

Dimensioni

GRANDE BESTIARIO

ANIMALI, LICANTROPICHE, EXTRADIMENSIONALI



CREDITI

Ideazione e Realizzazione
Carlo Casagrande Raffi ed Alessandro Roncigli

Hanno collaborato
Edoardo Mei

Layout e impaginazione
Carlo Raffi, Alessandro Zanin

Disegno di copertina
Fabio Ciceroni

Illustratori

**Marcello Lott, Fabio Ciceroni, Patrizio Politi, Niki Pancaldi, Michela Da Sacco, Max Bertuzzi,
Franco Colicchio, David Grattoni, Claudio Trangoni, Ciro Trezzi, Maurizio Beltramini**

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 © 2001-2004 Ikuvium Games e Dragons' Lair.
rev. 1.0 - aprile 2004



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
www.dimensioni.dragonslair.it



INDICE IN ORDINE ALFABETICO

Abominio di Kranch	pag, 18	Megaracnide	pag, 51
Cobra	pag, 38	Murag	pag, 52
Coccodrillo	pag, 39	Oligochete delle dune	pag, 54
Corvo delle tempeste	pag, 41	Orso bruno	pag, 56
Cavallo	pag, 36	Orso mannaro	pag, 12
Deinonychus	pag, 43	Oscuro cercatore	pag, 30
Elefante	pag, 45	Piovra gigante	pag, 57
Elementale del fuoco	pag, 20	Ratto mannaro	pag, 14
Elementale della terra	pag, 22	Reietto di Mur	pag, 32
Elementale dell'acqua	pag, 24	Rengleton	pag, 34
Elementale dell'aria	pag, 26	Smilodonte	pag, 59
Gorilla	pag, 46	Squalo bianco	pag, 60
Gufo mannaro	pag, 6	Stigerna	pag, 61
Ippocampo gigante	pag, 47	Vimicula	pag, 63
Ksa'Vlock Nar	pag, 28	Viverna	pag, 65
Leone	pag, 49	Volpe mannara	pag, 16
Lilim	pag, 8	Wurm dei boschi del nord	pag, 66
Lupo	pag, 50	Wurm dei ghiacci	pag, 68
Lupo mannaro	pag, 10	Zayak	pag, 70

INDICE PER TIPOLOGIA

Licantropiche

Gufo mannaro	pag, 6	Coccodrillo	pag, 39
Lilim	pag, 8	Corvo delle tempeste	pag, 41
Lupo mannaro	pag, 10	Deinonychus	pag, 43
Orso mannaro	pag, 12	Elefante	pag, 45
Ratto mannaro	pag, 14	Gorilla	pag, 46
Volpe mannara	pag, 16	Ippocampo gigante	pag, 47

Extradimensionali

Abominio di Kranch	pag, 18	Leone	pag, 49
Elementale del fuoco	pag, 20	Lupo	pag, 50
Elementale della terra	pag, 22	Megaracnide	pag, 51
Elementale dell'acqua	pag, 24	Murag	pag, 52
Elementale dell'aria	pag, 26	Oligochete delle dune	pag, 54
Ksa'Vlock Nar	pag, 28	Orso bruno	pag, 56
Oscuro cercatore	pag, 30	Piovra gigante	pag, 57
Reietto di Mur	pag, 32	Smilodonte	pag, 59
Rengleton	pag, 34	Squalo bianco	pag, 60

Animali

Cavallo	pag, 36	Stigerna	pag, 61
Cobra	pag, 38	Vimicula	pag, 63
		Viverna	pag, 65
		Wurm dei boschi del nord	pag, 66
		Wurm dei ghiacci	pag, 68
		Zayak	pag, 70

IL BESTIARIO

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, Licantropiche, 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 inserirla 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)

E' 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. E' inoltre possibile visu-

alizzare 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.

TIPOLOGIA O CLASSI DELLE CREATURE

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 Alien, 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 Alien 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.

GUFO MANNARO

Forza 13 Destrezza 16 Percezione 16 Volontà 13 Conoscenza 13

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ		
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE	
Vitalità	26						
Iniziativa	16						
Difesa	18	60	16	16	Corpo a Corpo		14
Movimento	29	70	18	17	Seguire Tracce		14
En. Magica	26	80	21	19	Furtività		15
Shock	8	90	23	21			
Res. Magica	13	P.N.R.	31	-			
P.G. Educazione:	-4				ARMI		
P.G. Agilità:	-2						
P.G. Manualità:	-1	NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI
		ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND
Indice di Potenza:	5.6	Artigli	1D6	3	-	-	-
Molt. Movimento:	2	Morso	1D8	4	-	-	-
Difficoltà Shock:	18						
Tipologia: Licantropiche							
Ambientazione:							
Horro-Fantasy							

Razza di licantropi poco nota ma antichissima, i gufi mannari erano già diffusi sul nostro pianeta ai tempi delle più antiche civiltà, alcune delle quali li veneravano come divinità figlie della notte e portatrici di sciagure immense se non si fossero sacrificati loro uomini o altri esseri viventi. Ma quei tempi sono lontani ormai, o almeno così dovrebbe essere, e i gufi mannari sono rimasti in pochi e proprio per questo si tengono in stretto contatto l'un con l'altro e vivono cercando di dare meno nell'occhio possibile.

I gufi mannari non trasformati sono umani normali, anche se dotati di una vista e di un udito non comuni, e svolgono professioni che richiedono uno scarso contatto con la gente e con orari di lavoro preferibilmente notturni, come ad esempio guardiani di notte di musei ma anche ricercatori o archeologi indipendenti. Ma è durante le notti di luna piena che ha luogo la trasformazione che li caratterizza: il loro corpo diminuisce di dimensioni e si ricopre di piume e di un fitto pelame, le loro braccia si trasformano in ali che terminano però in estremità artigliate con capacità prensili molto simili a mani con sole tre dita, le gambe diventano muscolose fino alle cosce, esili e simili a zampe di gallina dal ginocchio in giù.

Il volto diventa quello di un grosso gufo con la differenza che dalla parte inferiore del becco spuntano una massa di piccoli tentacoli color del sangue che

nascondono una fila di lunghi denti sottili e affilati simili a zanne.

Nutrono un particolare attaccamento ai volatili e come i gufi si nutrono solo di notte mentre di giorno cercano di dormire il più possibile. A differenza di molte altre speci di licantropi attaccano l'uomo solo se si sentono minacciati o se costretti visto che col passare dei secoli sono arrivati a nutrire una quasi totale consapevolezza di ciò che è considerandolo una sorta di maledizione.

Abilità Speciali

I gufi mannari sono dotati di una vista e di un udito eccezionali sia quando sono umani sia specialmente quando si trasformano, in tal caso possono vedere dettagli anche a cento metri e udire il più debole rumore in un raggio di cinquanta, il che gli dà un +5 sui tiri percezione per individuare. Sono in grado di volare anche se il loro peso e la bassa aerodinamicità non gli consentono di volare al triplo del movimento come i normali esseri volanti. I tentacoli secernono una sostanza simile al veleno delle meduse che causa 1D4 punti danno a round per 3 rounds, una volta che i tentacoli toccano la pelle della vittima anche incidentalmente e questo succede sempre quando il gufo mannaro morde la preda.

Come ogni creatura mannara la loro pelle è invulnerabile agli attacchi di qualsiasi arma che non sia d'argento, eccezion fatta per gli esplosivi o gli attacchi

portati con armi da fuoco di particolare potenza, come M16, lanciafiamme o colpi di canne mozze da distanza molto ravvicinata, dai quali subisce però solo la metà dei danni.

Gli attacchi portati con gas, veleni o tramite la magia di ogni tipo sortiscono invece gli effetti normali.

Coloro che vengono feriti da queste creature possono contrarre il morbo della licanthropia e a partire dal mese successivo al contagio si trasformeranno anche loro in un gufo mannaro nelle notti di luna piena. La percentuale di contagio è del 5% per ogni punto di Danno inferto.

I più anziani hanno qualche conoscenza di taumaturgia e di occultismo in generale.

Habitat

Ovunque, ma mai in luoghi molto frequentati o che per qualche motivo richiamino l'attenzione.



LILIM

Forza 16 Destrezza 16 Percezione 15 Volontà 13 Conoscenza 10

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ		
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE	
Vitalità	32						
Iniziativa	16				Corpo a Corpo		18
Difesa	18	60	19	19	Furtività		18
Movimento	16	70	22	20	Scalare		20
En. Magica	26	80	26	22	Occultismo		15
Shock	9	90	29	24			
Res. Magica	13	P.N.R.	38	-			
P.G. Educazione:	-5						
P.G. Agilità:	-2						
P.G. Manualità:	-2						
		ARMI					
		NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI
		ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND
Indice di Potenza:	4.4						
Molt. Movimento:	1	Artigli	1D8	4	-	-	-
Difficoltà Shock:	14	Morso	1D10	5	-	-	-
Tipologia: Licantropiche							
Ambientazione: Horror-Fantasy							

Lilim sono creature umanoidi che possono mutare il loro corpo in quello di un grande felino con il processo tipico della licanthropia.

Gli uomini e le donne appartenenti a questa stirpe, hanno lineamenti sottili e delicati che ricordano quelli di un felino, occhi leggermente a mandorla da uno sguardo intenso e profondo. Le donne sono particolarmente affascinanti e sensuali grazie anche all'odore emanato dal proprio corpo che tende ad inebriare gli uomini abbassando di molto la loro forza di volontà.

Queste creature possono vivere ovunque, sia in grandi città che in zone selvagge dove possono dare libero sfogo alla loro natura bestiale.

Generalmente amano vivere in gruppo proteggendosi a vicenda da coloro che li cacciano e li vedono come nemici della società umana.

Nella loro forma umana sono in tutto e per tutto degli uomini, generalmente di statura non troppo elevata ma con corpi magri e tonici. Nella forma bestiale possono prendere la forma di grandi felini come pantere, giaguari, leopardi o puma a seconda della stirpe a cui appartengono e il loro manto può essere nero come quello di una pantera o maculato come quello di un giaguaro.

