

dimensioni

GRANDE BESTIARIO

CREATURE MITOLOGICHE, MAGICHE E UMANOIDI



CREDITI

Ideazione e Realizzazione
Carlo Casagrande Raffi ed Alessandro Roncigli

Hanno collaborato
Edoardo Mei

Layout e impaginazione
Carlo Raffi, Alessandro Zanin

Disegno di copertina
Patrizio Politi

Illustratori
Keith Parkinson

<http://www.keithparkinson.com>

Marcello Lott

<http://elfwood.lysator.liu.se/loth/m/a/marcello/marcello.html>

Fabio Ciceroni

<http://digilander.iol.it/sogniurlanti>

Patrizio Politi

<http://www.patriziopoliti.it>

Niki Pancaldi

<http://members.xoom.it/Zeddass/>

Michela Da Sacco

<http://www.dragonslair.it/disegni/mds1.html>

Max Bertuzzi

<http://www.dragonslair.it/disegni/max/eroi.html>

Franco Colicchio

<http://www.dragonslair.it/disegni/cfranco/fantasy.html>

David Grattoni

<http://www.dragonslair.it/disegni/dgrattoni/mostri1.html>

Ciro Trezzi

<http://evilraven.deviantart.com>

Un grazie speciale a Patrizio Politi, Ciro Trezzi, e David Grattoni per i loro bellissimi disegni,
e a tutti i membri del Dimensioni Fan Club

I DISEGNI PRESENTI IN QUESTO MANUALE SONO PROPRIETÀ DEI RISPETTIVI AUTORI E USATI COL LORO PERMESSO.
E' VIETATA LA RIPRODUZIONE ANCHE PARZIALE DI TESTI E DISEGNI SENZA IL PERMESSO SCRITTO DELL'EDITORE E/O DEGLI AUTORI.

COPYRIGHT © 2001-2002 IKUVIUM GAMES E DRAGONS' LAIR.

REV. 1.0 - SETTEMBRE 2002



Elenco creature in ordine alfabetico

Arpia	pag. 6	Fatine dei Boschi	pag. 70
Aspisetorius Scorpio Mayor	pag. 54	Folletto Silvano	pag. 33
Aspisetorius Voracicus	pag. 56	Gargoyle	pag. 71
Basilisco	pag. 8	Goblin	pag. 34
Cavallo alato	pag. 9	Golem di Lava	pag. 72
Centaurio	pag. 10	Hagmouath	pag. 74
Cerberide	pag. 11	Idra	pag. 24
Ciclope	pag. 12	Magmatron	pag. 76
Dendrovoro	pag. 58	Magmawurm	pag. 78
Dendrowurm	pag. 60	Manticora	pag. 25
Dhjin	pag. 62	Mezzuomini	pag. 35
Difensore di Gea	pag. 64	Minotauro	pag. 37
Drack-Suhr	pag. 29	Monok-hai il Distruttore	pag. 80
Draco d'Oriente	pag. 14	Nano	pag. 39
Draco Maggiore	pag. 16	Nottambuli	pag. 41
Draco Minore	pag. 18	Orchetto	pag. 43
Drago d'Acqua	pag. 20	Orco	pag. 44
Drago del Fuoco	pag. 22	Orco Civilizzato	pag. 45
Drago di Terra	pag. 23	Piroxide	pag. 47
Dragonidi	pag. 30	Satiro	pag. 26
Drakotea	pag. 66	Scimmia Mannara	pag. 49
Driade	pag. 68	Troll	pag. 51
Elfo	pag. 31	Unicorno	pag. 28
Farfalla Dragone	pag. 69	Uomo Falco	pag. 52

Elenco creature per tipologia

Mitologiche

Arpia	pag. 6
Basilisco	pag. 8
Cavallo alato	pag. 9
Centaurio	pag. 10
Cerberide	pag. 11
Ciclope	pag. 12
Draco d'Oriente	pag. 14
Draco Maggiore	pag. 16
Draco Minore	pag. 18
Drago d'Acqua	pag. 20
Drago del Fuoco	pag. 22
Drago di Terra	pag. 23
Idra	pag. 24
Manticora	pag. 25
Satiro	pag. 26
Unicorno	pag. 28

Umanoidi

Drack-Suhr	pag. 29
Dragonidi	pag. 30
Elfo	pag. 31
Folletto Silvano	pag. 33
Goblin	pag. 34
Mezzuomini	pag. 35
Minotauro	pag. 37
Nano	pag. 39

Nottambuli	pag. 41
Orchetto	pag. 43
Orco	pag. 44
Orco Civilizzato	pag. 45
Piroxide	pag. 47
Scimmia Mannara	pag. 49
Troll	pag. 51
Uomo Falco	pag. 52

Magiche

Aspisetorius Scorpio Mayor	pag. 54
Aspisetorius Voracicus	pag. 56
Dendrovoro	pag. 58
Dendrowurm	pag. 60
Dhjin	pag. 62
Difensore di Gea	pag. 64
Drakotea	pag. 66
Driade	pag. 68
Farfalla Dragone	pag. 69
Fatine dei Boschi	pag. 70
Gargoyle	pag. 71
Golem di Lava	pag. 72
Hagmouath	pag. 74
Magmatron	pag. 76
Magmawurm	pag. 78
Monok-hai il Distruttore	pag. 80



Con il Grande Bestiario si vuole proporre a tutti i giocatori di Dimensioni uno strumento indispensabile per attingere creature da utilizzare nei diversi scenari ed ambientazioni. Esso può comunque essere considerato non solo un semplice supplemento per un gioco, ma un vero e proprio strumento di consultazione, una banca dati da cui chiunque, giocatore e non, può trarre ispirazione leggendo la descrizione, l'origine, le caratteristiche e la mitologia che si cela dietro ogni creatura ivi descritta.

Dato che Dimensioni è un sistema nato per essere giocato con più ambientazioni anche il Bestiario deve per proporre creature adatte ad ogni tipo di scenario. Per questo esse sono state raggruppate in dodici categorie principali: Animali, Umanoidi, Non morti, Magiche Cibernetiche, Extradimensionali, Licanthropiche, Aliene, Meccaniche, Demoniache, Mitologiche e Celestiali.

Una piccola descrizione delle categorie è riportata di seguito in modo da avere un'idea generale delle caratteristiche dei raggruppamenti scelti, che a nostro parere sono sufficienti per racchiudere tutte le varie tipologie di creature.

