

FOX'SMANUH

DESCRIZIONE FISICA

I Fox'smanuh sono creature che assomigliano a volpi con corpi lunghi e serpentini. Sono in grado di stare in piedi, hanno un'altezza imponente rispetto a qualsiasi essere umano medio. I loro corpi sono estremamente agili e possono dimenarsi in spire intricate con movimenti fluidi come i serpenti. Una folta pelliccia copre i loro corpi. Questa pelliccia ha gli stessi colori una normale volpe. Sulla faccia, di solito hanno baffi spessi e sulla coda una folta pelliccia. Come le normali volpi, hanno spesso denti aguzzi, artigli e un'espressione maliziosa. A differenza di una normale volpe, tuttavia, sfoggiano le corna.

STORIA

A causa della loro forma insolita, i Fox'smanuh sono stati spesso paragonati a dei serpenti pelosi o a dei draghi orientali, come lo Shenlong. Sono incredibilmente longevi e si parla di loro avvistamenti su molti manoscritti storici, spesso sono descritti come truffatori. Con il passare della storia, si travestono da araldi di fortune e venditori di olio di serpente. I loro discorsi arguti e l'aspetto dignitoso spingono il loro pubblico ad accettare le loro truffe, che di solito raccolgono commissioni pesanti come indulgenze o donazioni per prevenire il disastro. Dopo aver fatto il pieno, di solito se ne vanno via rapidamente prima che il loro stratagemma possa essere scoperto. Nessuno vede mai una volpe quando non vuole essere vista. Una leggenda parla di una Fox'smanuh femmina che si innamorò di un monaco umano. Questo monaco non temeva né disprezzava la volpe. Lo visitava ogni giorno e osservava i suoi programmi giornalieri. Il monaco morì per mano di un avido burgermeister, che strappò un pezzo dell'anima del monaco, così che non potesse mai più essere integro. Il monaco morì improvvisamente. La Fox'smanuh impazzì di rabbia e usò tutta la sua magia per vendicarsi. Si prodigò, cambiando la sua forma in quella di un'affascinante prostituta, gettandosi ai piedi del burgermeister. L'uomo affondò in lei la sua famelica lussuria. Si innamorò così tanto di lei che le promise qualsiasi cosa volesse. Lei gli ordinò di bruciare tutti i suoi beni, le sue mogli, le sue case, i suoi servi e persino i suoi vestiti. Il burgermeister esaudì con piacere i suoi desideri, pensando solo alla sua ricompensa in sospeso. Quando ebbe finito, in piedi nudo davanti alla volpe con sembianze umane, aspettò il suo abbraccio. Lei gli affondò i denti in faccia e lo accecò, scappando via con i suoi occhi. L'uomo rimase cieco e distrutto per il resto dei suoi giorni.

SOCIETÀ

I Fox'smanuh sono una delle creature più astute che camminano sulla terra. I Fox'smanuh sono truffatori di successo perché sanno bene come caoire le folle ed esporre le loro insicurezze. In tempi di pericolo, qualche volpe più anziana può davvero prendere il volo come un vero drago. La sciocchezza degli avversari è il loro strumento migliore. Non sempre mentono, ma spesso dicono mezze verità.

NOMI DEI FOX'SMANUH

Le femmine di Fox'smanuh sono chiamate volpi e i maschi sono chiamati tods. Sono molto simili, tranne per il fatto che i maschi hanno i baffi più lunghi mentre le femmine hanno la coda più lunga. I loro nomi di solito evidenziano questi tratti, così come qualsiasi altra cosa che risalta sui loro corpi.

Nomi maschili. Catfish, Chops, Grizzle, Longhair.

Nomi femminili. Softail, Slanteye, Raccoon, Peacock.

TRATTI DEI FOX'SMANUH

Incremento dei punteggi caratteristica. Il punteggio di Carisma aumenta di 2.

Età. Raggiungono la maturità a 5 anni e vivono fino a 300 anni.

Allineamento. I Fox'smanuh tendono a un allineamento caotico.

Taglia. I Fox'smanuh sono alti da 1,5 metri fino a 2 metri e pesano da 63kg e 86kg. La taglia è media.

Velocità. Le gambe sono posizionate in modo goffo sul corpo serpentino. La velocità base sul terreno è di 7,5 metri.

Scurovisione. I Fox'smanuh possono vedere con luce debole entro 18 metri come se fosse luce intensa e nell'oscurità come fosse luce debole. Non possono discernere i colori nell'oscurità, solo sfumature di grigio.

Volo. Al 5° livello, guadagna una velocità di volo di 9 metri.

Venditore astuto. Ogni volta che effettui una prova di Carisma (Persuasione) relativa al prezzo di qualcosa, sei considerato competente nell'abilità Persuasione e aggiungi il doppio del tuo bonus di competenza alla prova, invece del tuo normale bonus di competenza.

Linguaggi. Possono parlare, leggere e scrivere in Comune ed un altro linguaggio a tua scelta.

Sottorazze. Esistono due sottorazze, rosso e artico.

Rosso

Incremento dei punteggi caratteristica. Il punteggio di Destrezza aumenta di 1.

Incantesimi ingannevoli. Hai un repertorio versatile di incantesimi seducenti che si basa sulla tua esperienza. Conosci il trucchetto "Illusione Minore" e puoi lanciarlo senza componenti materiali. Al 3° livello, puoi lanciare l'incantesimo "Camuffare te stesso" una volta, senza utilizzare componenti materiali. Al 5° livello, puoi lanciare l'incantesimo "Ammaliare" una volta, senza usare componenti materiali. Recuperi tutti gli usi di questo tratto dopo un riposo lungo.

Artico

Incremento dei punteggi caratteristica. Il punteggio di Saggezza aumenta di 1.

Nato nelle Alpi. Sei resistente ai danni da freddo.

Sensi acuti. I tuoi baffi sono ottimi strumenti da raddomante non solo per i nemici in agguato, ma anche per le emozioni. Sei competente nelle abilità di Percezione e Intuizione.