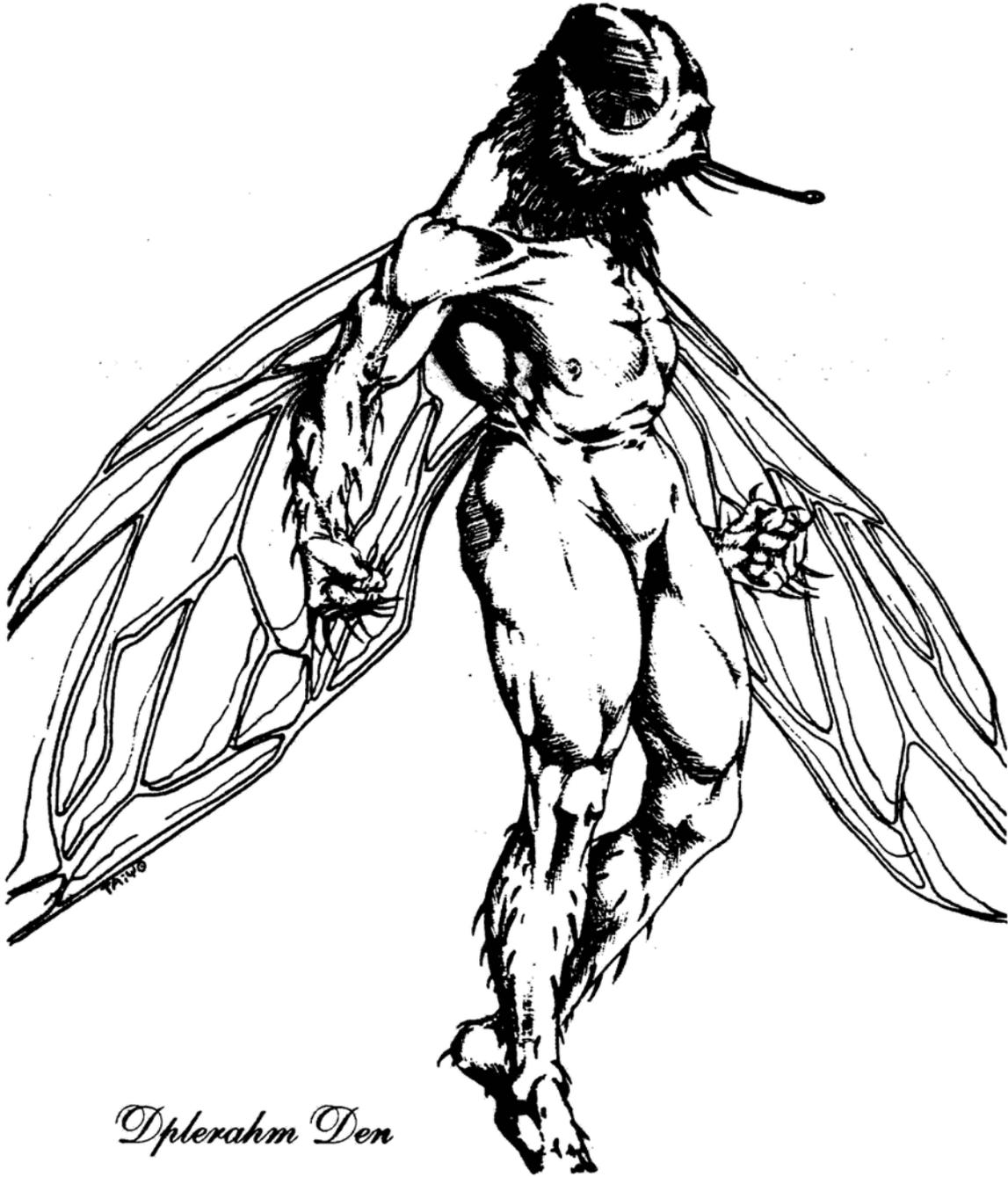
- le ali dei valyanti sono arti separati dalle braccia, posti sul dorso.
- le loro ossa sono ancor più leggere di quelle hevirnak essendo cave; ciò comporta da una parte una migliore agilità e un affaticamento minore in volo, ma dall'altra queste ossa sono estremamente fragili e si risaldano solo in tempi molto lunghi.
- la loro statura è poco superiore a quella dei quari anche se il corpo valyan è meno tarchiato e più armonioso.
- gli occhi valian sono identici a quelli kion.
- i puro sangue, anche se non ve ne sono più molti in giro, sono congenitamente glabri e calvi.