Queste categorie vanno considerate in senso lato e non in maniera rigida, in quanto una creatura può appartenere anche a più di una categoria. Ad esempio un Minotauro è sia un essere mitologico che umanoide, un animale alieno può appartenere alla categoria animali ma anche a quella degli alieni e così via. Occorre perciò considerare questi casi non solo come delle eccezioni, ma come una scelta fatta a priori in base a parametri e caratteristiche del mostro descritto.

Oltre il raggruppamento per tipologia tutte le creature sono divise per tipo di Ambientazione e scenario. Questo permetterà di vedere velocemente quali creature possono essere più o meno indicate per l'ambientazione che si sta giocando. Comunque alcuni mostri come quelli alieni possono coesistere in un'ambientazione di tipo fantascientifica come in una fantasy anche se potrebbe essere più giusto inserirli nella prima.

Attraverso l'interfaccia web sarà inoltre possibile, a tutti i membri ordinari e primari, votare le creature in modo da poter immediatamente vedere l'indice di gradimento di una creatura e quanto questa è piaciuta al pubblico e agli utenti del Grande Bestiario.

L'INDICE DI POTENZA (IP)

È possibile classificare i mostri in base ad un indice di potenza che viene assegnato in base alle abilità speciali, alle caratteristiche e alle abilità: tale indice è espresso in base dieci, per tanto una creatura con indice 1 sarà poco pericolosa a scapito di una con indice 10, che avrà una pericolosità elevatissima. È inoltre possibile visualizzare ogni creatura secondo il suo indice di potenza in modo da stilare una classifica degli esseri più pericolosi.

ALCUNE INTEGRAZIONI

Rispetto al sistema Dimensioni ogni creatura può avere un Movimento variabile che dipenderà dal moltiplicatore di movimento. Questa caratteristica non è presente in Dimensioni in quanto personaggi umani e umanoidi hanno moltiplicatori pari ad uno che rendono il loro Movimento pari al valore di $(FOR + DES)/2$. Per certe creature, specialmente quelle più agili e quelle che possono volare, calcolare il Movimento nel modo classico può risultare poco adatto, pertanto è stato introdotto un Moltiplicatore di Movimento che serve appunto ad incrementare il movimento di certe creature, specialmente se queste possono volare ed hanno particolari abilità di movimento.

L'abilità Corpo a Corpo comprende diversi tipi di armi: oltre i classici pugni e calci, per adattarla meglio alle caratteristiche delle creature, ne sono state introdotte altre, come corna, artigli, coda, tentacoli e tutto quello che può essere usato, da esseri di ogni razza e provenienza.

LO SHOCK

In tutte le creature viene inserito un valore di Difficoltà sullo Shock (Shock Diff), che deve essere eguagliato o superato tramite un tiro Shock da coloro che incontrano o vedono la creatura, come indicato nel regolamento di Dimensioni. Questo valore resta sempre un indice indicativo, soprattutto per le creature che possono essere utilizzate per più tipi di ambientazioni. Se un Vampiro dà in generale una difficoltà di 17 questo valore può essere incrementato se si gioca in ambientazioni moderne, dove si crede che i vampiri non esistano, portandolo, ad esempio, a 19. Dall'altro lato, in ambientazioni fantasy o in scenari dove i personaggi sono abituati a combattere esseri sovranaturali e non morti, il valore può essere anche minore. L'ultima parola spetterà sempre al Narratore che potrà variare tale indici a suo piacimento.



I POTERI MAGICI DELLE CREATURE

Alcune creature hanno dei poteri magici particolari descritti in Dimensioni Arcane, pertanto si rimanda a questo manuale per avere tutte le informazioni e delucidazioni del caso.

Accanto all'abilità magica apparirà anche un numero romano messo fra parentesi: quel numero rappresenta il livello dell'Arcano calcolato secondo quelle che sono le regole di Dimensioni Arcane.

TIPOLOGIE O CLASSI DELLE CREATURE DEL GRANDE BESTIARIO

Animali

Tutti gli animali e vegetali creati dalla natura e frutto della selezione naturale viventi su mondi simili al nostro.

Gli animali che abitano altri pianeti possono essere classificati in questa categoria o in quella degli alieni a seconda dei gusti e dei casi.

Umanoidi

Creature simili agli uomini per forma e capacità intellettuali ma differenti nell'aspetto fisico e nella cultura, come Goblin, Orchi, Gnomi non appartenenti alla classe degli Alieni, ovvero viventi su uno stesso pianeta o piano d'esistenza.

Non Morti

Creature confinate fra la vita e la morte come, zombie, vampiri, spettri, e così via.

Queste creature hanno alcune caratteristiche comuni: non hanno bisogno di respirare per vivere e sono immuni ad attacchi e situazioni che possono portare all'asfissia. Non debbono nutrirsi del nostro cibo per sopravvivere e non soffrono stress fisici da affaticamento.

Magiche

Creature create magicamente attraverso la magia e frutto di rituali Arcani, come golem, gargoyle, elementali, e così via.

Cibernetiche

Creature biomeccaniche o elettroniche create dall'uomo o da altre razze intelligenti, grazie alle loro conoscenze tecnologiche e scientifiche. Droidi, replicanti, cyborg e via dicendo.

Extradimensionali

Creature provenienti da altre dimensioni parallele alla nostra. La differenza con le creature aliene è l'estraneità dal nostro universo così come è attualmente concepito.

Aliene

Creature provenienti da altri pianeti e galassie facenti parte del nostro universo. Possono essere sia animali che umanoidi e in questo caso possono stare in una delle categorie suddette anche se la categoria degli Alieni può sembrare quella più giusta.

Licantropiche

Creature umane affette da licantropia che possono trasformarsi in animali ed assumerne le caratteristiche oltre che la forma. Lupimannari, orsimannari, e così via.

Meccaniche

Costruite dall'uomo con funzionamento puramente meccanico o elettromeccanico, come macchine da guerra, veicoli da combattimento, comunque tutte prive di coscienza e con scarsa intelligenza propria.

Demoniache

Demoni e diavoli di ogni genere, la rappresentazione del male nella sua totalità.

Mitologiche

Creature animali tratte dalla mitologia greca, romana, cinese, nordica e di qualsiasi altra regione terrestre

Celestiali

In antitesi con le creature Demoniache esse rappresentano il lato non malvagio di esseri dotati di poteri non umani.

