Przewodnik po cywilizowanych rasach Pustkowi

Riven "Skryba Serc"

Ludzie

Główna cecha: Spryt

Środowisko: Arki, Enklawy

Postrzeganie rasy:
Inne rasy podziwiają i boją się ludzi, ale bardzo chętnie z nimi współżyją.

Historia:
Ludzie jako pierwsi ze wszystkich ras trafnie rozpoznali zagrożenie płynące z nowo odkrytego złoża – Iskry.
Ich pomysłowość i determinacja pozwoliły im dokonać niemożliwego. Gdy umysły innych istot opanowywał Strach, a na ziemię wychodziły Koszmary, ludzie w Enklawach budowali Arki – latające miasta pozwalające im wznieść się ponad niszczejącą ziemię. Jako źródło zasilania wykorzystali rafinowaną Iskrę – ujarzmione źródło koszmarów.

Ludzie odznaczają się wyjątkową kreatywnością i zdolnością do przekraczania z pozoru nieprzekraczalnych granic. Ich rasa miała najmniejszą styczność ze Strachem, a co za tym idzie, najmniej ich zmienił. Nie wyrobili sobie jednak na niego odporności.

Cechy: + Wszechstronny, Działanie pod presją, Poliglota
– Czysta krew, Wrażliwy na Strach

Nomadzi

Główna cecha: Duch

Środowisko: Pustkowia

Postrzeganie rasy:
Inne rasy krzywo patrzą na Nomadów i nie chcą z nimi współżyć.

Historia:
Nomadzi to tak naprawdę ludzie, którym nie udało się skryć przed Strachem, przez co doznali okropnych mutacji. Gdziekolwiek się pojawiają, niosą ze sobą niechlubne pasmo nieszczęść, co sprawia, że inne rasy dystansują się od nich. Pomimo wyjątkowo zdeformowanych ciał, te zmienione istoty znalazły swoje miejsce na postapokaliptycznych pustkowiach.

Przemierzając bezlitosne pustkowia, Nomadzi wypracowali niezwykłą odporność na skrajne warunki panujące na tych obszarach. Ich zdeformowane ciała stały się niesamowicie przydatnym narzędziem do przetrwania. W duchu wytrwałości i nieustannej podróży, stali się niezależnymi wojownikami Pustkowi, gotowymi stawić czoło każdemu wyzwaniu.

Cechy: + Niewrażliwy na pustkowia, Regeneracja, Wszechstronny
– Pech, Odszczepieniec

Potępieni

Główna cecha: Duch

Środowisko: Wszędzie

Postrzeganie rasy:
Inne rasy współczują Potępionym, chociaż wzbudzają w nich niepokój

Historia:
Potępieni to wyjątkowo nieszczęśliwe istoty, a proces ich powstawania jest równie przerażający, co one same.
Zawieszony między jawą a snem, już nie człowiek, lecz wciąż nie Koszmar, Potępiony powstaje, gdy jeszcze przed narodzinami dziecka, matka zostanie opętana przez Strach, samemu stając się koszmarem. Z tego powodu Koszmary postrzegają Potępionych, jako jednych ze swoich.

Mimo swego tragicznego pochodzenia, Potępieni nieustannie dążą do przezwyciężenia swojej przeklętej natury. Są uosobieniem walki z przeciwnościami losu i wciąż pozostają ludźmi w duchu, choć nie w ciele. Księżycowa klątwa ciąży nad nimi, ale nadal pragną odnaleźć swoje miejsce w świecie, niezależnie od przeciwności.

Cechy: + Dzielny, Jeden z nich, Bezsenność
– Potrzeba (światło księżyca), Księżycowa klątwa

Diabelstwa

Główna cecha: Duch

Środowisko: Arki, Enklawy

Postrzeganie rasy:
Inne rasy uwielbiają towarzystwo Piabelstw i chętnie z nimi współżyją.

Historia:
Nikt do końca nie wie, skąd się wzięły Diabelstwa. Nie są one efektem mutacji, ani nie przypominają koszmarów. Istnieją przypuszczenia, że są wysłannikami jakiegoś Mrocznego Bóstwa, zesłanymi na ziemię po tym, jak ta zmieniła się w piekło. Bez względu na swoje pochodzenie, Diabelstwa cieszą się ogromnym uznaniem wśród innych ras.

