

AQUABANT

DESCRIZIONE FISICA

Gli Aquabant ricordano creature acquatiche, esistono tre sottorazze di questa razza, ognuna molto diversa dall'altra. I crostacei sono umanoidi simili a aragoste con gusci duri di colore arancione che coprono il loro corpo, hanno tre paia di gambe che li reggono, un paio di tenaglie per tenere e afferrare le cose ed un paio di braccia leggermente più piccole per lavori più delicati.

I carcharodon sono creature simili a pesci di colore marrone o grigio, sono molto grandi con due paia di lunghe pinne su un lato che fungono da braccia. Devono strisciare come un serpente per muoversi sulla terraferma, invece in acqua hanno un movimento più veloce e preciso.

I nautiloidi sono paragonabili a grandi polpi o umanoidi simili a calamari con tentacoli al posto delle braccia e delle gambe. Sono umanoidi dalla vita in su.

STORIA

È noto che gli Aquabant provengono da un gruppo di creature sottomarine strettamente imparentate che si sono lentamente differenziate nel tempo. Si dice che la prima apparizione della razza risalga al primissimo periodo sul Piano Materiale, dove gli dei e le antiche creature erano all'ordine del giorno. Poiché la razza ha subito ripetute difficoltà e guerre all'inizio della sua storia, gli Aquabant si sono per lo più chiusi fuori dal resto del mondo e hanno avuto relativamente pochi contatti con le altre razze. Da quando si sono ritirati nelle loro città sottomarine, gli Aquabant hanno tenuto traccia della loro storia attraverso una combinazione di caveau storici delle rispettive città. Questi caveau contengono sia incisioni su pietra sia pietre incantate con lunghi messaggi contenuti al loro interno per registrare la storia della razza. Nonostante siano stati invasi più volte da quando sono state fondate le città Aquabant, i loro registri sono rimasti intatti perché vengono copiati ogni 100 anni e sono una parte strettamente custodita della società degli Aquabant.

All'interno di questi caveau si trovano anche molti segreti degli Aquabant e pezzi di una storia perduta da tempo.

All'interno si possono trovare diversi segreti e innovazioni nascoste, ma spettacolari, come come usare gli incantesimi per creare metallo sott'acqua, e con particolare enfasi come creare del bronzo grazie alla sua resistenza alla corrosione dell'oceano. Indipendentemente da ciò, per ottenere l'accesso al caveau della storia, è necessario essere ai vertici della società Aquabant, oppure un artigiano, un politico o uno studioso con l'approvazione del governo.

SOCIETÀ

Gli Aquabant vivono in grandi e antiche città sottomarine la loro società è suddivisa in caste, con le tre sottorazze separate tra loro e che svolgono ruoli diversi.

I crostacei, piccoli Aquabant dal guscio duro, sono artigiani e cacciatori.

I carcharodon, una grande sottorazza simile a un pesce, hanno lavori come guerrieri e braccianti.

I nautiloidi, creature simili a umanoidi con tentacoli multipli che sostituiscono i loro arti, tendono ad essere studiosi o politici.

Un leader Aquabant della casta politica resta al potere ogni 10 anni e viene eletto tramite votazione da artigiani e studiosi. Guerrieri, braccianti e cacciatori sono considerati di casta inferiore e non possono votare per paura che si distraggano dai loro doveri, nonché gli è vietato l'accesso alle parti della città appartenenti alla casta superiore (politici, artigiani e studiosi). L'esercito Aquabant, che di solito è responsabile del mantenimento dell'ordine e della difesa della città, ha un consiglio generale composto dal membro di grado più alto di ciascuna casta insieme a diversi strateghi nautiloidi.

Nelle città, gli edifici Aquabant sono in gran parte fatti di pietra e accentati da conchiglie, incisioni uniche per ogni casa e ciondoli di bronzo appesi. Oltre alle decorazioni per le case, la creazione di opere d'arte e l'uso della gioielleria sono particolarmente importanti per la società aquabant. Molti cittadini sono orgogliosi di creare la propria arte, spesso usando pietre dai colori strani e strane conchiglie. Gli artigiani specializzati nella creazione di opere d'arte sono particolarmente richiesti nella società Aquabant.