Essi rispettano gli uomini e li temono perché sono superiori a loro nel numero e spesso vengono da essi cacciati. Tendono a celare la loro vera identità anche

quando si accoppiano con gli uomini e generano con loro della prole.

Secondo il volere della maledizione che li accompagna il primo genito di ogni Lililm femmina erediterà dalla madre la licanthropia e la capacità di trasformarsi in felino, mentre per i figli successivi la probabilità che questo avvenga è molto molto inferiore.

Contrariamente a molti altri licantropi i Lilim possono controllare la loro forma bestiale e trasformarsi nello stato animale quando lo vogliono, anche se almeno una volta per ogni ciclo lunare devono mutarsi in licantropo e dare sfogo alla propria bestialità, pena una grande insofferenza ed una accresciuta e irrefrenabile aggressività.

Come molti felini, il comportamento di queste creature è tendenzialmente sornione e tranquillo, ma in un attimo può sfociare in aggressività e violenza.

Gli esemplari femmina fanno del sesso la loro arma principale grazie al loro fascino felino e alle loro capacità inebrianti. Si narra che alcuni dei più grandi arem sia composto da diverse di queste creature che, nella società moderna, tendono a sfruttare questa loro capacità per i fini più disparati...

Abilità Speciali

Come ogni mannaro è immune agli attacchi portati con armi che non siano d'argento a meno che non si tratti di attacchi con esplosivi o portati con armi da fuoco di particolare potenza, come M16, lanciafiamme

o colpi di canne mozze da distanza molto ravvicinata, dai quali su bisce però solo la metà dei danni.

Gas e veleni ottengono invece gli effetti normali.

Coloro che vengono feriti con il morso di creature possono contrarre il morbo della licanthropia e, a partire dal mese successivo al contagio, si trasformeranno anche loro in un Lilim. La percentuale di contagio è però molto bassa, meno del 1% per ogni punto di Danno inferto.

Note Storiche e Mitologiche

Il loro nome, Lilim, ricorda nella mitologia Palestinese dei demoni figli della divinità malefica Lilith che per gli Ebrei era l'Ecate cananea, simbolo della distruzione

e della lussuria.

Sembra che Lilith generò questa stirpe da un gruppo di uomini dediti a pratiche orgiastiche e sessuali che, costretti dalle altre religioni, rinnegarono la dea. Ella per punirli fece sì che ogni loro primo genito portasse con se la maledizione della licanthropia fin tanto che solo uno di loro resterà in vita.

In Egitto invece queste creature venivano adorate come divinità e il culto per i felini e per i gatti in genere era molto sviluppato, portando a considerare questi animali addirittura sacri.

Habitat

Ovunque



LUPO MANNARO

Forza 18 Destrezza 15 Percezione 15 Volontà 12 Conoscenza 10

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ		
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE	
Vitalità	36						
Iniziativa	15						
Difesa	17	60	22	21	Corpo a Corpo		14
Movimento	34	70	25	22	Seguire Tracce		12
En. Magica	24	80	29	24	Furtività		12
Shock	8	90	32	26			
Res. Magica	12	P.N.R.	43	-			
P.G. Educazione:	-5						
P.G. Agilità:	-3						
P.G. Manualità:	-2						
		ARMI					
		NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI
		ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND
Indice di Potenza:	5.5						
Molt. Movimento:	2	Artigli	1D6+1	4	-	-	-
Difficoltà Shock:	18	Morso	1D10	5	-	-	-
Tipologia: Licantropiche							
Ambientazione: Horror-Fantasy							

La tradizione popolare vuole che i licantropi, siano uomini affetti da una male che li fa trasformare in animali durante le notti di luna piena, più precisamente in lupi.

I lupi mannari sono la razza più diffusa di licantropi e possono trasformarsi in lupi dalle sembianze umane. Essi sono

dotati di lunghi artigli, di denti affilati sul lungo muso lupino e di un folto pelo arruffato.

Di dimensioni di poco superiori a quelle di un uomo di grossa corporatura, è in grado di camminare tanto in posizione eretta quanto a quattro zampe.

La loro trasformazione avviene durante i pleniluni ed è incontrollabile, ma alcuni, quelli più anziani, possono controllarla e decidere quando trasformarsi.

Agili e veloci amano la vita sociale e la caccia.

A differenza di ciò che pensano la maggior parte delle persone, queste creature, così come i lupi d'altronde, non sono necessariamente ostili agli umani.

Abilità Speciali

Come ogni mannaro è immune agli attacchi portati con armi che non siano d'argento a meno che non si tratti di attacchi con esplosivi o portati con armi da fuoco di particolare potenza, come M16, lanciafiamme o colpi di canne mozze da distanza molto ravvicinata, dai quali su bisce però solo la metà dei danni.

Gas e veleni ottengono invece gli effetti normali.

Coloro che vengono feriti da queste creature possono

contrarre il morbo della licantropia e a partire dal mese successivo al contagio si trasformeranno anche loro in un lupo mannaro nelle notti di luna piena. La percentuale di contagio è del 10% per ogni punto di Danno inferto.

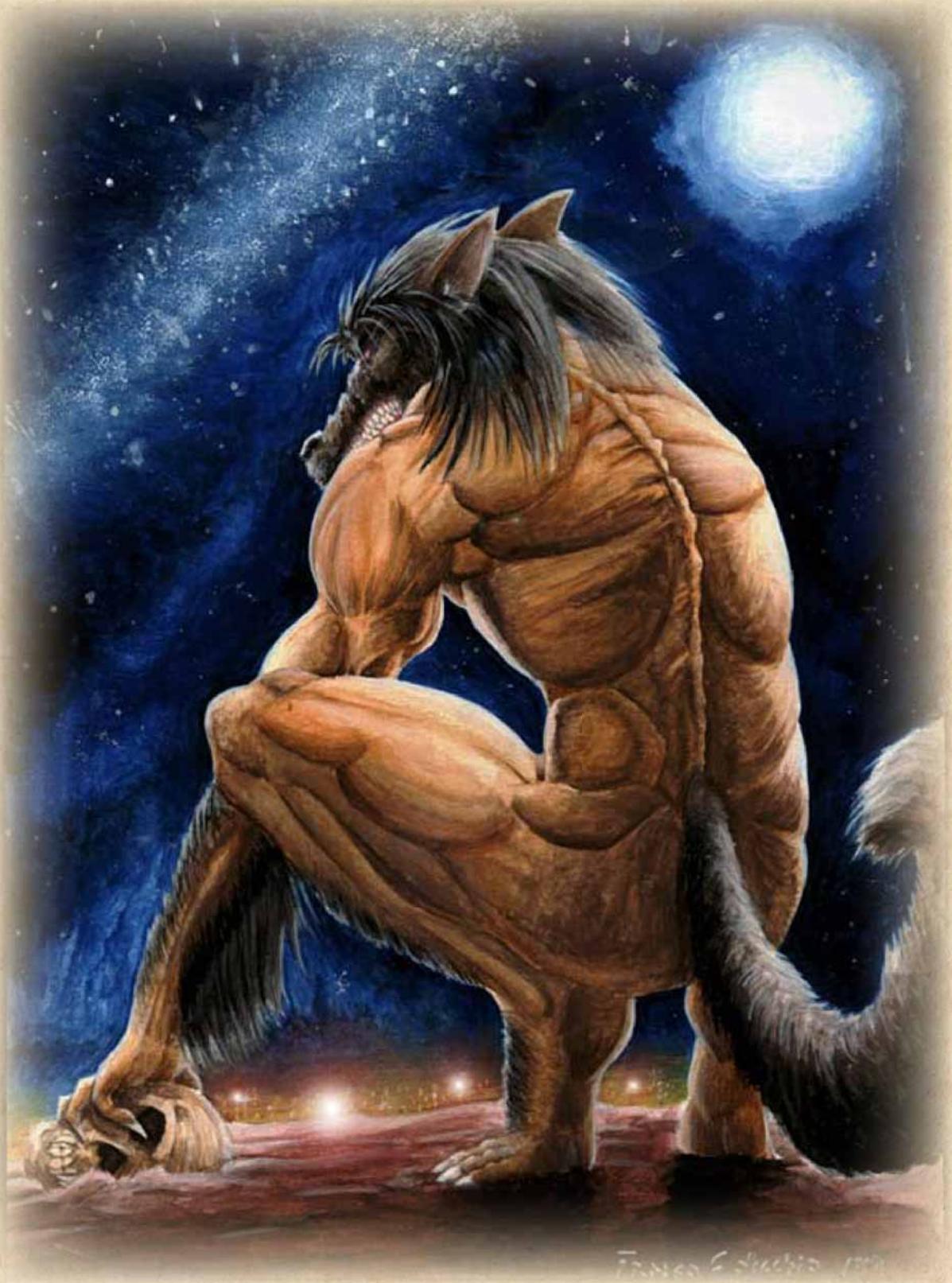
Note Storiche e Mitologiche

Secondo l'antica superstizione, il licantropo è un uomo che assume l'aspetto di un lupo e ne imita il comportamento; spesso si manifesta con la luna piena e si aggira di notte divorando neonati o cadaveri. Sono molti gli scrittori classici che narrano di queste trasformazioni e la credenza era particolarmente diffusa nell'Europa del tardo Medioevo, quando molti uomini furono accusati di essere lupi mannari e condannati a morte.

Il termine "licantropia" si riferisce a una forma di schizofrenia che induce il malato a crederci un lupo.

Habitat

Ovunque da zone popolate a luoghi impervi e solitari.



Francesca Sestini 1997



ORSO MANNARO

Forza 21 Destrezza 10 Percezione 13 Volontà 10 Conoscenza 8

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ			
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE		
Vitalità	42							
Iniziativa	12							
Difesa	12	60	25	24	Corpo a Corpo		14	
Movimento	15	70	29	25	Scalare		14	
En. Magica	20	80	34	27				
Shock	8	90	38	29				
Res. Magica	10	P.N.R.	50	-	Seguire Tracce		14	
P.G. Educazione:	-6							
P.G. Agilità:	-4							
P.G. Manualità:	-2							
		ARMI						
		NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI	COLPI
		ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND	
Indice di Potenza:	5.4	Artigli	1D6+1	4	-	-	-	-
Molt. Movimento:	1	Morso	2D8+3	12	-	-	-	-
Difficoltà Shock:	19	Pugni e Calci	1D4	2	-	-	-	-
Tipologia:	Licantropiche							
Ambientazione:	Horror-Fantasy							



li orsi mannari hanno l'aspetto di grossi orsi grizli con tratti umanoidi e sono dotati di una forza incredibile, superiore anche a quella di un lupo mannaro, ma la loro enorme mole li rende poco agili.