Diabelstwa są bardzo charakterystyczne ze względu na swoje wyraziste cechy, takie jak rogi i jaskrawy kolor skóry, często wpadający w odcienie błękitu lub fioletu. Ich obecność przyciąga uwagę, a gdziekolwiek się pojawią, szczęście wydaje się im towarzyszyć.
Mimo swojej nieznanej przeszłości Diabelstwa znalazły swoje miejsce w tym świecie, przyciągając uwagę roztaczającą się wokół nich aurą tajemniczości.

Cechy: + Szczęściarz, Piekielne układy, Widzenie w mroku
– Strach przed ptactwem

Krasnoludy

Główna cecha: Wigor

Środowisko: Góry, Arki, Enklawy

Postrzeganie rasy:
Inne rasy poważają krasnoludy, trwa wojna między zielonoskórymi a krasnoludami.

Historia:
Krasnoludy były pierwszymi, którzy odczuli na sobie negatywny wpływ Iskry. Żyjący w górach, drążący głębokie tunele, to właśnie oni wydobywali cenne złoże, rozprowadzane po całym kraju. Ich wrodzona odporność na magię była jednocześnie ich zbawieniem. Każda inna istota tak silnie napromieniowana umarłaby w męczarniach, lub zmutowała nie do poznania – a najpewniej oba jednocześnie. Ich skóra nabrała delikatnego niebieskiego odcieniu – barwy Iskry.

Krasnoludy są niebywale harde, a ich niski wzrost i zdolność widzenia w ciemności znacząco ułatwia pracę w kopalniach.Dla wielu innych ras stanowią one wzór wytrwałości i odporności.
Krasnoludy bronią swojego dziedzictwa i surowców górskich za wszelką cenę, stanowiąc kluczowy element w utrzymaniu dostępu do cennych zasobów w postapokaliptycznym świecie.

Cechy: + Odporny na moc, Wytrzymały, Widzenie w mroku
– Wróg rasowy (orkowie), Mniejsze tempo

Zielonoskórzy

Główna cecha: Siła

Środowisko: Pustkowia, Góry, Enklawy

Postrzeganie rasy:
Inne rasy boją się zielonoskórych, ale ich akceptują. Trwa wojna między zielonoskórymi a krasnoludami.

Historia:
Zielonoskórzy to potężna i nieustraszona rasa, która od dawna zamieszkiwała surowe obszary pustkowi i gór. Przed nadejściem Strachu byli podziwiani za swoją siłę i zdolność do przetrwania w nieprzyjaznym środowisku.
Po pojawieniu się Strachu stali się jeszcze potężniejsi, ale bardziej dzicy i zawzięci. Uważają krasnoludy za niegodnych miana obrońców gór, których kopalnie często sięgają do najgłębiej położonych złóż Iskry.

Obecnie Zielonoskórzy zbierają się w prymitywne plemiona, często dokonując najazdów na krasnoludzkie kopalnie. Jednak niektórzy żyją w Enklawach, współpracując z innymi rasami, aby znaleźć swoje miejsce w postapokaliptycznym świecie.

Cechy: + Odporny na choroby, Widzenie w mroku, Zawzięty, Dzielny
– Wróg rasowy (krasnoludy), Straceniec, Kara do Sprytu

Mortykanie

Główna cecha: Wigor

Środowisko: Enklawy, Pustkowia

Postrzeganie rasy:
Inne rasy brzydzą się Mortykan i postrzegają ich jako zdziczałych i niebezpiecznych

Historia:
Niedługo po nadejściu Strachu, gdy Pustkowia stawały się coraz bardziej niebezpieczne i skażone, ludzie byli zmuszeni do ekstremalnych działań, aby przetrwać. Pewna grupa ludzi, mieszkających wśród ruin opuszczonych miast, postanowiła poszukać alternatywnych źródeł pożywienia. Skorzystali z odzyskiwania zmarłych ciał i używania ich części jako źródła mięsa.
W miarę jak Strach postępował, ci ludzie stawali się coraz bardziej zdziczali i brutalni. Ekspozycja na skażenie Iskrą skoncentrowaną w zwłokach sprawiła, że zaczęli się przemieniać w istoty zawsze głodne mięsa zmarłych. Dla innych ras Mortykanie byli odrażający i niebezpieczni, a ich praktyki były obiektem ostrej krytyki oraz powodem odrzucenia. Mimo to nie można było zaprzeczyć, że przetrwali na Pustkowiach w sposób, który był niemożliwy dla większości innych istot. Mortykanie stali się zarówno symbolami niebezpieczeństwa, jak i wytrwałości w postapokaliptycznym świecie.