ARPIA

FORZA	15
DESTREZZA	15
PERCEZIONE	13
VOLONTA'	12
CONOSCENZA	6

Vitalità	30
Iniziativa	14
Difesa	17
Movimento	45
En. Magica	24
Shock	10
Res. Magica	12

P.G. Educazione:	-6
P.G. Agilità:	-3
P.G. Manualità:	-2

Indice di Potenza:	4.1
Molt. Movimento:	3
Difficoltà Shock:	15

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	18	18
70	21	19
80	24	21
90	27	23
P.N.R.	36	-

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	15
Attacco Sonico	14

ARMI

NOME ARMA	DANNI TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Artigli	1D6	3	-	-	-	-

DESCRIZIONE

Le arpie sono mostri alati con testa e seni femminili e corpo e artigli di uccello rapace. Le loro dimensioni sono quelle di un essere umano ed hanno una apertura alare di circa 4 metri. Sono ottime volatrici e si muovono agilmente in aria ma a terra sono piuttosto goffe dato che le loro zampe robuste sono in tutto e per tutto simili a quelle di un grande rapace. Vivono in grotte o in luoghi molto appartati dove si cibano di piccole prede anche se spesso, organizzandosi in battute di caccia, riescono a catturare anche animali più grossi; ma la carne che preferiscono è quella umana di cui ne sono ghiotte.

Spesso, quando e se la loro comunità cresce in gran numero possono razzare anche piccoli villaggi rapendo donne e bambini per poi portarli nei loro nidi e divorarli senza pietà, ma, per paura, difficilmente attaccano uomini forti e robusti.

Come i corvi delle tempeste, spesso loro compagni di morte e distruzione, riescono a volare fra le bufere più tremende annunciandone l'arrivo. Si riproducono deponendo uno due uova che covano per tre mesi dalle quali nascono piccoli esemplari che vengono allevati e svezzati dalle loro madri fino a che il loro corpo non è ricoperto da piume per consentirgli di librarsi in volo.

Esemplari maschi di queste creature non ve ne sono e misterioso resta il modo in cui esse possano riprodursi.

ABILITÀ SPECIALI

Le arpie sono buone combattenti e con i loro artigli, che possono raggiungere anche i 15 cm di lunghezza, possono provocare profonde ferite che difficilmente vengono rimarginate. Chi è ferito da queste creature impiegherà il doppio del tempo per rigenerare le proprie ferite, che continueranno a sanguinare per diversi giorni.

Queste creature, dalla voce stridula e gracchiante, possono emettere un grido molto acuto ed inquietante che tende ad avere una reazione di panico a coloro che lo odono e che sono nelle loro vicinanze. Chiunque senta il loro acuto gracchiare dovrà effettuare un tiro Shock contro l'abilità di Attacco Sonico dell'Arpia e, in caso di fallimento, avrà un -4 su tutti i check nonché un irrefrenabile desiderio di fuga. Se il check riesce la penalità sarà limitata a -1.

NOTE STORICHE E MITOLOGICHE

Nella mitologia greca erano portatrici della vendetta divina. Originariamente divinità bellissime, vennero poi rappresentate come vecchie dai seni cadenti.

Spesso le si confonde con le sirene, o le si associa alle figlie del dio marino Forco: le gorgoni e le graie. Le arpie, chiamate Aello ("tempesta"), Celeno ("oscura", con riferimento alle nubi tempestose), Podarge ("piè veloce") e Ocipete ("che vola veloce"), erano figlie di Taumante, figlio di Ponto (il mare) e di Elettra (figlia del titano Oceano). Si diceva che vivessero

ARPIA



nelle isole Strofadi nel mare Ionio o in una grotta sotterranea a Creta, e che volassero con la rapidità e la violenza delle burrasche.

Nei miti, le arpie sono conosciute soprattutto per un episodio della storia di Giasone e degli argonauti. Durante il viaggio verso la Tracia orientale, gli argonauti incontrarono Fineo, reso cieco dagli dei per la sua abilità nelle profezie e perseguitato da due arpie che gli impedivano di mangiare, ghermendo il cibo dalla sua tavola o insudiciandolo. Prima di aiutarlo nella ricerca del vello d'oro, Fineo chiese a Giasone di liberarlo dalle arpie: fu così che Zete e Calai, figli alati di Borea, il vento del Nord, pur non uccidendole, le costrinsero a volare lontano, al di là del mare.

HABITAT

Caverne e luoghi tenebrosi.

CLASSE DELLA CREATURA

Mitologica.



ILLUSTRAZIONE: DAVID GRATTONI

SATIRO

FORZA	17
DESTREZZA	13
PERCEZIONE	12
VOLONTA'	10
CONOSCENZA	8

Vitalità	34
Iniziativa	12
Difesa	15
Movimento	15
En. Magica	29
Shock	9
Res. Magica	10

P.G. Educazione:	-6
P.G. Agilità:	-3
P.G. Manualità:	-3

Indice di Potenza:	3.3
Molt. Movimento:	1
Difficoltà Shock:	13

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	20	20
70	24	21
80	27	23
90	31	25
P.N.R.	41	-

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	17
Attacco Sonico	13
Dendromanzia (III)	16
Attacco Magico	10

ARMI

NOME ARMA	DANNI TOT. TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Pugni e Calci	1	1	-	-	-	-
Corna	1D3	2	-1	-	-	-

DESCRIZIONE

I satiri sono creature antropomorfe dal busto simile a quello di un uomo, ma dalle gambe pelose e caprine, terminanti con zoccoli simili a quelli di un muflone. Sono dotati di una piccola coda e di due piccole corna come quelle di una capra e la loro altezza è in media di 160, 170 centimetri e possono vivere anche per più di cento anni.

Vivono in piccoli gruppi all'interno di boschi e foreste, ma anche in territori montuosi. Sono dediti principalmente all'agricoltura, all'allevamento di animali domestici e alla raccolta di bacche e frutti che la loro terra gli concede.

Ogni gruppo di satiri viene guidato da un anziano del gruppo che spesso ha conoscenze magiche elevate, specialmente nell'Arcano di Dendromanzia.

Tendenzialmente sono molto schivi e hanno rapporti molto poco frequenti con essei umani e in genere con gli altri umanoidi ad eccezione di elfi, centauri ed altre creature del "piccolo popolo".

L'indole di queste creature è tendenzialmente pacifica ma alcuni della loro razza, specialmente di sesso maschile, amano avere rapporti di natura sessuale con donne umane, ritenute molto più belle ed affascinanti delle loro femmine.