A differenza dei lupi mannari vivono quasi esclusivamente in zone boschive o montane, benchè sia possibile incontrarli anche altrove e prediligono una vita da eremita dei boschi, da cacciatore di pellicce o da rude boscaiolo.

Di solito sono esseri poco intelligenti che fanno massimo affidamento sulla loro enorme forza fisica per devastare quei malcapitati che li disturbano.

Queste creature non sono molto sociali e preferiscono vivere isolate dagli altri esseri umani e assai raramente se ne incontrano più di 2 nello stesso territorio.

I loro poteri si manifestano appieno nelle notti di luna piena benchè presentino tratti animaleschi piuttosto marcati anche durante gli altri giorni e specialmente con l'avvicinarsi del plenilunio.

Per maggiori informazioni sui licantropi vedi Lupo Mannaro.

Abilità Speciali

Come ogni creatura mannara la pelle degli orsi mannari è invulnerabile agli attacchi di qualsiasi arma che non sia d'argento eccezion fatta per gli esplosivi o gli attacchi portati con armi da fuoco di particolare

potenza, come M16, lanciafiamme o colpi di canne mozze da distanza molto ravvicinata, dai quali subisce solo la metà dei danni.

Gli attacchi portati con gas, veleni o tramite la magia di ogni tipo sortiscono invece gli effetti normali.

L'orso mannaro è dotato di scarsa intelligenza e raramente cercherà di schivare gli attacchi dei suoi avversari preferendo caricare frontalmente il nemico per chiuderlo nella morsa mortale delle sue zampe anteriori.

Per far ciò, l'orso mannaro deve riuscire in un tiro corpo a corpo con un malus di -4 e, se riesce, la vittima viene presa nella sua morsa dove, per liberarsi, dovrà riuscire in un check Forza comparato con quello dell'orso mannaro.

Per ogni round in cui la vittima resta intrappolata questa subisce 1d6 punti ferita automatici a causa dello stritolamento e l'orso può anche cercare di morderla con un bonus di +3.

Coloro che vengono feriti da queste creature possono contrarre il morbo della licantropia e a partire dal mese successivo al contagio si trasformeranno anche loro in un orso mannaro nelle notti di luna piena. La percentuale di contagio è del 6% per ogni punto di Danno inferto.

Habitat

Preferibilmente zone boschive o montane.



RATTO MANNARO

Forza 10 Destrezza 16 Percezione 16 Volontà 9 Conoscenza 10

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ		
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE	
Vitalità	20						
Iniziativa	16				Borseggiare		19
Difesa	18	60	12	13	Furtività		17
Movimento	19	70	14	14	Piazzare Trappole		14
En. Magica	18	80	16	16	Scassinare		15
Shock	6	90	18	18	Balestre		15
Res. Magica	9	P.N.R.	24	-	Spade		12
P.G. Educazione:	-5						
P.G. Agilità:	-2						
P.G. Manualità:	-1						
ARMI							
Indice di Potenza:	4.8	NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI
Molt. Movimento:	1.5	ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND
Difficoltà Shock:	17	Spada	1D8	4	-	-	-
Tipologia: Licantropiche		Balestra Leggera	1D8	4	-2	30	1/2
Ambientazione: Horror-Fantasy							

Ratti mannari sono creature antropomorfe molto più simili a grosse pantigane che ad esseri umani, hanno infatti la testa di un grosso topo in cui risaltano due occhi che mostrano una vivace intelligenza mentre le orecchie e l'olfatto sono molto sviluppati. L'articolazione e l'aspetto di gambe e

braccia è quella dei ratti così come la coda sottile che spunta dal fondo schiena: hanno un'andatura gobba e agile e non di rado si spostano a quattro zampe, il loro corpo all'apparenza glabro è ricoperto oltre che di uno spesso strato di sporcizia assai maleodorante, di un folto pelame corto e color carne. Nonostante le piccole dimensioni, sono alti tra i 140 e i 180 cm per un peso massimo di 60 kg, le braccia sono assai nerborute e forti ed in grado all'occorrenza di sferrare potenti fendenti.

Questi esseri vivono ai margini della società di giorno si occupano di piccoli furti nelle case, di rapine a mano armata o di borseggi oppure come barboni passano la giornata a rovistare tra i rifiuti in cerca di cibo o alcool. Ma è di notte che si mostra la vera natura di questi esseri spregievoli, infatti si riuniscono nelle fogne delle città dove oltre a gestire il mercato nero di armi e tecnologie, si scambiano notizie su colpi di particolare rilievo come rapimenti di persone importanti o assalti a banche e carovane e persino vagliano le richieste di omicidio su commissione. Ma quello che le rende maggiormente odiose è il fatto che spesso

umani senza scrupoli, che sono a conoscenza del loro potere di diffondere malattie di ogni tipo, li assoldano per recarsi nelle città nemiche e diffondere pestilenze ed epidemie mortali. I ratti mannari lo fanno senza il minimo scrupolo nei confronti delle migliaia di innocenti che vengono uccisi in questo modo, magari solo per uccidere il re o l'esercito locale.

Per questo i ratti mannari sono forse da considerare i più viscidati e subdoli appartenenti alla specie dei licantropi.

Abilità Speciali

I ratti mannari sono completamente immuni a veleni e malattie ed emanano un tanfo così sgradevole che chiunque voglia avvicinarsi loro a meno di 5 metri dovrà effettuare un tiro shock con difficoltà 16 e, se fallirà, sarà così disgustato dal cattivo odore che vomiterà all'istante. I ratti mannari sono portatori sani di numerose malattie e chiunque vi entri a contatto diretto, cioè li tocchi o abbia contatti fisici con il loro sangue o i loro indumenti, avrà il 30% di probabilità di contrarre una malattia che sarà della gravità stabilita dal Narratore, in teoria i ratti mannari potrebbero trasmettere anche malattie simili alla peste o all'AIDS.

Le corazze dei ratti mannari sono fatte nel migliore dei casi di parti di scarto anche se di solito sono costituite di rifiuti metallici assemblati insieme in maniera approssimativa e perciò, a seconda dei casi, tali "armature" improvvisate possono garantire da un minimo

di 2 punti armatura a un massimo di 6. Lo stesso discorso vale per le armi che sono spesso arrugginite o malridotte e possono causare gravi infezioni quando feriscono se alla fine dello scontro chi viene ferito non è curato con un tiro medicina con difficoltà 14. Se ciò non viene fatto la ferita si infetta in pochi giorni e per curarla occorrerà un tiro medicina con difficoltà 12, + 1 per ogni giorno di ritardo nella cura; trascorsi 15 giorni l'arto è da considerarsi irrecuperabile e se la ferita è al torace o alla testa dopo 20 giorni sopraggiunge la morte. Come ogni mannaro sono immuni agli attacchi portati con armi che non siano d'argento a meno che non si tratti di attacchi con esplosivi o portati con armi da fuoco di particolare potenza, come M16, lanciafiamme o colpi di canne mozze da distanza molto ravvicinata, dai quali subiscono però solo la metà dei danni.

Gli attacchi portati con gas sortiscono gli effetti normali mentre quelli portati con la magia del Dominio Elementale infliggono il doppio dei danni.

Coloro che vengono feriti da queste creature possono contrarre il morbo della licanthropia e a partire dal mese successivo al contagio si trasformeranno anche loro in un gufo mannaro nelle notti di luna piena. La percentuale di contagio è del 8% per ogni punto di Danno inferto.

Habitat

Fogne, discariche e suburbi urbani dove convivono insieme ai barboni.



VOLPE MANNARA

Forza 13 Destrezza 15 Percezione 13 Volontà 16 Conoscenza 12

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ		
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE	
Vitalità	26						
Iniziativa	14						
Difesa	17	60	16	16	Corpo a Corpo		15
Movimento	14	70	18	17	Necromanzia (V)		20
En. Magica	73	80	21	19	Alchimia (IV)		17
Shock	12	90	23	21	Pugnali		12
Res. Magica	16	P.N.R.	31	-	Attacco Magico		14
P.G. Educazione:	-5						
P.G. Agilità:	-3						
P.G. Manualità:	-2						
ARMI							
Indice di Potenza:	5	NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI
Molt. Movimento:	1	ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND
Difficoltà Shock:	17	Pugnale	1D3	2	-	-	-

Tipologia: Licantropiche
Ambientazione: Horror-Fantasy

Le volpi mannare sono state per secoli considerate semi-divinità, si pensi al dio-coyote delle leggende indiane, per via dei loro poteri di collegamento col mondo dei morti. Molto più esili dei lupi mannari ma simili nel resto dell'aspetto fisico sono tuttavia altrettanto agguerriti combattenti anche se per via della scarsa forza questi esseri finirono col preferire specializzarsi nella magia piuttosto che nel combattimento fisico.

Erano molto legate alle usanze tribali e vivevano in tribù di umani all'interno delle quali rivestivano il ruolo di sciamani e di capi spirituali creando oggetti magici per i capi o i grandi guerrieri di cui riconoscevano il valore. Con la civilizzazione si sono sentite tradite dagli umani che le hanno emarginate costringendole a nascondere la loro vera essenza e perciò vagano in luoghi dimenticati approfondendo il loro sapere sulla morte e sulla costruzione di oggetti magici di enorme potere, di cui ne hanno una grande quantità ben nascosta e protetta dall'avidità umana.

Le volpi mannare sono attratte dagli aspetti mistici della morte e della dipartita dell'anima dal mondo terreno e non evocano i morti con gli intenti degli altri necromanti, ma cercano il modo per poter riportare in vita un cadavere non dotandolo di maggiore potere di quello che aveva in vita, solo di tutti i suoi ricordi e di tutta la sua volontà. In passato l'evocazione di zombie era fatta solo in tempi di guerra per spaventare il

nemico e limitare le perdite, oggi invece le volpi mannare ricorrono a tale pratica ogni qualvolta si sentono minacciate e, data la grande diffidenza maturata negli ultimi secoli, ciò accade molto di frequente e spesso con conseguenze assai sgradevoli per gli umani.

