

CREATURE METASTRALI (ASTRALI)

Babilonia è popolata da innumerevoli popoli che vivono in una sorta di armonia razziale. Non esiste una chiusura di casta tra le varie razze e la maggior parte di esse coesiste pacificamente e sempre di nuove ne nascono all'ombra della benevola Torre della Sapienza.

TUTTE LE RAZZE DEVONO ESSERE DEGNAMENTE RAPPRESENTATE ATTRAVERSO IL COSTUME ED IL TRUCCO, QUINDI FACILMENTE RICONOSCIBILI. SE CIO' NON ACCADE NON SARA' POSSIBILE USARNE LE ABILITA' E SI SUBIRANNO DEI MALUS SUI PUNTI ESPERIENZA DELLA PARTITA.

LEGENDA:

P.A. = PUNTO/I ARMATURA

P.F. = PUNTO/I FERITA

Imm. = Immune (Dichiara "No Effetto!" a quella specifica chiamata)

Tutte le creature Metastrali devono essere seguaci e seguire gli obblighi del proprio culto come se ne fossero Sacerdoti.			
RAZZA	BONUS	DESCRIZIONE	Costo
Celebranti (Qualsiasi Culto)	Ritualistica 3, Leggere e scrivere, Contare	Esseri provenienti da una dimensione totalmente aliena. Scelgono una forma in cui incarnarsi sul Primo Mondo. I più vicini agli dei cui levano costantemente i propri canti danzando al ritmo della musica delle stelle. La loro pelle è color argento. (Non possono divenire Druidi di divinità Elementali Naturali)	-1000
Harut (Daevita Minore del Tempo)	Ritualistica 1, Contare, +1 P.A. Leggere e scrivere, Imm. a Stasi!	Elementali Astrali Minori del Tempo, originari del Mondo Astrale del Tempo. Esseri di una saggezza infinita, cercano il sapere e la conoscenza. Ottimi consiglieri e storiografi. Puntigliosi e cauti in ogni loro scelta. (Possono divenire Sacerdoti solo del culto del Tempo)	-1200
Guardiano (Qualsiasi Culto)	Ritualistica 1, +1 P.F., Imm. a Charme, Terrore.	Esseri provenienti da un'altra dimensione. Votati alla difesa ed alla protezione dei loro fratelli Meta-Astrali. Mantengono una curiosità incredibile per ogni cosa. (Non possono apprendere nessun livello e nessun tipo di magia)	-1400
Straniero (Qualsiasi Culto)	Ritualistica 1, Dichiara Magico!	Esseri provenienti da un'altra dimensione. Scelgono una forma in cui incarnarsi sul Primo Mondo al fine di superare le sfide più ardue e dimostrare d'essere i migliori generali del Cronoverso. Cultori delle battaglie, indomiti e spietati. (Non possono divenire Druidi di divinità Elementali Naturali)	-1600