

NOXIANO

Una mattina, un ragazzo è stato rimproverato dalla madre perché aveva perso i suoi calzini. La sua spiegazione? Ratti. Ha cercato di catturarli per dimostrare ai suoi genitori che era innocente. Dopo aver comprato del formaggio per attirarli fuori, aspetta fino al tramonto: è pronto a catturare tutto ciò che c'è e niente lo fermerà. Sentendo un po' di scricchiolii provenire dal formaggio, guardando oltre il lato del suo letto per scoprire che ci sono dei morsi e che qualcuno è stato intappolato. Scopre di essere lui quello che è stato catturato. Vide una figura femminile dalla pelle scura dietro di lui, che sibilava e cercava di trattenerlo. Il ragazzo non sa che questo Noxiano ha paura di lui tanto quanto lui ha paura di lei.

DESCRIZIONE FISICA

I noxiani hanno un aspetto simile ai tiefling, ma non hanno le corna. Possono avere molti colori; i più comuni sono i colori scuri. I colori brillanti sono molto rari, ad esempio non è mai stato visto un noxiano bianco. I noxiani hanno una coda, alla cui estremità hanno una punta solitamente delineata in un colore che contrasta o si abbina al colore della loro pelle. Le punte delle loro code possono avere varie forme, ad esempio: Quadri, Cuori, Triangoli e Picche. I noxiani hanno spesso una sorta di motivo sui loro corpi. I due motivi più comuni sono le linee e delle specie di lentiggini. Questi motivi possono essere presenti in varie parti del corpo. I loro occhi sono come quelli dei goblin: una piccola iride che circonda la pupilla e la sclera è di un colore più chiaro dell'iride. Le loro orecchie sono una via di mezzo tra l'aspetto delle orecchie di un elfo e le ali di un pipistrello. La principale spina dorsale di supporto della cartilagine è nella parte superiore delle orecchie, mentre la morbida pelle sottostante è la stessa pelle contrastante come sulla coda. Le loro dita sia delle mani che dei piedi sono simili ad artigli, curvi e hanno una punta acuminata all'estremità.

STORIA

I noxiani esistono dall'alba delle razze senzienti. Sono i mostri che i bambini temono perché si nascondono sotto i loro letti. Aspettano fino a notte fonda per spaventare la loro preda. Tuttavia, invece di uccidere come selvaggi, spaventano le creature che dormono la notte. Nel tempo ci sono stati pochi avvistamenti di noxiani, sono una delle creature notturne più sconosciute all'uomo, quando sono avvistati sono solitamente scambiati per demoni.

"Ma da dove vengono?" Nessuno lo sa davvero, tuttavia, a causa dell'aver il proprio piano di esistenza sorella del Piano Materiale, ci sono alcune supposizioni. Ad esempio, si potrebbe pensare che forse gli dei li hanno creati come gli umani o ad altre razze del Piano Materiale.

Il loro piano è conosciuto come Nox, da qui il modo in cui questi mostri hanno preso il nome: la loro terra è una specie di labirinto. È molto simile a come funzionerebbe un alveare o una colonia di formiche, ma su una scala molto più ampia. C'è solo un modo per entrare ed uscire da Nox.

Una singolare chiusura in argento a forma di diamante che può essere attaccata ai vestiti. L'Egida è un pezzo di tecnologia noxiana che funge da portale tra il Piano Materiale e Nox. Si dice che l'Egida sia incantata da una forma di magia che consente il teletrasporto tra i due piani. Ogni Egida è diverso, a seconda della fazione in cui ti trovi, puoi teletrasportarti da e verso una posizione fuori mano. Questa posizione è solitamente al buio; La parte inferiore di un letto, dall'interno di un armadio, grandi armadi o nicchie e tritarifiuti. Le quattro fazioni sono; Le cimici (tutte le femmine), le falene di stoffa (tutti i maschi), i topi e le fanciulle (tutte le femmine) e il branco di moscerini (tutti i maschi).