Cechy: + Regeneracja, Zawzięty, Kły
– Wróg rasowy (Sataroni), Obsesja na punkcie zwłok

Sataroni

Główna cecha: Zręczność

Środowisko: Enklawy, Góry

Postrzeganie rasy:
Inne rasy podziwiają Sataronów i chętnie z nimi współżyją

Historia:
Sataroni to rasa której historia jest fascynującym połączeniem przystosowania i przeobrażenia. Kiedy mieszkańcy niektórych Enklaw dostrzegli przerażającą przemianę Mortykan, postanowili podjąć odważną decyzję.
Zaprzysięgli oni, że nie będą spożywać mięsa, a by utrzymać tę obietnicę, przeprowadzili rytuał, który łączył ich ciała z ciałami górskich kóz. Ten akt oddania, przyjęty w duchu solidarności, spowodował niezwykłą ewolucję Sataronów.

Tym samym stali się symbolem wyjątkowości, pokazując, że można przetrwać na Pustkowiach, nie rezygnując z wartości i zasad moralnych. Są hołdowani przez inne rasy za swoją solidarność i wytrwałość oraz jako przykład jedności, który pokazuje, że ludzie mogą współżyć harmonijnie z naturą.

Cechy: + Ścianołaz, Premia do wysportowania, Rogi
– Wróg rasowy (Mortykanie), Wegetarianin

Ruroki

Główna cecha: Spryt

Środowisko: Arki, Enklawy

Postrzeganie rasy:
Inne rasy brzydzą się Ruroków i raczej niechętnie z nimi współżyją

Historia:
W pierwszych latach po nastaniu Strachu, gdy ludzkość wzniosła swoje Arki w niebiosa, nieświadomie stworzyła warunki do narodzin zupełnie nowej rasy. Odpady, zanieczyszczenia i zużyta Iskra zaczęły gromadzić się w sieciach kanałów. W tych nieprzyjaznych warunkach życia wszechobecne szczury ewoluowały. Urosły, przyjmując humanoidalne kształty i zdolność mowy. Tak narodziła się rasa Ruroków, która będąc niemożliwa do wytępienia, rozprzestrzeniła się po całych Pustkowiach, stając się jedną z najliczniejszych.

Mimo że Ruroki są bardzo powszechne i wykazują się szybkością oraz sprytem, inne rasy często brzydzą się nimi i niechętnie nawiązują z nimi kontakty. Ruroki są małe i często uważane za nosicieli chorób, co zwiększa dystans innych istot wobec nich. Mimo tych trudności, Ruroki potrafią wykorzystać swoje umiejętności i przeżyć w surowym świecie po nadejściu Strachu.

Cechy: + Dodatkowa akcja, Tempo, Odporny na choroby
– Siedlisko chorób, Mniejszy rozmiar, Odszczepieniec

Kretoni

Główna cecha: Siła

Środowisko: Góry, Pustkowia

Postrzeganie rasy:
Inne rasy lubią Kretonów, choć uważają ich za dość dziwne, niepasujące do reszty stworzenia

Historia:
Kretoni powstali jako wspólny kierunek ewolucji dwóch gatunków – mrówkojadów i kretów. To nietypowe połączenie miało miejsce w wyniku wspólnej strategii polowania – oba te stworzenia kopały się w ziemi, by zdobyć tłuste i napęczniałe Iskrą insekty żyjące pod powierzchnią.