Fatti storici raccontano di alcune scorribande ad opera di satiri in villaggi abitati da umani,

con accoppiamenti e stupri. Spesso i satiri vengono anche adorati come dei della fertilità da popolazioni primitive, ritenendoli in grado di provocare effetti miracolosi sui raccolti e sull'agricoltura.

ABILITÀ SPECIALI

Queste creature sono molto forti e resistenti al freddo ed alle intemperie. Alcuni di loro conoscono le arti magiche in particolare l'Arcano di Dendromanzia che sfruttano per migliorare i raccolti ed agire positivamente sui boschi e le foreste in cui vivono.

Generalmente non indossano armi o armature ma possono combattere con bastoni e clave, oltre che con il loro corpo.

Le piccole corna di cui sono dotati sebbene non particolarmente micidiali sono sempre un'arma temibile.

Infine possono emettere un urlo particolarmente acuto e violento, simile a quello di un grosso caprino, che ha l'effetto di spaventare coloro che lo sentono e che sono nelle immediate vicinanze del satiro. Per vedere se la vittima verrà spaventata sarà necessario effettuare un check comparando il valore di Shock contro l'abilità Attacco Sonico del satiro. Un eventuale insuccesso causerà alla vittima una penalità su tutti i checks successivi pari alla differenza tra i due tiri per un periodo di tre rounds, trascorsi i quali, il check dovrà essere ripetuto con un bonus di +1, +2 dopo sei rounds, +3 dopo nove, e così via.

SATIRO



Per ulteriori chiarimenti si possono vedere le regole sullo Shock nel manuale base di Dimensioni.

NOTE STORICHE E MITOLOGICHE

Nella mitologia i satiri erano i compagni di Dioniso, dio del vino, e passavano il tempo a inseguire le ninfe, bevendo vino, danzando e suonando la siringa, il flauto o la zampogna.

Fra i satiri il più famoso era Pan adorato da molti come un Dio che visse in Arcadia dove pascolava le greggi e allevava le api. Era nel complesso pigro e di buon carattere e si vendicava di chi veniva a disturbarlo lanciando dal fondo di una grotta o dal folto di un bosco un urlo tale da far rizzare i capelli in testa.

HABITAT

Foreste, montagne e zone ricche di vegetazione.

CLASSE DELLA CREATURA

Mitologica.

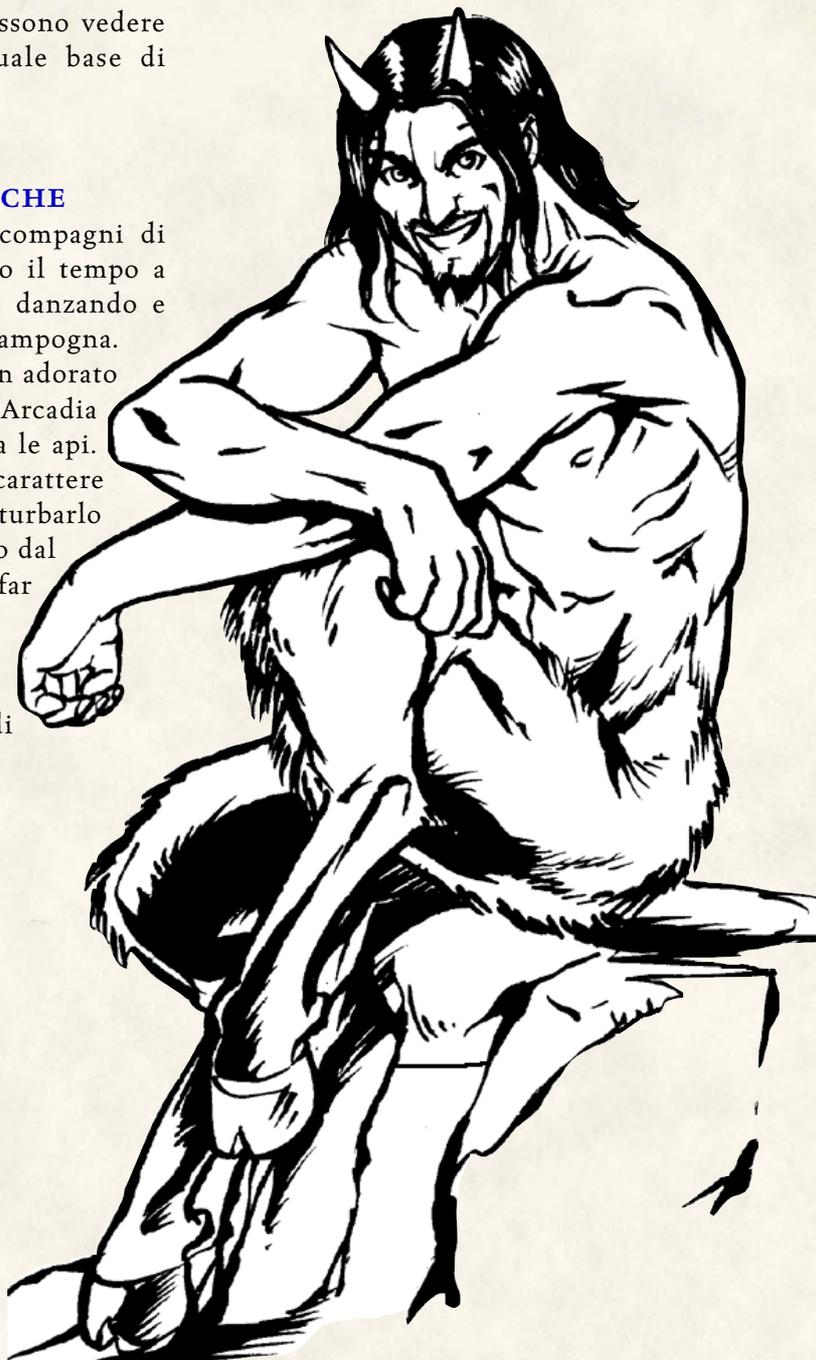


ILLUSTRAZIONE: MICHELA DA SACCO

DRAGONIDE

FORZA	16
DESTREZZA	13
PERCEZIONE	13
VOLONTA'	10
CONOSCENZA	9
Vitalità	32
Iniziativa	13
Difesa	15
Movimento	29
En. Magica	20
Shock	8
Res. Magica	10

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	19	19
70	22	20
80	26	22
90	29	24
P.N.R.	38	-

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Asce	14
Furtività	15
Seguire Tracce	13
Scassinare	16
Frusta	15
Pugnali	14
Armi Lunghe	14

ARMI

P.G. Educazione:	-5
P.G. Agilità:	-3
P.G. Manualità:	-2
Indice di Potenza:	4.1
Molt. Movimento:	2
Difficoltà Shock:	15

NOME ARMA	DANNI TOT. TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Frusta	-	-	-	5	1	-
Pugnale	1D4+1	3	-	-	-	-
Ascia a 2 lame	1D8+1	5	-1	-	-	-
Giavellotto	1D10	5	-2	-	-	-

ILLUSTRAZIONE: PATRIZIO POLITI

DESCRIZIONE

Nati non si sa come da un incrocio tra uomini e una sorta di piccoli draghi, questi abili guerrieri sono noti per essere una delle tribù mercenarie più affidabili e versatili che esista.