Abilità Speciali

Le volpi mannare sono grandi necromanti ma soprattutto sono specializzate nella fabbricazione di feticci alchemici veri e propri oggetti magici che ricordano quelli cerimoniali degli indiani d'America e che sono dotati di poteri strettamente legati alla morte e ai suoi segreti.

Come ogni mannaro è immune agli attacchi portati con armi che non siano d'argento a meno che non si tratti di attacchi con esplosivi o portati con armi da fuoco di particolare potenza, come M16, lanciapiamme o colpi di canne mozzate da distanza molto ravvicinata, dai quali subisce però solo la metà dei danni.

Gli attacchi portati con gas, veleni o tramite la magia di ogni tipo sortiscono invece gli effetti normali.

Coloro che vengono feriti da queste creature possono contrarre il morbo della licantropia e a partire dal mese successivo al contagio si trasformeranno anche loro in un gufo mannaro nelle notti di luna piena. La percentuale di contagio è del 5% per ogni punto di danno inferto

Habitat

Paludi, discariche e zone suburbane assai degradate, nonché antichi cimiteri di civiltà scomparse.



ABOMINIO DI KRANCH

Forza 8 Destrezza 10 Percezione 12 Volontà 16 Conoscenza 13

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ			
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE		
Vitalità	16							
Iniziativa	11				Astronomia	19		
Difesa	12	60	10	11	Necromanzia (VI)	22		
Movimento	9	70	11	12	Pugnali	10		
En. Magica	68	80	13	14	Attacco Magico	13		
Shock	12	90	14	16				
Res. Magica	16	P.N.R.	19	-				
P.G. Educazione:	-4							
P.G. Agilità:	-4							
P.G. Manualità:	-3							
		ARMI						
		NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI	COLPI
		ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND	
Indice di Potenza:	6.2	Pugnale	1D4	2	-	-	-	-
Molt. Movimento:	1							
Difficoltà Shock:	19							
Tipologia: Extradimensionali								
Ambientazione: Horror-Fantasy								



li abomini di Kranch sono degli stregoni provenienti da un'altra dimensione, dotati di grandi poteri necromantici e della singolare capacità di fondersi con qualsiasi materiale non vivente che li circonda muovendosi al suo interno e facendolo aderire alla forma del proprio

corpo che rimane visibile dall'esterno.

Il loro aspetto è talmente spregevole e abominevole che li costringe a girare coperti di stracci per nascondere le loro deformità.

Si nutrono di anime umane, dalle quali succhiano l'essenza magica ed hanno scelto questo pianeta come loro terreno di caccia, non gli importa se l'anima di cui si cibano è di un malvagio o di un giusto ed uccidono solo per procurarsi quello che vogliono, l'Energia Magica.

Infatti una volta uccisa la vittima, con i loro poteri di Necromanzia riescono ad estirpargli tutta l'Energia che ella possedeva da viva, usando incantesimi di Risucchio Vitale ed Energetico, prima che scompaia dal suo corpo.

Di rado uccidono personalmente, sono soliti nascondersi in cimiteri e altri luoghi pieni di cadaveri dove, usando i loro poteri necromantici, rianimano i corpi ormai in decomposizione trasformandoli in zombie ai loro ordini che mandano poi ad uccidere, massacrare e seviziare al posto loro.

Le loro vittime preferite sono umani o umanoidi che

conoscono le arti arcane e che quindi hanno un maggior quantitativo di EM.

Abilità Speciali

Il potere di fondersi con i materiali circostanti permette agli abomini di muoversi al doppio del loro normale movimento attraverso queste superfici.

Inoltre questo potere, che in pratica consiste nel dividere in due il tessuto fisico di ogni materiale e di muoversi attraverso di esso, garantisce agli abomini una protezione di 6 punti su tutto il corpo.

La necromanzia e i suoi segreti sono l'altro potere di queste infime e perverse creature.

Habitat

Cimiteri, obitori e altri luoghi pieni di cadaveri.



ELEMENTALE DEL FUOCO

Forza 10 Destrezza 14 Percezione 10 Volontà 14 Conoscenza 0

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ		
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE	
Vitalità	20						
Iniziativa	12						
Difesa	16	60	12	13	Corpo a Corpo		14
Movimento	18	70	14	14	Attacco Magico		12
En. Magica	37	80	16	16	Piromanzia (III)		15
Shock	12	90	18	18			
Res. Magica	14	P.N.R.	24	-			
P.G. Educazione:	-8						
P.G. Agilità:	-3						
P.G. Manualità:	-3						
Indice di Potenza:	4.4						
Molt. Movimento:	1.5						
Difficoltà Shock:	16						

Tipologia: Extradimensionali
Ambientazione: Fantasy

ARMI							
NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI	COLPI	
ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND		
Pugni e calci	1D8+5	9	-	-	-	-	-



li elementali del fuoco sono creature completamente circondate dal fuoco e costituite per lo più di materiali incandescenti, simili a lava, che sprigionano una temperatura altissima.

Vivono sul piano del fuoco, uno dei piani della dimensione elementale, parallela alla nostra, dove le creature e le cose sono fatte di elementi allo stato puro.

Queste creature non sono di per se aggressive, ma obbediscono a qualsiasi ordine venga impartito loro da colui che le evoca, visto che amano il nostro piano e gradiscono restarci il più a lungo possibile.

Il loro aspetto è mutevole, possono prendere la forma di una grande fiamma, di un umanoide o di una sfera infuocata, così come le loro dimensioni, che variano a seconda del potere di chi li evoca.

Abilità Speciali

Le caratteristiche e i poteri qui riportati valgono per un elementale del fuoco evocato da un piromante del quarto livello.

L'elevato calore sprigionato da un elementale del fuoco provoca grandi difficoltà a chi tenta di attaccarlo corpo a corpo mentre chi attacca con armi a distanza è ostacolato dalle distorsioni visive prodotte dal calore cosicché chiunque attacchi un elementale in uno di questi due modi subisce una penalità al tiro per colpire pari a -3.

Un elementale del fuoco ha inoltre il controllo assoluto del fuoco e di tutto ciò che genera calore, garantendogli l'immunità a tutti gli attacchi basati sul fuoco, incantesimi compresi. Ha la possibilità di utilizzare gli incantesimi del fuoco ad un livello pari alla metà di quello in possesso del suo evocatore, ma senza dover spendere alcun punto magia e impiegando la metà del tempo per lanciaarli.

Inoltre tutto ciò che entra in contatto con questi elementali a causa del loro forte calore interno fonde e diventa inutilizzabile in un tempo che va dai 2 ai 5 round di contatto a seconda del materiale con cui sono fatti gli oggetti, per le armi da corpo a corpo si va dai 2 ai 5 colpi inferti con successo.

Gli attacchi basati sull'acqua o sul ghiaccio provocano invece all'elementale del fuoco il doppio dei danni che normalmente farebbero.

Questi elementali non possono indossare armature e il forte calore e la massa semi liquida che li compone li proteggono fornendogli 2 punti d'armatura su tutto il corpo.

Habitat

Dimensione elementale piano del fuoco oppure ovunque li si evochi.



ELEMENTALE DELLA TERRA

Forza 18 Destrezza 8 Percezione 11 Volontà 11 Conoscenza 0

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ		
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE	
Vitalità	36						
Iniziativa	10						
Difesa	10	60	22	21	Corpo a Corpo		13
Movimento	13	70	25	22	Geomanzia (II)		14
En. Magica	26	80	29	24	Attacco Magico		14
Shock	10	90	32	26			
Res. Magica	11	P.N.R.	43	-			
P.G. Educazione:	-8						
P.G. Agilità:	-5						
P.G. Manualità:	-3						
		ARMI					
		NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI
		ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND
Indice di Potenza:	4.5						
Molt. Movimento:	1	Pugni e calci	1D8+2	6	-	-	-
Difficoltà Shock:	16	Aculei	1D6	3	0	FOR	1 0

Tipologia: Extradimensionali

Ambientazione: Fantasy



li elementali di terra sono creature costituite di pura terra e materiali ricciosi di varia consistenza, ma con un'alta concentrazione di quarzo e basalto che danno all'essere una notevole resistenza e, allo stesso tempo, anche una particolare rigidità nei movimenti.

Abitano il piano della terra, uno dei piani delle dimensioni elementali, una dimensione parallela alla nostra in cui tutte le cose e gli esseri viventi sono fatti di un solo elemento al suo stato puro.

Come ogni altro elementale anche quelli della terra non sono aggressivi per natura, ma dato che amano vivere sul nostro pianeta sono disposti a fare di tutto pur di restarci il più a lungo possibile e così obbediscono ciecamente agli ordini di chi li ha evocati e li mantiene sulla nostra dimensione.

L'aspetto di un elementale della terra è di solito quello di un cumulo di terra, sabbia e sassi informe e grottesco che attacca usando spunzoni di pietra e si muove rotolando sul suolo; le sue dimensioni variano a seconda del livello di potere del mago che li ha evocati.

Abilità Speciali

Le caratteristiche e i poteri qui riportati valgono per un elementale della terra evocato da un geomante del quarto livello.

Questo tipo di elementali ha il controllo assoluto su tutto ciò che è fatto di terra o di roccia o comunque di

un qualche altro minerale presente nel terreno.

Ciò gli garantisce l'immunità a tutti gli attacchi basati sulla geomanzia, le altre magie invece sortiscono i normali effetti, acqua esclusa, e la possibilità di usare gli incantesimi della terra ad un livello pari a quello del suo evocatore meno 2, spendendo, però, la metà dei punti magia ed impiegando la metà del tempo per lanciaarli.

Gli attacchi basati sull'acqua causano invece a questi elementali il doppio del danno dato che l'acqua disgrega la struttura di terra che tiene insieme l'elementale. Gli attacchi portati con le armi da corpo a corpo o da fuoco, infliggono la metà del danno dato che la roccia li assorbe prima che arrivino al cuore dell'elementale ed inoltre, la spessa armatura di duro basalto che ricopre gli strati esterni, offre loro una protezione di 9 punti su tutto il corpo.