Kretoni wykazują silną więź z wszelkimi formacjami geologicznymi, a także uwielbiają drążyć w skałach i tworzyć podziemne kompleksy. Wierzy się, że głęboko pod Pustkowiami rozciągają się setki, o ile nie tysiące kilometrów takich tuneli prowadzących do Enklaw, wulkanów czy przeklętych świątyń Strachu.

Zdarza się, że ich działania uszkodzą któreś z krasnoludzkich korytarzy, jak to miało miejsce w przypadku katastrofy która zasypała tunele bezpośrednio łączące największe krasnoludzkie miasta.

Cechy: + Podziemny, Zawzięty, Pazury
– Krótkowidz, Potrzeba zagrzebania, Masywny

Avenarii

Główna cecha: Zręczność

Środowisko: Arki, Pustkowia

Postrzeganie rasy:
Inne rasy lubią Avenarii i chętnie z nimi współżyją

Historia:
Rasa Avenarii wyewoluowała z ptaków, które żerowały na padlinie nasączonej Iskrą, co przyczyniło się do ich niezwykłego wyglądu. Ich pióra emanują delikatnym, magicznym blaskiem, co sprawia, że są rozpoznawalni w każdym towarzystwie. Niestety, z tego samego powodu często są celem kłusowników.
Co wyróżnia Avenarii, to ich zdolność do lotu. Choć nie są w stanie utrzymać się w powietrzu przez długie godziny, to ich krótkotrwałe loty są widowiskowe i wyjątkowo szybkie. Dzięki temu pełnią ważne funkcje kurierów, dostarczając ważne informacje i paczki między różnymi Enklawami na Pustkowiach.

Istnieją także bardziej odizolowane społeczności Avenarii, trzymające się z dala od pozostałych ras. Grupy te przyjęły swoją ptasią naturę i formują stada migrujące na różne tereny Pustkowi, tymczasowo porzucając dotychczasową wioskę, gdy uznają to za stosowne.

Cechy: + Latający, Dziób, Podmuch wiatru
– Delikatny, Kara do Siły, Cel kłusowników

Skalpidzi

Główna cecha: Zręczność

Środowisko: Arki, Enklawy, Pustkowia

Postrzeganie rasy:
Inne rasy patrzą na Skalpidów z podejrzliwością, choć na ogół akceptują ich obcność

Historia:
Skalpidzi to niezwykła rasa, która wyewoluowała na Pustkowiach w wyniku panujących tam ekstremalnych warunków. Po nadejściu Strachu, te obszary stały się surowym środowiskiem, w którym różne gady i skorpiony zmagały się o przetrwanie. W poszukiwaniu schronienia, pożywienia i ochrony przed Strachem, te gatunki zwierząt zaczęły zbierać się wokół pozostałości martwych zwierząt i ludzi, leżących na Pustkowiach. Wspólne dążenie do przetrwania i potrzeba znalezienia ciepła i pożywienia spowodowały, że te zwierzęta ewoluowały w jednym, wspólnym kierunku – utworzyły rasę Skalpidów.

Ich ewolucja jest przykładem adaptacji do skrajnych warunków, co czyni ich niezwykle zdolnymi przetrwania w nieprzyjaznym świecie. Jednakże wciąż pozostają jednymi z najbardziej niezrozumianych i tajemniczych ras, budząc mieszane uczucia u innych istot.

Cechy: + Łuski, Odporny na trucizny, Jad, Błyskawiczny refleks
– Ciekawski, Wrażliwy na zimno, Znany oszust

Vormi

Główna cecha: Spryt

Środowisko: Enklawy, Pustkowia

Postrzeganie rasy:
Inne rasy na ogół akceptują Vormi, choć w niektórych budzą odrazę

Historia:
Vormi są fascynującym przykładem ewolucji, wychodzącej poza tradycyjne ramy. W wyniku działania Iskry wyewoluowały z insektów, doskonale przystosowując się do życia na surowych pustkowiach. Ich inteligencja i zdolność do przetrwania sprawiły, że są obecnie jednymi z najbardziej unikalnych istot w postapokaliptycznym świecie.

