

Wygląd fizyczny

Ich średni wzrost to 185cm.Waga około 110kg .Namaszczenie jest często mieszanką koloru rodziców. Masywne cielska do złudzenia przypominają smoki. prawdopodobnie wywodzą się właśnie od nich, a potwierdzeniem tego jest fakt, że mają wrodzoną zdolność samoregeneracji, a nawet odrostu kończyn, choć sztuka dobrego opanowania kosztuje sporo czasu. Ich dieta składa się głównie z mięs lecz służy tylko do zaspokajania pragnienia.W ten sposób nie odnawiają sobie życia. Tak samo ich organizmy nie bardzo trawia eliksiry, dlatego często w ich grupach można spotkać Maga, który wspomaga



ich czarami leczącymi. Bardzo rzadko wykorzystują swój ogon, którzy mają również skrzydła ale wyrasta on tylko nielicznym osobnikom i nie są oni zdolne do pełnego lotu. Skóra tej rasy, choć wygląda na twardą, przy dobrym trafieniu rozcina się z łatwością.

Psychika

Landon przykuwa uwagę do szczegółów. Uczą się znacznie dłużej od pozostałych ras, co nie oznacza że są głupsi. wręcz przeciwnie, ich dodatkowy czas poświęcony nauce owocuje jakością zdolności. Specjalizacje wybierają dopiero po ciężkim, długim szkoleniu gdzie uczą się podstaw w każdej dziedzinie oraz Broni, a co za tym idzie, jest to bardzo wszechstronna rasa.



Rodzice nie opiekują się swoimi młodymi. nowo narodzony Landończyk trafia pod opiekę specjalnie wyznaczonych jednostek, które mają za zadanie nauczać i opiekować się młodym, aż ich dorosłości. W ten sposób dzieci prawie nigdy nie poznają swoich rodziców i przez to Landoniowie to mało rodzinna rasa. inną sprawą jest, że drużyny, które formują są bardzo zgrane i sobie oddane. rzadko można spotkać pojedynczego przedstawiciela tej rasy i zdecydowanie najlepiej czują się wśród swoich.



Charakterystyka

- | | |
|--|----------------------|
| 30Punktów życia +2K8/1przerzut | Siła 13 |
| 10Punkty Poczytalności+1K8/1przerzut | Zrecznosc 13 |
| Broń: Wybierasz 3 rodzaje Bronii i przyznaj nim +1/+1 | Budowa 13 |
| Zalety: | Inteligencja 13 |
| + 5PU (Punktów Umiejętności) przy zdobyciu Lvl'u zamiast (3) | Wytwórczość 13 |
| + Odblokowana Regeneracja PZ | Sztuka Przetwania 11 |
| +Silniejsze Statystyki 76 (66) | Szybkosc 4 |
| Wady: | Naturalne KP 5 |
| -1200 zamiast (1000) na kolejny LVL | Odblokowana |
| -Jedzenie i spanie ich nie leczy a | RegeneracjaPZ |
| eliksiry są 50% mniej skuteczne | |
| -Aby zwiększyć Statystykę główną | Regeneracja Many 2 |
| trzeba wydać 2PU za każdy 1 Punkt | (Jeśli Mag) |

Zdolność Akcji:
 Jeśli Twoje dwie poprzednie Akcje były takie same
 Dostajesz Punkt Akcji
 (Nie możesz go wydać na trzecią taką samą Akcję)