Gli elementali della terra sono infine in grado di sparare dal loro corpo veri e propri aculei di durissimo quarzo che, quando colpiscono, oltre a causare il normale danno, riducono di uno il valore dell'armatura di chi è colpito riportando notevoli danni dall'impatto con questi proiettili in grado di trapassare anche l'acciaio più duro. Un elementale di secondo livello ne può lanciare tre al giorno, uno di quarto cinque, uno di sesto otto, uno di ottavo dodici e uno di decimo ben venti.

I danni provocati da qualsiasi attacco con il fuoco vengono dimezzati.

Habitat

Dimensione elementale piano della terra oppure ovunque li si evochi.



ELEMENTALE DELL'ACQUA

Forza 16 Destrezza 12 Percezione 10 Volontà 10 Conoscenza 0

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ		
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE	
Vitalità	32						
Iniziativa	11						
Difesa	14	60	19	19	Corpo a Corpo		16
Movimento	28	70	22	20	Attacco Magico		14
En. Magica	36	80	26	22	Idromanzia (IV)		18
Shock	10	90	29	24			
Res. Magica	10	P.N.R.	38	-			
P.G. Educazione:	-8						
P.G. Agilità:	-4						
P.G. Manualità:	-3						
Indice di Potenza:	4.6						
Molt. Movimento:	2						
Difficoltà Shock:	16						

Tipologia: Extradimensionali

Ambientazione: Fantasy

ARMI							
NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI	COLPI	
ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND		
Artigli	2D6+4	11	-	-	-	-	-



li elementali dell'acqua sono fatti di pura acqua marina mescolata in parti uguali ad acqua dolce, mentre gli occhi e altri organi interni, la cui funzione non è ben chiara, sono fatti di cristalli di puro ghiaccio artico.

Trascorrono la loro esistenza sul piano dell'acqua, uno dei piani della dimensione elementale, una dimensione in cui tutto è fatto dell'elemento che da il nome al piano dalle creature animali e vegetali, al più piccolo oggetto inanimato.

Benchè abbiano una natura di per sé irrequieta non sono particolarmente violenti a meno che non vengano istigate a fare del male dal loro evocatore che, sotto la minaccia di rispedirle sul loro piano, che ogni elementale odia più della morte stessa per via della monotonia della loro esistenza, ottiene da loro tutto ciò che vuole.

Il loro aspetto è simile allo tsunami, l'onda distruttiva che molti artisti giapponesi del passato ritraevano sui loro quadri e che forse rappresentava proprio questi elementali, mentre le loro dimensioni variano a seconda del potere in possesso di chi li ha evocati.

Abilità Speciali

Le caratteristiche e i poteri qui riportati valgono per un elementale dell'acqua evocato da un idromante del quarto livello. Gli elementali dell'acqua hanno il pieno controllo di qualunque sostanza liquida che contenga

almeno un 35% di acqua e ciò significa anche che gli attacchi basati sull'acqua o sul ghiaccio, magia inclusa, sono per loro del tutto inoffensivi così come quelli basati sulla magia della terra.

Per quanto riguarda le abilità magiche di tali creature, esse sono in grado di utilizzare gli incantesimi dell'acqua ad un livello pari a quello del loro evocatore più due, spendendo la normale quantità di energia magica, ma impiegando un solo round per lanciare qualsivoglia incantesimo. Gli attacchi basati su fuoco e aria provocano loro il doppio dei danni per via degli effetti di evaporazione e dissipazione prodotti da questi due elementi.

Un elementale dell'acqua attacca con le creste delle onde che lo compongono, che sembrano fatte di spugna, ma in realtà sono di puro ghiaccio affilato come un rasoio che lacera e spezza con violenza inaudita quando l'onda si rovescia sul malcapitato avversario, molte navi sono andate distrutte sotto gli attacchi di queste creature per via della perdita di alcune assi del fasciame strappate da questi artigli. Inoltre un elementale dell'acqua può anche decidere di avviluppare un avversario nella sua massa liquida pur continuando a combattere. In tal caso la vittima non può più respirare e subisce una penalità di -5 ad ogni sua azione e 1D6 danni da stritolamento al round, che non si possono evitare in alcun modo e a cui non si può sottrarre l'armatura.

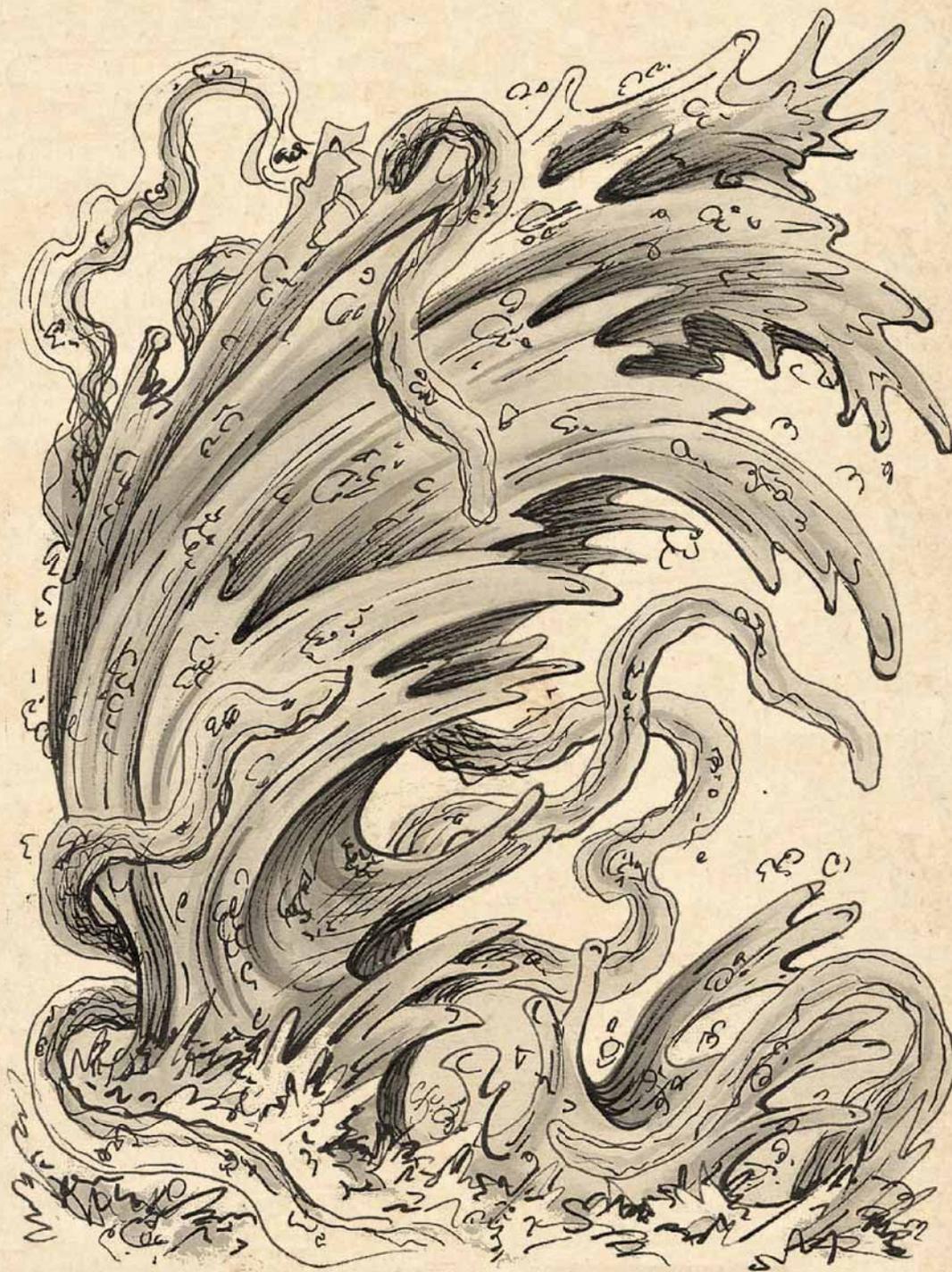
Un elementale di secondo livello può inglobare un

uomo solo e nel mentre non può però combattere o fare altro, uno di quarto livello può inglobare un uomo e continuare a combattere, uno di sesto ne ingloba tre, uno di ottavo cinque e uno di decimo fino a dieci.

Gli elementali dell'acqua non hanno una vera e propria armatura ma la loro massa liquida offre poca resistenza ai colpi degli avversari che strappano via poca materia vivente per volta e per ciò infliggono solo la metà del danno. In acqua si muovo al triplo del movimento.

Habitat

Dimensione elementale piano dell'acqua oppure ovunque li si evochi.



ELEMENTALE DELL'ARIA

Forza 12 Destrezza 16 Percezione 10 Volontà 10 Conoscenza 0

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ			
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE		
Vitalità	24							
Iniziativa	13				Frusta	15		
Difesa	18	60	14	15	Attacco Magico	16		
Movimento	28	70	17	16	Aeromanzia (IV)	17		
En. Magica	36	80	19	18				
Shock	10	90	22	20				
Res. Magica	10	P.N.R.	29	-				
P.G. Educazione:	-8							
P.G. Agilità:	-2							
P.G. Manualità:	-3							
		ARMI						
		NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI	COLPI
		ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND	
Indice di Potenza:	4.6	Frusta	1D10+2	7	0	5	1	0
Molt. Movimento:	2							
Difficoltà Shock:	16							

Tipologia: Extradimensionali

Ambientazione: Fantasy



li elementali dell'aria non sono che masse di gas a diversa temperatura che ruotano vorticosamente e assumono varie forme, da nubi che minacciano tempeste a turbini d'aria impetuosi o sembianze di umanoidi alati dal tremendo volto, anche di solito si presentano nella forma di un vortice di vento.

Dimorano sul piano dell'aria uno dei piani della dimensione elementale, una strana dimensione parallela divisa in più piani in cui tutto è composto di un unico elemento al suo stato puro.