Każdy Vormi jest zupełnie inny, choć mają kilka cech wspólnych. Przede wszytkim łączy je doskonałe przystosowanie do warunków panujących na Pustkowiach, a także wyjątkowo niecodzienne relacje międzyrasowe.
Na ogół są akceptowane przez inne rasy, choć nienawidzą innych przedstawicieli swojego własnego gatunku. Za to szczególnie sobie upodobały kwiecistych Floran, których uwielbiają za ich kolorowe i pachnące kwiaty.

Cechy: + Dodatkowa akcja, Chitynowy, Podziemny, Odporny na trucizny
– Owadzie kształty, Wróg rasowy (Vormi), Delikatny

Floranie

Główna cecha: Wigor

Środowisko: Wszędzie

Postrzeganie rasy:
Inne rasy rzadko kiedy zwracają w ogóle uwagę na Floran, choć zazwyczaj darzą ich sympatią

Historia:
Floranie stanowią fascynujący etap ewolucji roślin Pustkowi. Ożywieni przez działanie Iskry, przyjęli humanoidalne kształty i rozwijają pewien poziom świadomości. Choć ich obecność rzadko przyciąga uwagę innych ras, są postrzegani bardzo pozytywnie przez tych, którzy z nimi mają styczność.

Floran można znaleźć praktycznie wszędzie tam, gdzie istnieją cywilizowane społeczności, choć zwykle unikają zbyt wielu interakcji z innymi stworzeniami. Przemierzają ulice powolnym krokiem, zachowując swój spokój i wewnętrzną harmonię. Są bardziej skupieni na spokoju i zrozumieniu natury niż na rozmowie.
W postapokaliptycznym świecie odgrywają rolę spokojnych obserwatorów, którzy starają się zachować równowagę w otaczającym ich chaosie.

Cechy: + Regeneracja, Podziemny zasięg, Zdolność Gatunkowa
– Niemowa, Biedak, Wrażliwy na ogień, Mniejsze tempo

Automatony

Główna cecha: Siła

Środowisko: Arki, Miasta krasnoludów

Postrzeganie rasy:
Inne rasy akceptują obecność Automatonów, traktując je jako wynik inżynieryjnego geniuszu

Historia:
Automatony to wyjątkowe twory będące wynikiem geniuszu inżynierów i wynalazców, którzy przetrwali apokalipsę. Ich powstanie wiąże się z zaawansowaną technologią i potężnymi maszynami. Automatony były pierwotnie zaprojektowane jako siła robocza, ale z biegiem czasu stały się czymś więcej niż tylko mechanicznymi pomocnikami. Napędzająca je Iskra nadała im świadomość.

Spotykane głównie w Arkach i miastach krasnoludów, Automatony zdobyły uznanie innych ras. Ich ogromna siła sprawia, że są doskonałymi pracownikami i doskonale dostosowują się do bardziej skomplikowanych zadań, wymagających zarówno siły, jak i inteligencji. Pomimo swojej masywnej budowy, są niezastąpione w trudnych zadaniach, pomagając innym rasom przetrwać w przepełnionym Strachem świecie.

Cechy: + Konstrukt
– Protokoły bezpieczeństwa, Wróg rasowy (Golemy), Masywny

Golemy

Główna cecha: Wigor

Środowisko: Enklawy, Pustkowia

Postrzeganie rasy:
Inne rasy w większości akceptują Golemy, choć mieszkańcy Ark się ich boją

Historia:
Golemy to tajemnicze i potężne kamienne istoty, które powstały w wyniku tajemniczego związku pomiędzy kamieniem a Iskrą, stały się obrońcami naturalnego porządku po nastaniu Strachu. Najczystsza Iskra, przepływająca przez ich kamienne ciała, nadaje im życie i niezrównaną siłę.

Pierwsze znaki istnienia Golemów pojawiły się w odległych Enklawach, gdzie przyciągnęły uwagę zagubionych wędrowców. Odkrycie tych tajemniczych istot wywołało wiele pytań i spekulacji. Część uważała Golemy za zbawicieli, a inni widzieli w nich zagrożenie. Jednak z biegiem czasu inne rasy zaczęły akceptować Golemy jako obrońców naturalnego porządku, zdając sobie sprawę z ich potężnej roli w walce z mrocznym wpływem Strachu.

Cechy: + Konstrukt
– Kara do Zręczności, Wróg rasowy (Automatony), Masywny