Tutta la storia conosciuta su Nox è avvolta per la maggior parte nel mistero, anche per i suoi stessi abitanti.

SOCIETÀ

La società noxiana è confusa, basata sullo spaventare le persone dell'altro mondo. Definito da una cosa, l'Egida. Come accennato in precedenza, l'Egida è un pezzo di tecnologia noxiana: definisce quante paure ha causato un noxiano, oltre ad essere il portale tra il loro Nox e il Piano Materiale. Il valore numerico di Spaventi può influenzare il modo in cui le persone sono collocate nella società rispetto ai funzionari di grado più alto.

All'età di 10-13 anni vieni inserito in una fazione. Anche se tecnicamente non devi lavorare per una fazione, devi comunque rispondere al leader di quella specifica fazione. Ci sono aziende in cui puoi lavorare a Nox a seconda di cosa desideri fare. Ci sono molte aziende come quelle nell'altro mondo. Usano principalmente il baratto per queste attività, ma il denaro del Piano Materiale è comunemente usato come valuta.

A seconda del tuo sesso, rispondi a La Madre (per le femmine) o Il Padre (per i maschi). Di solito c'è una Madre o un Padre al singolare, tuttavia, si nota che c'è il potenziale per essere più di uno alla volta, anche se molto raramente. Agiscono come una sorta di monarca per le varie fazioni. Le Madri ed i Padri non sono sposati come i loro titoli implicano per alcune persone. Sono entità separate che occasionalmente lavorano insieme. Agiscono come una centrale elettrica che può incutere paura a qualsiasi altro noxiano in base al capriccio delle loro lingue. Anche se questo è abbastanza sconosciuto alla maggior parte, possiedono la magia e possono usarla per far notare il loro alto potere e stato. In effetti, questo porta alla successiva posizione di potere.

Il loro secondo in comando è il Primo Razziatore. Il Primo Razziatore è fondamentalmente l'erede al metaforico trono noxiano. Sono scelti in base al valore numerico delle paure, una volta raggiunta una certa capacità, La Madre/Padre può scegliere se sono adatti al lavoro. Anche in questo caso, tuttavia, possono esserci più di un Primo Razziatore, in questo caso vengono chiamati il Secondo e il Terzo Reaver. Queste signore e questi signori sono addestrati, come molti prima di loro, a maneggiare e usare la magia che usano le Madri e i Padri. Nonostante non abbiano alcun potere reale sugli altri noxiani, i Primi Razziatori hanno una presenza piuttosto potente. Sono quelli che le classi inferiori invidiano di più.

I Viaggiatori di Umbra sono un gruppo selezionato di Noxian scelti dalla Madre o dal Padre per consentire il viaggio tra i due piani. Anche la Madre ed il Padre hanno questa capacità di viaggio, ma la usano raramente da soli. Sanno sempre chi esce ed entra, perché loro gli consentono l'ingresso. L'Egida è in grado di agire come un dispositivo per comunicare vari dati (informazioni vitali, identificazione e altri piccoli dettagli sull'utente legato all'Egida, ciò significa che se qualcuno dovesse rubare un'Egida risulterebbe come il noxiano, ma con lievi differenze nei dati). Fuori da Nox, avvisa i Viaggiatori di Umbra quando qualcuno ha bisogno di tornare a Nox, attivando il rispettivo portale del noxiano. Sono anche in grado di concedere un breve piano di fuga se un noxiano è nei guai. Premere sulla propria Egida in un certo modo consente un breve "teletrasporto", ma non sempre viene concesso. Il motivo per cui non lo concedono sempre è dovuto a una persona malvagia, che non deve essere nominata, che ne abusa troppo spesso. Una classica storia del lupo a lupo.