Mentre gli elementali di altro tipo sono di solito poco inclini per natura alla violenza, quelli dell'aria amano distruggere e creare danni e scompiglio cosicchè sono più che disposti a seguire gli ordini dei loro evocatori perché così possono unire il piacere al dovere.

Le dimensioni di questi ammassi d'aria sono varie a seconda del potere che possiede chi li ha evocati.

In teoria queste creature sono invisibili quando sono immobili anche se ciò non avviene mai dato che devono muoversi in continuazioni o le loro molecole si frantumano poco a poco. Questo costante movimento li rende visibili in quanto piccole particelle di polvere, sabbia, terriccio e quant'altro vengono catturati dalle spire vorticosose di cui sono composti, ma possono dare penalità ad un check Percezione di -2.

Abilità Speciali

Le caratteristiche e i poteri qui riportati valgono per un elementale dell'aria da un aeromante di quarto livello.

Gli elementali dell'aria sono gli unici in grado di volare e attaccano usando delle fruste fatte di gas che non possono ovviamente immobilizzare nessuno, ma tali gas, usati una temperatura altissima, quando entrano in contatto con la pelle degli avversari la ustionano all'istante in modo piuttosto serio lasciando un segno simile a quello prodotto da una vera frustata, le creature di ghiaccio subiscono il doppio dei danni da questo attacco così come quello di fuoco dato che l'elementale può scegliere di usare gas a bassissima temperatura anziché quelli bollenti.

Hanno poi il controllo dell'aria e dei gas e ciò li rende immuni agli attacchi basati sull'aria o sull'uso di gas e consente loro di creare all'aria aperta piccoli tornado in grado di distruggere baracche e capanne. Inoltre possiedono il controllo della magia dell'aria ad un livello pari a quello dei loro evocatori, spendendo per ogni incantesimo metà dei punti magia e impiegando per lanciarla metà del tempo.

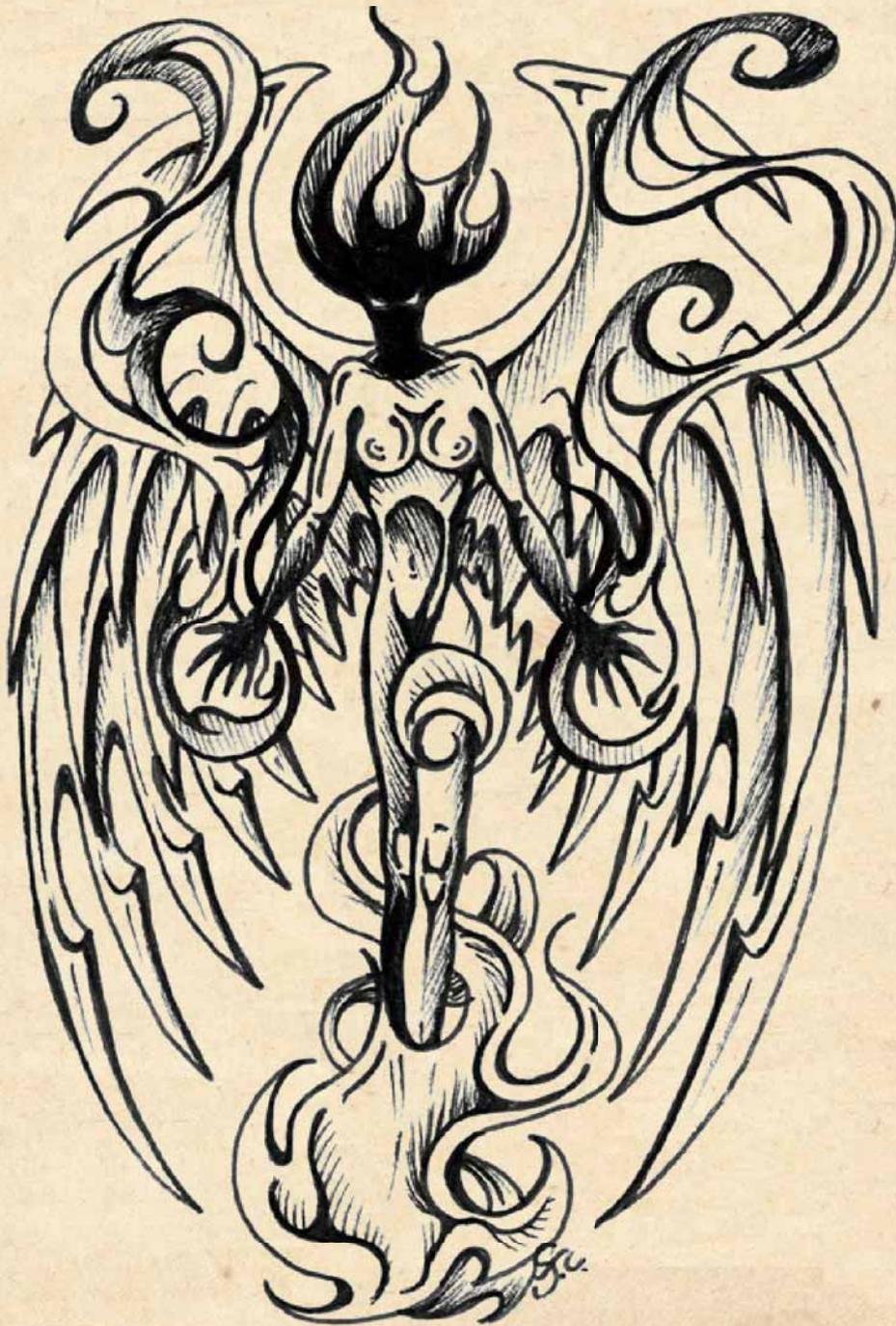
Nei luoghi chiusi sono poi in grado di creare uno spesso strato di aria polverosa che ferisce gli occhi e ostacola la vista cosicchè chiunque tenti di colpirli avrà una penalità di -5 al tiro per colpire e ad ogni altro tiro che coinvolge la vista, per sollevare la cortina fumogena occorrono 5 rounds ad un elementale di

secondo livello, 4 ad uno di quarto, 3 ad uno di sesto, 2 ad uno di ottavo ed uno solo ad uno di decimo.

Gli elementali dell'aria non hanno armatura alcuna, ma possono risucchiare nel loro vortice per alcuni rounds, 1D6 per l'esattezza, qualsiasi oggetto solido sia nelle loro vicinanze e ciò offre loro una certa protezione contro gli attacchi fisici che può andare da un minimo di 1 punto, se ci sono solo piccoli sassi, ad un massimo di 6 punti, se si sono risucchiati pezzi di armature o grandi massi. Subiscono la metà dei danni da armi contundenti, proiettili e armi da taglio.

Habitat

Dimensione elementale piano dell'aria oppure ovunque li si evochi.



KSA' VLOCK NAR

Forza 10 Destrezza 16 Percezione 16 Volontà 15 Conoscenza 15

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ			
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE		
Vitalità	20							
Iniziativa	16				Corpo a Corpo	13		
Difesa	18	60	12	13	Addestrare Animali	24		
Movimento	39	70	14	14	Pronto Soccorso	16		
En. Magica	79	80	16	16	Magia Dimensionale (VII)	24		
Shock	10	90	18	18				
Res. Magica	15	P.N.R.	24	-				
P.G. Educazione:	-4							
P.G. Agilità:	-2							
P.G. Manualità:	-1							
		ARMI						
		NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI	COLPI
Indice di Potenza:	3.1	ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND	
Molt. Movimento:	3	Artigli	1D4	2	-	-	-	-
Difficoltà Shock:	15	Aculei	1D8	4	0	FOR	1	0
Tipologia: Extradimensionali		Pugni e calci	1	1	-	-	-	-
Ambientazione: Horror-Fantasy								

Rsa' Vlock Nar, nella lingua del loro lontano pianeta d'origine "addestratrici oscure di Ksa", la dea delle belve e della caccia in branco. Queste creature in tutto simili a delle donne umane quanto a fattezze corporee hanno però un paio d'ali da pipistrello di grandi dimensioni e un volto molto affascinante dai lineamenti particolarmente marcati

che alle volte rasentano il primitivo. Non amano indossare vestiti perché preferiscono avere un contatto più puro possibile con la natura ma ciò non vuol dire che se clima o altre esigenze lo richiedono non possano usare vestiario di vario tipo o addirittura armature, solo di pelle animale.

Non amano lavorare i metalli per i quali provano una strana repulsione mentre la cosa che in assoluto amano di più è servire la loro dea. Questo gli riesce perfettamente data la loro innata capacità di assoggettare ogni animale, anche il più feroce, al loro dominio.

Ognuna ama girare con il primo animale addomesticato durante la prova per diventare serve di Ksa e difficilmente se ne trova una con un famiglia più piccolo per dimensioni di un elefante e meno aggressivo di un drago e se il famiglia è più piccolo state pur certi che è due volte più letale.

Dalla pelle abbronzata e dai sentimenti del tutto umani non è raro che si innamorino di esseri di altre razze umanoidi da cui possono avere figli dotati di strani poteri.

Abilità Speciali

Le addestratrici oscure non sono di per se dotate di particolari poteri: oltre a saper volare e a parlare quasi ogni linguaggio animale esistente, compresa la maggior parte delle lingue degli esseri più intelligenti, queste creature non posseggono altre doti naturali di rilevante interesse.

Il più delle volte preferiscono comunicare empaticamente con le creature che addestrano piuttosto che farlo oralmente anche se gli ordini a cui le bestie sono abituate ad ubbidire sono per lo più singole parole o brevi frasi. I metodi di addestramento usati possono essere i più vari, alcune addestratrici preferiscono usare la dolcezza altre la più assoluta crudeltà.

Spesso per le missioni più difficili la loro dea munisce le addestratrici di speciali conoscenze o oggetti magici per lo più armi mitiche o arnesi di controllo particolarmente potenti: la più pericolosa arma di cui dispongono però restano le creature che esse stesse addomesticano e che si portano dietro come fedeli cucciolotti. Queste creature possono essere del tipo più svariato e dotate di ogni genere di potere utile alla propria addestratrice.