Non si fanno scrupolo alcuno ed obbediscono cecamente a chi li paga, i loro servigi sono particolarmente cari visto che hanno la fama di non fallire mai.

Le loro scaglie sono ricoperte di parti semi-metalliche alcune delle quali direttamente fuse sulla pelle e si dice che la forza e la bravura di un draconiano si misuri dal numero di parti dell'armatura direttamente attaccato alle carni.

Molto simili nel modo di pensare e nelle dimensioni agli umani, adorano segretamente una divinità che nessuno conosce anche se alcuni dicono sia un drago primigenio.

Si crede che a questa divinità sacrificino umani e altri esseri viventi e il denaro che guadagnano sembra venga adoperato per assoldare potenti necromanti per cercare di trovare il modo per riportare in vita, o su questa terra, la loro fantomatica divinità.

ABILITÀ SPECIALI

Sono in grado di volare anche se le loro ali poco sviluppate gli permettono di fare solo voli di breve durata, 3-400 metri al massimo ad un'altezza non superiore ai 200 metri, dopo di che necessitano almeno di 5 minuti di riposo prima di poter riprendere a muoversi.

Sono talmente specializzati nell'uso delle armi bianche che hanno un bonus di +2 con ogni arma che usano. I dragonidi hanno tutti un'armatura di base pari a 3 per le loro scaglie ma a seconda del loro eroismo in battaglia, ossia del numero di parti metalliche saldate al loro corpo, questo valore può arrivare sino a 9.

La loro origine draconica gli permette anche di avere una sacca esofagale in grado di produrre un potente acido corrosivo che possono utilizzare in combattimento e che è in grado di liquefare, nel giro di pochi round, qualsiasi genere di metallo, ma che

totalmente inerme contro esseri viventi animali e vegetali. Questo acido può essere usato un numero di volte al giorno pari alla metà della Forza del draconiano.

HABITAT

Ovunque i servigi di un semi-umano non vengono disprezzati.

CLASSE DELLA CREATURA
Umanoide.



DRIADE

FORZA	10
DESTREZZA	18
PERCEZIONE	15
VOLONTA'	18
CONOSCENZA	15
Vitalità	20
Iniziativa	16
Difesa	20
Movimento	14
En. Magica	85
Shock	12
Res. Magica	18
P.G. Educazione:	-4
P.G. Agilità:	-2
P.G. Manualità:	-2
Indice di Potenza:	6.7
Molt. Movimento:	1
Difficoltà Shock:	14

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	12	13
70	14	14
80	16	16
90	18	18
P.N.R.	24	—

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Dendromanzia (VII)	24
Attacco Magico	16

ILLUSTRAZIONE: KEITH PARKINSON

DESCRIZIONE

Una driade è una ninfa dei boschi, legata ad una particolare porzione di sottobosco o ad una particolare pianta. Le dimensioni e l'aspetto di una driade sono assai variabili dato che possono manifestarsi con qualsiasi forma e dimensione vogliano, purchè l'aspetto abbia a che fare con elementi boschivi.

Quando il bosco diventa più florido e le piante prosperano anche la driade diventa più forte e potente, ma se il bosco invecchia e le piante muoiono o comunque diminuiscono di numero, la driade si indebolisce fino a morire se il bosco verrà completamente distrutto. Una driade controlla ogni pianta, arbusto o forma di vita vegetale più o meno grande, cresce vicino suo bosco.

Con i suoi poteri può far scricchiolare e muovere i rami di un albero, far sbocciare fiori fuori stagione e far in modo che una crescita improvvisa di erba e piccoli arbusti del sottobosco imprigionino un intruso indesiderato. Le driadi sono pacifiche e amichevoli specie con gli elfi con i quali spesso trascorrono giornate intere, ma non tollerano che nessuno distrugga il bosco o la parte che esse abitano.

Chiunque lo devasti o lo rovini per un qualsiasi motivo futile e non degno di vera importanza farà sicuramente una brutta fine, anche se raramente le driadi uccidono un altro essere vivente. La maggior parte di esse non è così potente da vigilare da sola su un intero grande bosco, perciò è possibile che le grandi foreste tendano ad avere non solo una di queste creature. Esse non possono allontanarsi troppo dal loro bosco e se costrettevi il loro corpo si dissolve e rientra subito nelle loro piante.

ABILITÀ SPECIALI

Le driadi sono in grado di fondersi all'istante con il bosco e gli alberi e sono in grado di controllare ogni arbusto, pianta o altra forma di vita vegetale sia nel loro territorio nativo grazie alla Dendromanzia di cui sono tra le più abili fruitrici.

Le driadi sono quasi immortali, se raggiungono gli o punti di vitalità si fondono col terreno e rimangono lì finchè non recuperano energie dalla terra al ritmo di un punto vitalità ogni 24 ore. Una volta entrate nella loro vegetazione sono inattaccabili direttamente, ma si ricordi che se il bosco di una driade muore causerà anche la morte di quest'ultima.