Le classi superiori nella società noxiana sono in cima alla scala sociale poiché hanno acquisito molta esperienza nell'altro mondo. A volte questi uomini della classe superiore possono sembrare maleducati e ostinati, anche se lo fanno principalmente per scoraggiare e prendere di mira gli uomini della classe inferiore. Potenzialmente li scoraggia e li mette fuori dalla loro strada, ovviamente, quando la Madre o il loro Padre si avvicina sono solo un piccolo angelo. Eppure, i loro superiori sanno tutto. Lo status di classe superiore non significa nulla, è principalmente un modo di separare chi ha più esperienza da chi ne ha meno.

Le classi inferiori nella società noxiana sono fortemente determinate dal loro valore, da ciò che sanno fare, dal numero di paure che hanno guadagnato e dalla loro personalità. Ad esempio, se sei sempre visibilmente arrabbiato, questo dimostrerà alle persone che non sei una persona con cui stare. Ma con il numero di paure uno di questi membri della classe inferiore può passare di classe, fino a portarti ad essere un potenziale Primo Razziatore, o se non quello, un membro della classe superiore. Le classi inferiori sembrano essere le preferite delle Madri e dei Padri. Amano semplicemente guardare i piccoli noxiani diventare qualcosa di speciale e unico! A volte inventano anche piccoli soprannomi per i loro bambini piccoli. Ma questi noxiani non hanno praticamente alcun potere, tuttavia hanno una sola cosa: una giovane mente. La classe più bassa è solitamente la più giovane, quindi le loro menti sono aperte all'apprendimento.

NOMI DEI NOXIANI

Molti dei nomi noxian sono eleganti suoni o basati su elementi oscuri, e ovviamente legati alla notte. Anche i nomi umani possono essere comuni tra i noxian. Alcuni nomi possono avere radici anche da altre lingue come il latino.

Nomi maschili. Mortis, Pax, Terminus, Mortem, Tenebris, Obscuris

Nomi femminili. Shadow, Midnight, Nightmare, Moonlight, Gloom, Dusk

TRATTI DEI NOXIANI

Mostri della notte che spaventano e causano terrore. Ooga Booga!

Aumento punteggio caratteristica. Il tuo punteggio di Carisma aumenta di 2, mentre quello di Destrezza di 1.

Età. I noxian hanno la stessa durata di vita degli umani, e diventano adulti a 18 anni.

Allineamento. I noxian dimorano tra gli estremi del caos e la legalità.

Taglia. I noxian come gli umani variano ampiamente in peso e altezza, partendo da 1,50 metri superando 1,80 metri. Sei di taglia media.

Velocità. La tua velocità di base è di 9 metri.

Scurvisione superiore. Potete vedere con luce debole entro 36 metri come se fosse luce intensa e nell'oscurità come fosse luce debole. Non potete discernere i colori nell'oscurità, solo sfumature di grigio.

Mercante di paura. Come azione puoi installare paura in una creatura che puoi vedere entro 9mt. L'obiettivo deve superare un tiro salvezza su Saggezza. La CD è 8+ mod di Carisma + Bonus competenza. Se la creatura colpita fallisce il tiro, rimane spaventata fino alla fine del suo prossimo turno. Devi completare un riposo breve o lungo prima di poter utilizzare nuovamente questa abilità. Questo tratto non funziona sui costrutti e non morti.

Sensibilità Noxian. Come azione puoi premere la tua coda contro una superficie solida come un muro o il terreno. Fino alla fine del tuo prossimo turno ottieni Tremorsense (la capacità di localizzare tramite le vibrazioni) fino a una distanza di 9mt, ottieni vantaggio sui tiri di Percezione per captare le vibrazioni dentro l'area. Puoi farlo una volta per riposo lungo.

Egda. Come azione bonus, puoi teletrasportarti magicamente entro 9mt in uno spazio non occupato di luce fioca o oscurità che puoi vedere. Non puoi utilizzare questo tratto finché non completi un riposo lungo. In maniera alternativa si può utilizzare questa caratteristica per viaggiare tra il Piano Materiale e Nox.

Profumo Noxian. I noxian hanno un fiuto molto sviluppato che garantisce vantaggio nei tiri di Percezione basato sull'olfatto. In più i noxian non possiedono di loro nessun odore, a meno che non gli venga dato qualcosa dall'esterno.