Si ricordi che non sempre una bestia privata della guida della propria addestratrice smetterà di agire, ciò dipende dall'intelligenza della bestia e dall'amore che essa nutre per la sua padrona.

Note Storiche e Mitologiche

Ksa è una dea particolare per il suo genere; non ama stermini o massacri senza senso ma ha fatto sua nel corso dei secoli l'idea che gli esseri che abitano l'universo tendono ad annientarsi l'un l'altro e ad annientare insieme ogni forma di vita selvaggia inferiore non riescano a controllare.

Come salvare la natura se tali comportamenti sono inevitabili?

A tale domanda la risposta trovata da Ksa se non altro risulta del tutto originale per un Dio: trovare seguaci in grado di salvare la natura selvaggia assecondando la naturale tendenza degli altri esseri all'autoannullamento.

E tali seguaci dopo secoli di ricerche furono trovati nelle addestratrici oscure, dotate per natura del dono di ammansire le fiere, anche le più crudeli e prive di intelligenza e di una primitiva organizzazione dettata al culto di divinità bestiali, subito soppiantate dal culto Ksa e, cosa da non sottovalutare, assolutamente devote alla natura e alla sua conservazione.

Dopo alcuni decenni di addestramento mentale, fisico e magico, Ksa cominciò la sua attività di recupero ambientale. Come, vi chiederete voi?

Ebbene non facendo altro che inviare le sue fedeli addestratrici ovunque in questo o quell'universo vi fosse una guerra o qualcosa di simile e potesse servire qualcuno in grado di procurare l'aiuto di pericolose bestie locali o importate dalla stessa Ksa per vincere il nemico una volta per tutte. In cambio Ksa chiede solo di avere il controllo di un decimo del territorio selvaggio, se non ce ne è va bene anche quello distrutto o meno utilizzabile, conquistato in guerra dal vincitore,

da rendere una perfetta oasi selvaggia incontaminata, opera che richiede meno di dieci anni per essere completata.

Il controllo sull'area da parte di Ksa o meglio dei suoi fedeli servitori, è assoluto e chi non mantiene i patti o interferisce in seguito nel "dominio verde" si ritroverà una mattina a dover vedere il suo bel regno o impero invaso o distrutto dalle più potenti bestie da guerra raccolte un po' ovunque nei vari universi.

Non necessariamente sono le addestratrici a fermarsi a sorvegliare i "domini verdi" che hanno contribuito a creare, anzi esse non si fermano quasi mai in un posto dopo la vittoria e spesso prendono il loro posto razze più o meno evolute di umonoidi bestiali e molti pianeti sono abitati da orchi, ad esempio, proprio grazie a

Ksa e alle sue addestratrici.

Va infine detto che i modi in cui le addestratrici vengono contattate sono i più disparati: può richiederne l'aiuto la stessa Ksa, possono essere contattate da maghi dimensionali che ne hanno scoperto la leggendaria esistenza o da civiltà molto evolute tecnologicamente che ne hanno trovato il pianeta con le loro astronavi o le hanno scoperte durante esplorazioni del cosmo in luoghi lontani o possono essere loro stesse a trovarsi il lavoro durante uno spostamento dimensionale operato con le conoscenze magiche imparate da Ksa (starà al narratore immaginare come e dove, basti dire che non vi sono limiti al dove si possono trovare e

che tanto più grossa è la guerra tante più addestratrici vi saranno e non è detto che si trovino solo da un lato della barricata!!).

Habitat

Ovunque, in ogni tempo o luogo, vi sia una guerra o si combatta.



OSCURO CERCATORE

Forza 7 Destrezza 11 Percezione 18 Volontà 20 Conoscenza 18

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ			
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE		
Vitalità	14							
Iniziativa	14							
Difesa	13	60	8	10	Occultismo		20	
Movimento	9	70	10	11	Storia		25	
En. Magica	113	80	11	13	Fotomanzia (IV)		17	
Shock	11	90	13	15	Piromanzia (IV)		17	
Res. Magica	20	P.N.R.	17	-	Taumaturgia (IV)		17	
P.G. Educazione:	-3				Magia Dimensionale (V)		20	
P.G. Agilità:	-4				Attacco Magico		16	
P.G. Manualità:	-1							
Indice di Potenza:	4.5				ARMI			
Molt. Movimento:	1	NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI	COLPI
Difficoltà Shock:	14	ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.	ROUND		
Tipologia: Extradimensionali								
Ambientazione: Qualsiasi								

Nessuno sa di preciso quale aspetto nasconde il bianco saio cerimoniale di un'oscuro cercatore che copre tutto il corpo lasciando a mala pena intravedere le mani guantate, dotate di cinque dita simili a quelle umane. Se si cerca di guardare sotto al cappuccio di uno degli appartenenti a questa congrega si riesce solo a vedere un'oscurità turbinante e insondabile che ha contemporaneamente un non so che di terrificante ed attraente.

Quest'antichissima congrega, che qualcuno chiama setta, ha le sue origini perse nella notte dei tempi ed alcuni dicono che fosse già operante ai tempi del giurassico terrestre, mentre è sicuro che gli atlantidei avessero scambi frequenti con loro. Un tempo abitavano il satellite della Terra chiamato Luna ma quando gli umani cominciarono ad evolversi la paura di essere scoperti li portò a decidere che sarebbe stato meglio trasferire la Reggia nella quinta dimensione, un luogo poco noto anche ai più grandi maghi dimensionali e privo di ogni interesse, perché completamente vuoto.

La Reggia è la base-archivio dei cercatori ed è grande cinque volte la chiesa di San Pietro a Roma; ha l'aspetto in tutto e per tutto simile a quello di una cattedrale gotica piana di arcate, corridoi e stanze che nascondono al loro interno un'infinità di oggetti dalle fatture più strane e quasi tutti dotati di poteri magici

più o meno grandi.

Infatti l'intera esistenza degli oscuri cercatori è votata alla ricerca e al recupero di ogni artefatto magico che riescono a identificare in qualsiasi angolo dell'universo, noto ed ignoto, in qualunque dimensione si trovi. Pur di recuperare un oggetto magico un cercatore è capace di ogni cosa, anche se di solito prima di ricorrere alle maniere forti cerca sempre di comprare in un modo o nell'altro l'oggetto dei suoi desideri.

Capaci di comunicare in ogni lingua e dotati di impensabili conoscenze storiche su quasi ogni civiltà, questi esseri vivono seguendo una loro regola di stampo monastico che comprende l'obbedienza ai superiori e la segretezza assoluta sull'operato e l'esistenza della congrega.

Abilità Speciali

Sebbene possiedano i segreti della magia dimensionale, gli oscuri cercatori riescono a controllare solo una parte dei flussi che compongono l'energia dello spazio e del tempo ed in pratica sono in grado solo di aprire portali verso altre dimensioni e non riescono ad usare nessun altro incantesimo dell'Arcano della Magia Dimensionale.

Non sanno usare alcun tipo di arma, né vecchia né nuova e nemmeno desiderano imparare a farlo, inoltre non combattono mai a mani nude, ma fanno difendersi con armi molto più temibili di quelle terrene. Queste armi sono le potenti scariche elettriche frut-

to dell'uso combinato dell'Arcano di Piromanzia e Fotomanzia (vedi Dimensioni Arcane a pagina 57), un'arma tremenda che solo i maghi migliori riescono a controllare e che gli è di grande aiuto nell'ottenere ciò che vogliono. Dato che ricorrono spesso all'incantesimo del fulmine gli oscuri cercatori hanno cercato, trovato e riprodotto in più esemplari, un artefatto magico che portano sempre con loro, è il cordone del loro saio, che consente loro di lanciare questo incantesimo e questo soltanto, senza costi in Energia Magica oppure in un solo round ma al costo normale, se hanno poca EM gli conviene usare la prima opzione.

Non indossano mai nessun tipo di armatura né sopra né sotto il bianco saio rituale il quale però è magico e dotato del potere di nullificare totalmente gli effetti dei primi tre attacchi portati in qualsiasi modo, dopodiché diventa un normale saio e va cambiato, magia

inclusa ed anche del singolare potere di rendere consci gli attaccanti del fatto che il loro attacco è stato vano.

Ciò ha lo scopo di spaventare l'attaccante spingendolo a credere di avere di fronte a sé un essere immortale e invulnerabile e dato che non lo si può uccidere è meglio scappare che affrontarlo.

Ovviamente attaccando per più di tre volte lo stesso cercatore lo si ferisce, perciò se l'illusione d'invulnerabilità non riesce è facile che sia l'oscuro cercatore a soccombere, sempre che prima non si dia alla fuga.

Habitat

La reggia degli oscuri cercatori nella 5° dimensione oppure ovunque vi siano reperti interessanti.



REIETTO DI MUR

Forza 22 Destrezza 15 Percezione 14 Volontà 25 Conoscenza 13

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ		
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE	
Vitalità	44						
Iniziativa	14						
Difesa	17	60	26	25	Corpo a Corpo		22
Movimento	37	70	31	26	Fotomanzia (VI)		22
En. Magica	152	80	35	28	Piromanzia (V)		20
Shock	16	90	40	30	Necromanzia (IV)		19
Res. Magica	25	P.N.R.	53	-	Taumaturgia (V)		20
P.G. Educazione:	-4				Attacco Magico		16
P.G. Agilità:	-3						
P.G. Manualità:	-2						
ARMI							
Indice di Potenza:	7.7	NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI
Molt. Movimento:	2	ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND
Difficoltà Shock:	16	Tentacoli	1D10	5	-	-	-
Tipologia: Extradimensionali							
Ambientazione: Qualsiasi							

Ni tempi di Atlantide esisteva un'altra razza evoluta, gli abitanti di Mur, dediti allo sviluppo di nuove tecnologie bio-evolutive per creare una stirpe di super uomini da usare per la conquista dell'universo.

Durante i loro folli esperimenti sul DNA riuscirono a creare alcune aberrazioni genetiche di tale potenza e aggressività

che persino i suoi creatori ne ebbero terrore, un terrore tale che riunirono i loro più potenti maghi e stregoni per aprire un varco dimensionale ed esiliarli in un'altra dimensione.

