

## CREATURE METASTRALI OSCURE (DAEMONI)

*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)

<b>Se toccano un oggetto di Mithril o subiscono un colpo da un'arma Mithril! Subiscono anche il Potere Speciale Veleno!</b>			
RAZZA	BONUS	DESCRIZIONE	Costo
Agharaxàt (Daemonita Minore del Caos)	Ritualistica 1, Contare, Leggere e scrivere, 1° livello da Sacerdote del Caos, +1 P. F., Furia Abissale.	Per metà demoni e per metà materia, sono la manifestazione terrena del Caos. Sacerdoti e capitani tra gli Oscuri, dalla pelle e dai capelli rosso e neri, e occhi bestiali, alcuni posseggono anche tratti assolutamente mostruosi. <b>(Furia Abissale: Strappando un cartellino Invocazione dichiara SventraAngeli! con la propria arma principale, per la durata di un combattimento)</b>	-3000
Zuhramàt (Daemonita Minore della Mente)	Ritualistica 1, Contare, Leggere e scrivere, Imm. alle magie della Mente di 1° e 2° Livello	Per metà demoni e per metà emozioni, sono la manifestazione terrena della Mente. Sono turbinanti sensazioni incarnate, vizio e perversione, disperazione ed euforia, perdizione e santità. Affascinanti e terribili contraddizioni viventi. Appaiono come elfi dalla pelle indaco o ocra con capelli dei colori più sgargianti.	-1000
Malikadàt (Daemonita Minore della Morte)	Ritualistica 1, Contare, Leggere e scrivere, +1 P. A., Imm. a Veleno!, Malattia! Terrore!	Per metà demoni e per metà materia, sono la manifestazione terrena della Morte. Fisicamente molto simili ai Non Morti anche se non lo sono realmente. La loro pelle è marcia e decadente e il parlato lento. Nemici della Vita in ogni sua forma. <b>(Possiedono tutte le abilità basiche dei Non Morti e dei Vampiri)</b>	-1700
Daemonetta (Deviato Oscuro)	Ambidestria, Contare, Leggere e scrivere, 1° e 2° Livello da Sacerdote di un culto Oscuro a scelta.	Succubi e tentatrici, terrificanti eppure affascinanti, danzano e servono fedelmente i propri signori astrali. Provengono da i Piani Astrali di Maakenghangasstherlmeir, Helleimeir e Faerie. <b>(Possono essere giocati solo da personaggi femminili)</b>	-2200

RAZZA	BONUS	DESCRIZIONE	Costo
Furia (Deviato della Morte)	Dichiara Gelo!, +1 P. A., Imm. a Terrore!	Guerrieri considerati barbarici persino tra i demoni, sono gli spiriti dei morti in battaglia che reclamano la loro vendetta sui vivi. Vestono di stracci e sembrano dei cadaveri indemoniati. Provengono dal Mondo Astrale di Heleimnr.	-2200
Succube/ Incubo (Deviato della Mente)	Contare, Leggere e Scrivere, 1° livello da sacerdote Mente, Imm. a Confusione e ai Comandi	Splendide creature del Mondo Astrale di Faerie, che affasciano i mortali con le loro più segrete paure e inconfessati desideri, si presentano solitamente in aspetto molto gradevole e suadente.	-1600
UomoBestia (Deviato del Caos)	Dichiara Selenite!, +1 P. F., Imm. a Paura	Guerrieri partoriti dall'entropia stessa: ibridi sgraziati tra umani e animali, spesso dotati di appendici inutili e grottesche, in loro il marchio del Caos è sempre ben visibile. <b>(Non possono apprendere Leggere e scrivere)</b>	-1800