NOTE STORICHE E MITOLOGICHE

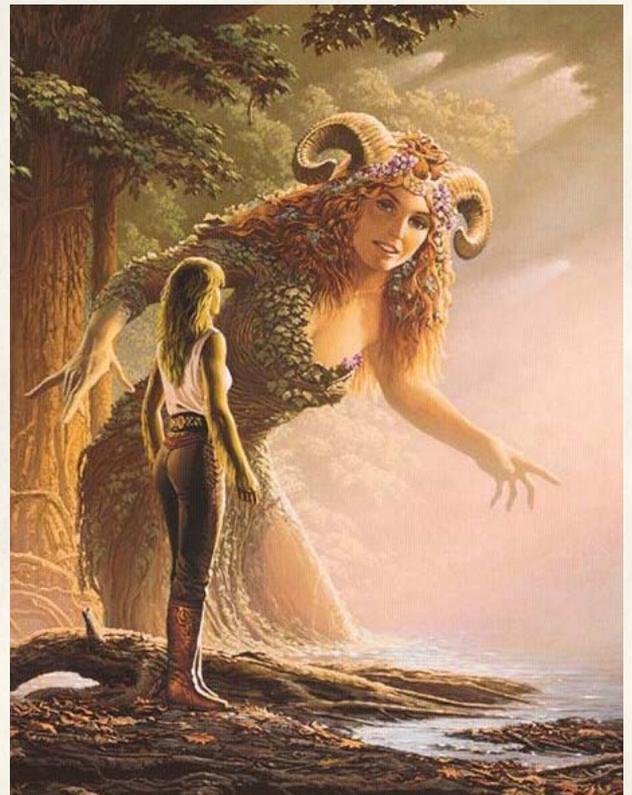
Nella mitologia greca, le driadi erano ninfe degli alberi e delle foreste. Secondo antichissimi miti, ogni driade nasceva con un albero da custodire e viveva nell'albero stesso, nel qual caso era detta amadriade, oppure nelle vicinanze. Poiché la driade moriva quando il suo albero crollava, spesso gli dei punivano chi aveva causato quella distruzione. La parola "driade" è usata anche genericamente per indicare le ninfe che vivevano nelle foreste.

HABITAT

Foreste di ogni tipo e dimensioni.

CLASSE DELLA CREATURA

Magica.



HAGMOUTH

FORZA	20
DESTREZZA	14
PERCEZIONE	10
VOLONTÀ'	13
CONOSCENZA	5
Vitalità	40
Iniziativa	12
Difesa	16
Movimento	17
En. Magica	26
Shock	12
Res. Magica	13
P.G. Educazione:	-7
P.G. Agilità:	-3
P.G. Manualità:	-3

Indice di Potenza:	4.7
Molt. Movimento:	1
Difficoltà Shock:	15

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	24	23
70	28	24
80	32	26
90	36	28
P.N.R.	48	-

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	16
Seguire Tracce	12
Furtività	14
Lotta	15
Sputare Fuoco	12

ARMI

NOME ARMA	DANNI TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Artigli	2D6	7	-	-	-	-
Corna	1D10	5	-1	-	-	-

DESCRIZIONE

L' Hagmouth (o bocca della strega) è un' aberrazione magica derivante dalla corruzione dei satiri ai poteri oscuri della magia nera di una congrega di streghe. Le streghe più vecchie sono in grado di usare i loro poteri di Taumaturgia e Necromanzia per trasformarsi in bellissime ninfe e catturare i satiri dei boschi.

Durante i rituali oscuri a cui prendono parte almeno una Annis, una Strega del mare e una Strega verde i satiri vengono uccisi e prosciugati del loro sangue che servirà alle streghe per produrre filtri d'amore ed altre pozioni.

Subito dopo il corpo viene ingrandito e nelle vene del cadavere viene immesso sangue ancora caldo di troll mentre vengono estratti entrambi gli occhi; resterà così per tre giorni, passati i quali tutte le streghe useranno i loro poteri Necromantici combinati fra loro.

Se il procedimento è stato eseguito correttamente il corpo comincerà a mutare di forma, tutta la folta peluria comincerà a cadere mentre la pelle diventerà secca, dura come il cuoio e marrone ocra; le braccia si allungheranno a dismisura, il dito medio si fonderà con l'indice e il mignolo con l'anulare a formare tre grosse dita callose; la bocca si allargherà e spunteranno due enormi zanne al posto dei canini inferiori.

Oltre a queste mutazioni il corpo in generale si deforma ingobbendosi e contemporaneamente diventando più teso e muscoloso.

Esiste anche la possibilità (10%) che si formino degli Hagmouth in maniera naturale quando una ninfa di allineamento malvagio uccide un satiro con o

suoi poteri magici. In questo caso la creatura non è dotata di tutti i poteri conferitegli con i rituali di stregoneria.

Gli Hagmouth comprendono e parlano diverse lingue a seconda dell'ambientazione in cui si sta giocando. Un tipico Hagmouth è alto 2,6 m e pesa 240 Kg.

ABILITÀ SPECIALI

Se una creatura umanoide bacia un Hagmouth di sua volontà (camuffato dal potere di Metamorfosi) questa cadrà addormentata per 1d3 giorni. Diversamente l'Hagmouth può tentare di baciarla usando l'abilità Lotta; in tal caso alla vittima è concesso resistere al potere con un check sulla Volontà contro quella della creatura.

Gli elfi e tutte le creature con Volontà 15 o superiore sono immuni al sonno. Una volta ogni 4 round l'Hagmouth può emettere una nube verdastra di vapori tossici con raggio di 6 metri.

Tutti coloro che inalano tali vapori devono effettuare un check sulla Forza con difficoltà pari alla Forza della creatura o perdere 1d4 punti di Forza (e di conseguenza la Vitalità), mentre la nube renderà sfocate tutte le figure all'interno dell'area (l'Hagmouth è immune ad entrambi gli effetti). Il tiro va ripetuto per ogni round di esposizione alla nube e i punti persi vengono recuperati al ritmo di 1 ogni ora.

Gli Hagmouth sono immuni ai veleni, alle malattie e agli effetti dell'Arcano di Psichemanzia. Le melodie sono in grado di risvegliare alla creatura il proprio legame con la vita precedente da satiro creando pani-

HAGMOUTH



co e confusione nel suo modo di agire.

Se l'Hagmouh ascolta una musica suonata con una certa abilità, chi la suona deve avere almeno 15 sull'abilità Suonare, dovrà subito effettuare un check sullo Shock con difficoltà 18 e, se fallirà, subirà uno dei seguenti effetti per un numero di minuti pari alla differenza fra il tiro effettuato e la difficoltà dello stesso o fino al termine del suono:

- 1-5 Confusione (-5 a tutti i checks);
- 6-8 Paura;
- 9-10 Ammaliamiento e sottomissione a colui che suona.