Per la società Aquabant, i giochi sportivi sono uno dei modi più importanti in cui gli individui trascorrono il tempo libero. In particolare, il lancio della lancia e il Shell Blitz sono i più popolari.

Nel lancio della lancia, i partecipanti devono eseguire una o più delle seguenti operazioni: colpire cinque bersagli fermi con una lancia, vedere fino a che distanza possono lanciare una lancia o colpire un pesce in movimento con la lancia.

In Shell Blitz, due squadre da otto persone competono tra loro, ogni squadra deve portare i tre proiettili dell'avversario dal lato del campo dell'avversario al loro.

NOMI DEGLI AQUABANT

Gli Aquabant hanno cognomi che hanno a che fare con i loro doveri specifici di casta. Gli artigiani sono Anitifera, i Cacciatori sono Pengoi, i Guerrieri sono Carcharias, gli Operai sono Caifassii, gli Studiosi sono Dolfeni, i Politici sono Vulgaris.

I nomi maschili tendono a terminare con vocali mentre i nomi femminili terminano con consonanti.

Nomi Maschili. Entero, Habulii, Polyma, Cyanea

Nomi Femminili. Delphix, Polis, Pallidus, Maorum

TRATTI DEGLI AQUABANT

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

Età. Raggiungono la maturità a 30 anni e possono vivere fino a 160 anni.

Allineamento. Gli Aquabant tendono a rispettare le leggi.

Taglia. Gli Aquabant sono di taglia media.

Velocità. La velocità base sul terreno è di 9 metri.

Scurovisione. Un aquabant è in grado di vedere con luce debole entro 18 metri come se fosse luce intensa e nell'oscurità come fosse luce debole. Non può discernere i colori nell'oscurità ma solo sfumature di grigio.

Abitante delle profondità. Puoi respirare normalmente sia l'aria che l'acqua. Inoltre, hai resistenza ai danni da freddo.

Linguaggi. Sei in grado di leggere, scrivere e parlare in Comune e Aquan.

Sottorazze. Esistono tre sottorazze; crostacei, carcharodon, nautiloidi.

CROSTACEI

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

Guscio. Quando non indossi un'armatura la tua CA è $12 + \text{il modificatore di costituzione}$.

Specializzazione Crostaceo. Si deve scegliere tra Cacciatore (ottiene competenza nell'abilità sopravvivenza) e Artigiano (ottiene competenza in uno strumento da artigiano a tua scelta).

Nuoto. La tua velocità di nuoto è 9 metri.

CARCHARODON

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

Costituzione potente. Conti una taglia in più quando determini la tua capacità di carico ed il peso che puoi spingere, trascinare o sollevare.

Specializzazione Carcharodon. Si deve scegliere tra Guerriero (ottiene competenza nell'uso del tridente, del giavellotto, della lancia e lancia da cavaliere) e Bracciante (ottiene competenza nell'abilità atletica).

Nuoto. La tua velocità di nuoto è 12 metri.

NAUTILOIDI

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

Nube nera. Come azione puoi tentare di accecare una creatura entro 3 metri da te sparandogli inchiostro nero. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza o è accecato finché non usa un'azione per rimuovere l'inchiostro. La CD di questo tiro salvezza è pari a $8 + \text{il tuo modificatore di Costituzione} + \text{il tuo bonus di competenza}$. Una volta utilizzata questa abilità, non è possibile utilizzarla di nuovo fino al termine di un riposo breve o lungo.

Specializzazione Nautiloide. Si deve scegliere tra Studioso (ottiene competenza nell'abilità storia) e Politico (ottiene competenza nell'abilità persuasione).

Nuoto. La tua velocità di nuoto è 9 metri.