CORPO	MENTE	SPIRITO
Base: 25	Base: 40	Base: 40
Elevato: 60	Elevato: 60	Elevato: 70





ZANTRA



Dplerahm Den



Gli zantra sono considerati la razza più strana di tutti gli imperi poiché il loro corpo pare un insetto con fattezze da kion.

Ogni zantra possiede, infatti, alcune caratteristiche proprie delle mosche. Il loro tozzo corpo ha un grandissimo sviluppo del mesotorace rispetto al protorace e presenta, sulla schiena, due ali diafane che gli consentono un volo rapido e veloce.

Numerose setole sensoriali ricoprono la pelle del volto, del torace, dei polpacci e, parzialmente, delle braccia.

Gli zantra, poiché possiedono un apparato boccale lungo e duro dalla forma di un cono allungato, non possono cibarsi di alimenti solidi ma solo di liquidi (preferibilmente sangue).

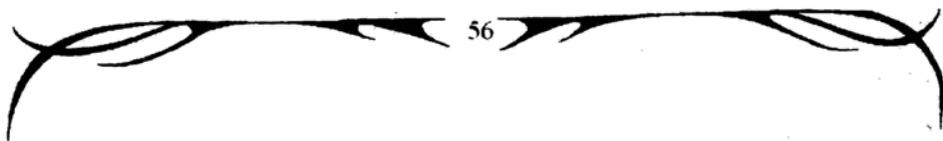
Inoltre, tale razza è per natura necrofaga e necrofila in quanto i cadaveri le servono per nutrirsi (ovviamente è il modo migliore per procacciare sangue) e procrearsi. La riproduzione zantra (si noti che tale specie è asessuata) avviene in un complesso apparato interno (situato nel basso ventre) che ogni volta produce da tre a dieci ovuli fecondati; questi ovuli, per dar vita a nuovi esseri, devono essere immessi all'interno di un cadavere o nell'utero di una femmina di un'altra razza, attraverso un lungo pene sprovvisto di scroto.

Gli ovuli contenuti in un cadavere daranno alla luce piccoli zantra 'puri' entro 7 herek, mentre quelli immessi in uteri verranno alterati dai geni della femmina dando vita a mezzisangue, in un tempo uguale al normale periodo di parto della donna.

A tale proposito è bene fare due specifiche: il parto di mezzosangue, a causa della numerosa prole, provoca spesso il decesso della femmina; gli zantra non sono soliti provare sentimenti di legame verso i figli, infatti, i piccoli vengono abbandonati dopo non più di un wiasy.

Altra caratteristica peculiare di questa razza sono gli enormi occhi in grado di vedere, con un arco visivo di 240 gradi, anche la banda ultravioletta ed in condizioni di bassissima luce.

A causa del loro particolare apparato uditivo tutti gli zantra sono oltremodo infastiditi dagli ultrasuoni.





Inoltre essi possiedono sulle falangi delle mani e dei piedi robusti peduncoli, simili ad artigli, con i quali sono in grado sia di camminare sia di appendersi su pareti totalmente lisce.

Le tante stranezze di questa razza comportano, però, anche dei fastidiosi problemi con le altre specie del Dima: una parlata incredibilmente rapida e semi incomprensibile, poiché composta da un ronzio echeggiante, prodotto dal cono-bocca; una rapidità di pensiero e di calcolo mentale spaventosamente superiore a qualunque altra razza che porta alla noia o alla incomprensione sia loro sia l'interlocutore; una velocità di movimento muscolare considerevolmente maggiore a qualunque altra, spesso rischiosa in situazioni di battaglia.

Un ultimo problema, che rende la vita zantra difficilmente accoppiabile con quella di un'altra razza, è il loro non bisogno di dormire e riposarsi e la differenza di concezione temporale. Ogni zantra, infatti, vive in media sino a 3 anni e ciò vuol dire che per lui un wiasy corrisponde in tutto e per tutto (anche come tempo di apprendimento) a 2 anni di vita delle altre razze.

Gli zantra, nel loro secondo sistema riproduttivo, non possono fecondare femmine di razza: fremita, goros, kranda e melin.

CORPO	MENTE	SPIRITO
Base: 50	Base: 50	Base: 30
Elevato: 80	Elevato: 100	Elevato: 40