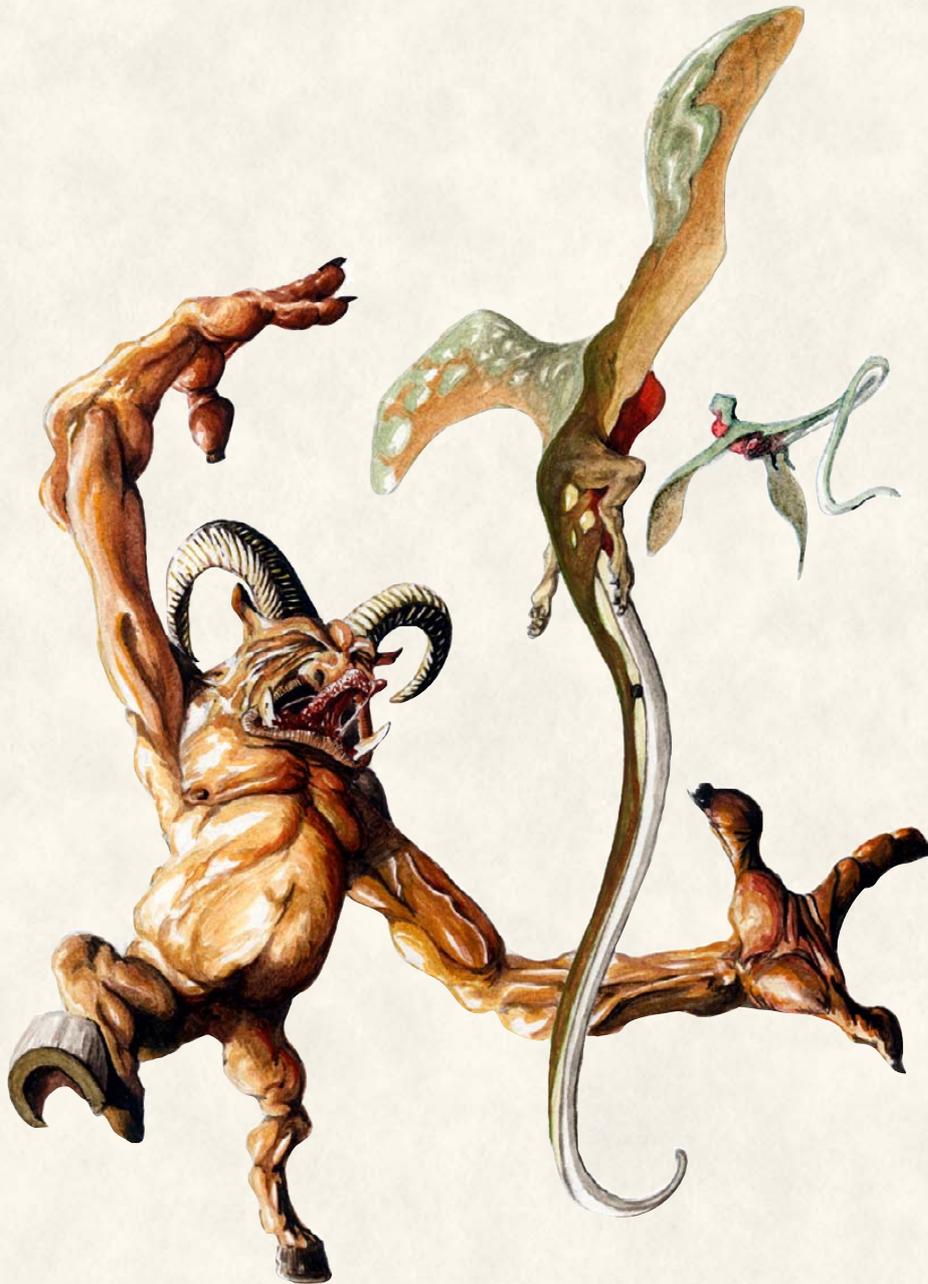
Le streghe che lo hanno creato sono in contatto empatico con l'Hagmouh e possono vedere tutto ciò che esso vede attraverso quello che viene chiamato l'occhio della strega. Nel momento stesso in cui la creatura viene uccisa tutte le streghe che la controllavano perderanno così il loro occhio.

HABITAT

Colline, montagne e paludi temperate.

CLASSE DELLA CREATURA

Magica.



MAGMAWURM

FORZA	25
DESTREZZA	12
PERCEZIONE	13
VOLONTA'	12
CONOSCENZA	0
Vitalità	50
Iniziativa	12
Difesa	14
Movimento	37
En. Magica	24
Shock	10
Res. Magica	12
P.G. Educazione:	-8
P.G. Agilità:	-4
P.G. Manualità:	-2
Indice di Potenza:	6.9
Molt. Movimento:	2
Difficoltà Shock:	18

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	30	28
70	35	29
80	40	31
90	45	33
P.N.R.	60	-

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	16
Sputare Fuoco	14

ARMI

NOME ARMA	DANNI TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Morso	1D10	6	-	-	-	-

ILLUSTRAZIONE: KEITH PARKINSON

DESCRIZIONE

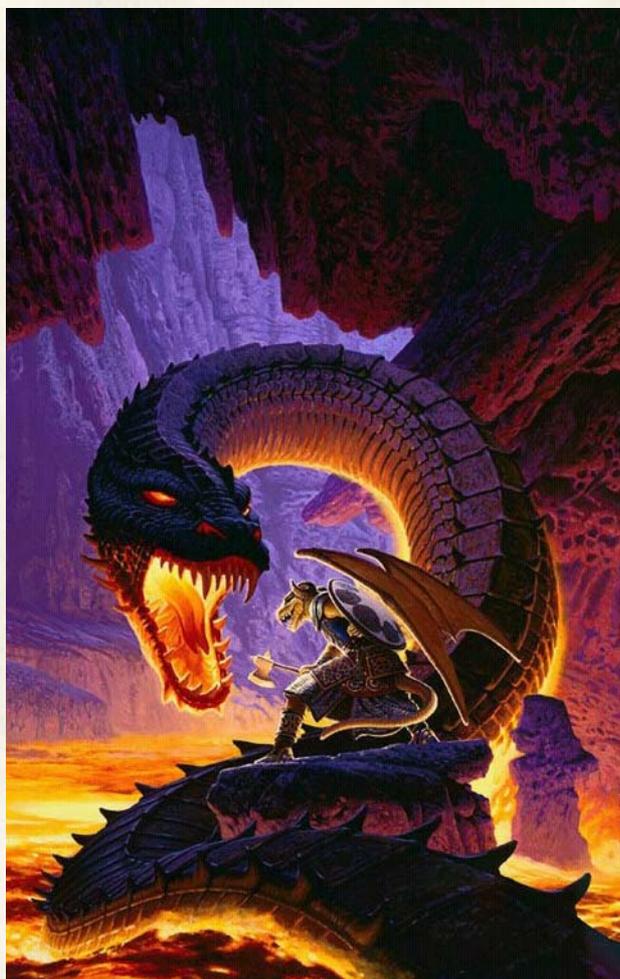
I magmawurms sono animali creati magicamente da una delle razze di wurm, tra i più "piccoli" appartenenti alla famiglia dei wurms: misurano in media 30 metri di lunghezza per una circonferenza di circa tre metri. Li caratterizzano il colore nero-basalto del dorso, mentre il ventre è rosso fuoco acceso, nonché la conformazione a larghe placche delle scaglie che presentano alle estremità delle piccole escrescenze spinose che aiutano i magmawurms nelle immersioni all'interno della lava fusa dei vulcani.