Linguaggi. I noxian sanno parlare comune e sottocomune

ALTEZZA E PESO RANDOMICI

Altezza. 1,4mt + modificatore di altezza (2d10)

Peso. 50kg x modificatore peso (2d4)

CARATTERISTICHE SUGGERITE

Quando crei un noxian, puoi usare la tabella dei seguenti tratti, ideali, legami e difetti. Puoi usare queste tabelle in aggiunta o al posto delle caratteristiche tuo background.

d8 Tratto Caratteriale

- 1 Vorrei sapere di più dei piani adiacenti a questo, c'è sempre da scoprire e imparare sui mondi interconnessi.
- 2 Sono un silente stalker. Imparerò ogni mossa delle mie vittime e colpirò con la paura il suo cuore.
- 3 Mi piace seguire le regole dell'Alto Padre/Madre che hanno impostato per noi. Desidero onorare queste regole per provare il mio onore.
- 4 Credo che ogni tanto, quelle strette debbano essere infrante.
- 5 L'adulazione è utile per usare le altre persone. E' facile e mi fa ottenere quello che voglio.
- 6 Cercare reazioni dagli altri è quello che mi viene meglio. Mi piace divertirmi con le persone.
- 7 Mi piace aiutare gli altri a crescere, non solo per il loro bene, ma anche per il mio.
- 8 Mi godo le piccole cose della vita, andare fuori è una cosa interessante una volta ogni tanto.

d6 Ideali

- 1 **Potere.** Io voglio e sarò il primo mietitore. Sarò secondo solo all'Alto Padre e all'Alta Madre. Questa è la fine (Malvagio).
- 2 **Compassione.** Le persone degli altri mondi possono essere cattive ma io sento che ognuno ha sempre un po' di bene dentro, da qualche parte. Forse posso riuscire a farlo emergere (Buono).
- 3 **Dedizione.** Una volta mi è stato detto dall'Alto Padre/Madre che farò grandi cose. Voglio mantenere le loro aspettative (qualsiasi allineamento).
- 4 **Accettazione.** Solo perché qualcuno fa le cose in un certo modo, o agisce in maniera differente, non vuol dire che deve essere trattato in maniera diversa (Neutrale).
- 5 **Bilanciato.** Spero che un giorno le creature degli altri piani possano vivere in pace con noi, forse ci sentiremo così più completi (Buono).
- 6 **Genuino.** Mettere su una maschera, non è qualcosa per cui vorrei essere famoso. (Neutrale).

d6 Legami

- 1 Desidero proteggere le persone del mio piano e di pianeti come questo. Anche se gli sconosciuti non serbano questa ospitalità.
- 2 Amo le persone degli altri piani. Spero di potermi innamorare con qualcuno di lì.
- 3 Spero di essere un leader di qualche genere.
- 4 Rischierei tutto e tutti pur di ottenere i miei veri obiettivi.
- 5 La Madre/il Padre mi hanno insegnato tutto ciò che so, gli devo tutto.
- 6 Mi spaventa ferire le persone alle quali tengo con le mie azioni. Non voglio vederle soffrire a causa mia.

d6 Difetti

- 1 Ho un'opinione molto alta di me stesso. L'orgoglio che metto nei miei lavori è il mio conforto.
- 2 Ho le mani lunghe... Mi piace rubare cose dagli altri piani, a volte anche quando sono attenti, solo per il brivido.
- 3 I miei impulsi prendono il controllo di me qualche volta. Potrei fare qualcosa di irrazionale se non soddisfo la mia bramosia.
- 4 Se sembro perso nei miei pensieri, non lo sono veramente. Sto cercando una ragione per impegnarmi di più.
- 5 Mi sono isolato per molto tempo. So molto poco delle persone che mi circondano.
- 6 Mi avvilisco spesso. Gli altri hanno abilità che sono molto più adatte al lavoro rispetto a me.