Questo è l'habitat solito in cui vivono questi esseri, ma si possono anche trovare in altre dimensioni come quella elementale del fuoco o in ambienti creati apposta per loro da maghi molto potenti.

Si nutrono di roccia fusa e solo da questa possono trarre le particolari sostanze chimiche di cui hanno bisogno per vivere. Questo li costringe a mantenere la loro temperatura interna a livelli altissimi per evitare di morire a causa della solidificazione nel loro intestino della roccia fusa che ingeriscono.

Trovarsi a vivere in un ambiente con una temperatura inferiore a quella di un vulcano sarebbe morte certa per i magmawurms che tuttavia una volta ogni tre anni, si ricordi che la gestazione media dei wurms è di due anni, sono costretti ad abbandonare i loro vulcani-tana, a meno che questi non siano così grandi da contenere più wurms senza che sorgano lotte per il territorio, per raggiungere la femmina più vicina e potersi riprodurre. Tale operazione oltre che essere rischiosa per lo stesso magmawurms lo è anche per chiunque si trovi a passare dalle parti della tana di uno

di questi animali dato che per spostarsi da un vulcano all'altro i maschi causano una piccola eruzione seguendo la lava e infine incendiando tutto ciò che trovano intorno a loro per cercare di mantenere la



MAGMAWURM



loro temperatura interna più alta possibile.

Questa è il lato più debole per il magmawurm e molti di loro muoiono durante la traversata. La devastazione dura finché i maschi non trovano una femmina o meglio la sua traccia odorosa che il fine olfatto di un magmawurm può riconoscere anche a miglia di distanza: per compensare l'alta percentuale di maschi che non arrivano a riprodursi da ogni rapporto nascono almeno cinque piccoli di cui in media quattro sono maschi.

ABILITÀ SPECIALI

I magmawurms come è evidente dato il loro stile di vita, sono insensibili al calore e al fuoco a qualsiasi temperatura e di qualsiasi natura esso sia e sono inoltre in grado di nuotare tranquillamente nella lava fusa e di rimanervi in apnea anche per lunghissimo tempo.

Inoltre sono in grado di espellere e sputare addosso ai loro avversari parte del magma che ingeriscono sotto forma di sfere di 30 cm che usano come veri proiettili in grado di sottrarre a chi viene da loro colpiti 2D10 punti di vitalità.

Queste sfere possono colpire anche a 30 metri di distanza e non di rado i magmawurms le sparano nascosti alla vista dalla superficie della lava e ciò senza penalità alcuna dato che i magmawurms sono in grado di vedere perfettamente attraverso la roccia fusa e il fuoco di un incendio.

La spessa corazzatura esterna di questi esseri rinforzata da materiale lavico solidificatosi in vari strati che si spacca e si ricrea in continuazione esplodendo in ogni direzione quando un magmawurm viene colpito, offre una protezione di 8 punti.

Qualsiasi cosa entri in contatto con questa corazzatura ignea fonde all'istante dopo aver provocato il danno usuale, a meno che non si tratti di armi magiche o resistenti al calore. Qualsiasi mezzo o incantesimo volto ad abbassare in maniera significativa la temperatura di un magmawurm o di una parte del suo corpo produrrà 2D10 di danno, sommabili a quelli eventualmente già prodotti da un incantesimo, per via della solidificazione della roccia fusa all'interno dell'intestino dell'animale, cosa che provoca lesioni e lacerazioni assai fastidiose.

Molti clan dragonidi considerano una prova di coraggio valida per il passaggio nell'età adulta l'uccisione di un magmawurm e non sono pochi i dragonidi che devono ringraziare proprio l'alito infuocato di una di queste creature per la fusione delle prime placche d'armatura addosso.

HABITAT

Vulcani e altri luoghi in cui il calore raggiunga livelli altissimi.

CLASSE DELLA CREATURA

Magica.

DIMENSIONI

Dimensioni è un Gioco di Ruolo semplice ed intuitivo, che privilegia la narrazione enfatizzando l'interpretazione dei personaggi.

Strutturato su tre livelli di complessità che vanno da quello più facile, giocabile anche senza dadi per gli amanti della pura narrazione, a quello più complesso, per coloro che amano tirare qualche dado in più, il gioco presenta diverse interessanti innovazioni... quali?

Scopritelo voi stessi navigando sul nostro sito: <http://dimensioni.dragonslair.it>

DIMENSIONI ARCANI

LA MAGIA COME NON L'AVETE MAI GIOCATO PRIMA!

Integrando il sistema narrativo Dimensioni, Dimensioni Arcane si propone come un sistema di magia completo ed efficace, riempiendo un altro prezioso tassello nel completamento di uno dei giochi free italiani più acclamati del momento.

Questo è il primo volume del Grande Bestiario di Dimensioni dove vengono descritte tre classi di creature: Aliene, Cibernetiche e Meccaniche.

Gli altri volumi della serie sono:

- * Grande Bestiario: Aliene, Cibernetiche e Meccaniche
(più adatto per ambientazioni di tipo cyberpunk e spaziali);
- * Grande Bestiario: Non Morte, Démoniache e Celestiali
(per ambientazioni di tipo horror-fantasy);
- * Grande Bestiario: Animali, Licantropiche e Extradimensionali
(adattabile a qualunque tipo di ambientazione)

Tutti i volumi sono o saranno presto disponibili sul nostro sito!



Dragons' Lair
Viale XI Febbraio, 2
27100 - Pavia
info@dragonslair.it
www.dragonslair.it

IKUVIUM GAMES
c/o Raffi
Via Parmenide, 9
06024 Gubbio (PG)
dimensioni@dragonslair.it
dimensioni.dragonslair.it