Solo i suoi creatori conoscevano il loro vero aspetto, visto che gli esseri che chiamarono il Reietti di Mur avevano tra le varie capacità quella di mutare aspetto, dimensioni e forma corporea a piacimento. Per evitare che sfuggissero al loro controllo fecero in modo che alcune cellule della loro fronte non potessero alterarsi e che riproducessero il simbolo di Mur, tre gemme messe a triangolo, suo unico segno di riconoscimento.

Dalla loro cacciata, i reietti di Mur si sono riprodotti e sono cresciuti in numero, vagando di dimensione in dimensione alla ricerca di coloro che li avevano esiliati e dei loro discendenti,.....per potersi infine vendicare.....

Abilità Speciali

Possono alterare il loro corpo a piacimento riuscendo persino a far crescere ali o lame in qualunque parte. Sono in grado di manipolare il fuoco e la luce a piacimento ed sono dotati di poteri taumaturgici con i quali sono soliti curarsi e potenziare le loro capacità e la sua armatura.

La loro pelle è particolarmente coriacea e gli fornisce una protezione di 4 su tutto il corpo.

Sono immuni ad acidi, veleni e gas ed è insensibili ai cambiamenti termici anche di notevole intensità, cosa che li rende immuni al fuoco e al freddo estremo.

Il loro sangue è simile all'azoto liquido e le armi che ne vengono in contatto si congelano e si spezzano all'istante e lo stesso vale per gli altri materiali.

Dai palmi delle loro mani possono uscire degli pseudo tentacoli con i quali oltre ad infliggere il normale danno, possono risucchiare 5 punti di Energia Magica ogni qual volta feriscono un avversario.

Habitat

Vaga di dimensione in dimensione.



RENGLETON

Forza 18 Destrezza 17 Percezione 15 Volontà 20 Conoscenza 16

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ			
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE		
Vitalità	36							
Iniziativa	16							
Difesa	19	60	22	21	Corpo a Corpo			20
Movimento	52	70	25	22	Piazzare Trappole			18
En. Magica	65	80	29	24	Sputare Fuoco			20
Shock	12	90	32	26	Piromanzia (V)			20
Res. Magica	20	P.N.R.	43	-	Attacco Magico			17
P.G. Educazione:	-3							
P.G. Agilità:	-2							
P.G. Manualità:	-2							
		ARMI						
		NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI	COLPI
		ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND	
Indice di Potenza:	6.9	Artigli	1D6	3	-	-	-	-
Molt. Movimento:	3	Coda	1D4+2	4	-	-	-	-
Difficoltà Shock:	14							
Tipologia: Extradimensionali								
Ambientazione: Qualsiasi								

Fiti circa due metri e dotati di una muscolatura possente i rengletons sono degli agilissimi pesci antropomorfi: in realtà di simile all'uomo hanno ben poco oltre all'aspetto generale del corpo, dato che la pelle e la loro testa è simile a quella di un pesce, mentre la piccola coda è simile a quella di una razza. I piedi e le mani sono artigliate e palmati perché questi esseri sono bravissimi nuotatori nella lava fusa, che sul loro pianeta, equivale al nostro mare. Le ali invece partono dalla scapola, sono attaccate alle braccia e sono fatte di cartilagine, somigliando a quelle dei pesci volanti.

I rengletons provengono da un lontano pianeta ai margini della galassia delle dimensioni elementali, il loro pianeta è molto simile al nostro se non fosse che è fatto al 70% di fuoco, lava, roccia più o meno fusa e per il restante 30% è costituito di pura energia magica concentrata, di cui i rengletons si nutrono. Forse sarebbe meglio dire era fatto di magia, dato che da qualche anno la popolazione di rengletons è divenuta così numerosa e consuma così tanta energia magica da mettere in serio rischio la sopravvivenza stessa del pianeta.

Lo squilibrio magico generatosi all'interno del pianeta ha fatto spuntare in diversi luoghi delle strane distorsioni spazio temporali che funzionano come dei veri e propri portali dimensionali completamente instabili.

Quando però i saggi del pianeta scoprirono che tali portali si attivavano misteriosamente, permettendo l'accesso alla dimensione elementale del fuoco, decisero che i rengletons più giovani, una volta raggiunta tale dimensione, avrebbero dovuto sfruttare i varchi aperti dai maghi sparsi un po' ovunque nell'universo, e raggiungere così, i più lontani e disparati pianeti.

Una volta giunti in quei posti, i giovani avrebbero dovuto iniziare a cercare e raccogliere ogni tipo di fonte magica per sfamare se stessi, necessitano infatti di almeno 100 punti di EM al giorno, e per farne una scorta quanto più grande possibile, da riportare, se e quando verrà l'occasione, sul loro pianeta d'origine.

Benchè abili guerrieri i rengletons sono di rado particolarmente violenti coi nemici anche se nulla può distorglierli dalla loro missione. Se possono non uccidono, preferendo succhiare EM agli avversari fino a farli svenire. Emanano un alone di calore assai intenso entro 25 cm dal loro corpo che produce una debole luminosità anche nella notte più oscura.

Di solito imparano almeno una delle lingue parlate sui pianeti in cui arrivano e ci riescono in meno di 2 mesi dall'arrivo.

Abilità Speciali

Oltre a volare e a nuotare nella lava i rengletons sanno rigenerarsi al ritmo di 1 punto vitalità per ogni ora passata a bagno nella lava che è la loro casa su qualunque pianeta arrivino, se non c'è lava su un pianeta o se ne

vanno o muoiono entro 30 giorni.

Sanno inoltre sputare fuoco come fosse un attacco diretto fatto da un piromante del quinto livello senza però spendere alcun punto di energia magica, data la loro innata affinità con la magia e, sempre come piromanti del quinto livello, sono in grado di variare la temperatura dell'ambiente circostante fino ad un raggio massimo di due metri da loro.

Qualsiasi attacco magico gli venga rivolto viene assorbito all'istante e trasformato in Energia Magica che immagazzinano nella loro aura. Inoltre possono risucchiare EM e aggiungerla alla loro riserva da chiunque si trovi entro un numero di metri pari alla loro Volontà, al ritmo di 1 punto per round. Data la vitale importanza che ha per loro la magia e dato che i maghi sono fonti ottimali, i rengletons sono specializzati nell'individuare gli esseri dotati di conoscenze arcane, sentono la magia in ogni sua forma entro 5 Km da loro.

Una volta individuati questi esseri li provocano con lo scopo di farsi attaccare magicamente, simulare di subire danni dalla magia che invece immagazzinano,

e derubarli di tutti gli oggetti magici che possiedono dopo averli fatti svenire privandoli di tutta l'energia mistica che possiedono (per fare ciò usano l'apposito incantesimo della Magia Astrale combinato con la Necromanzia che loro lanciano al quarto livello spendendo solo 4 punti di EM per uso, vedi Dimensioni Arcane a pagina 42).

Oltre ad attaccare i maghi i rengletons si riforniscono di magia anche andando alla ricerca di oggetti magici più o meno potenti: un oggetto debole viene privato della sua energia in un'ora, uno di media potenza viene assorbito in 6 ore mentre uno molto potente di solito non viene subito assorbito, ma viene conservato o per essere riportato a casa ed essere usato lì, ma ciò è raro dato che implica trovare un passaggio gratuito e sicuro per casa, oppure per essere scambiato con qualche potente mago dimensionale in cambio di un passaggio di ritorno per casa.

Questi esseri non sono affatto immuni ad un bagno di normale acqua che gli causa 1D10 punti danno per ogni litro di acqua usata contro di loro e prendono il doppio dei danni da magie dell'Arcano di Idromanzia.

I rengletons sono dotati di un'armatura data dalle loro scaglie che vale 4 punti. Si consiglia di non uccidere questi esseri, ma di scambiare la loro vita in cambio di uno degli oggetti magici che sicuramente conservano nelle loro tane, d'altro canto sono loro stessi a proporre tale scambio quando se la vedono davvero brutta.

Habitat

Ovunque si voglia farli arrivare.



CAVALLO

Forza 21 Destrezza 12 Percezione 10 Volontà 9 Conoscenza 0

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ			
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE		
Vitalità	42							
Iniziativa	11							
Difesa	14	60	25	24	Corpo a Corpo	12		
Movimento	33	70	29	25				
En. Magica	18	80	34	27				
Shock	10	90	38	29				
Res. Magica	9	P.N.R.	50	-				
P.G. Educazione:	-8							
P.G. Agilità:	-4							
P.G. Manualità:	-3							
		ARMI						
		NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI	COLPI
		ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND	
Indice di Potenza:	2.3	Calci	1D8	4	-	-	-	-
Molt. Movimento:	2							
Difficoltà Shock:	8							

Tipologia: Animali

Ambientazione: Qualsiasi

Una caratteristica anatomica più evidente del cavallo moderno (*Equus caballus*) è il fatto che le quattro zampe poggiano ciascuna su un unico dito. Questa particolarità fa di esso un membro dell'ordine dei perissodattili, insieme al rinoceronte e al tapiro. Il dito del cavallo, che corrisponde al medio della mano dell'uomo, è molto

grosso ed è protetto anteriormente e di lato da uno zoccolo corneo. Al di sopra dello zoccolo vi sono gli abbozzi del secondo e del quarto dito.

Il cranio del cavallo è allungato e le ossa facciali sono lunghe il doppio del cranio. La colonna vertebrale è composta da 7 vertebre cervicali, 18 vertebre dorsali, 6 lombari, 5 sacrali e 15 caudali. I cavalli hanno 44 denti: 3 incisivi, 1 canino, 4 premolari e 3 molari su ciascun lato di ogni arcata. Gli incisivi, usati per strappare l'erba, crescono in forma di semicerchio. Fra il canino e i premolari vi è un intervallo pronunciato, nel quale viene messo il morso quando l'animale viene cavalcato o guidato. Tutti i denti hanno corone lunghe e radici relativamente corte.

Il cavallo ha uno stomaco semplice e la fermentazione degli alimenti fibrosi ha luogo in una tasca a fondo cieco, il cieco appunto, analoga all'appendice degli esseri umani e situata alla giunzione fra il tenue e il crasso. In un cavallo di grossa taglia il cieco può avere una capacità di circa 38 litri. Benché sia il maschio che la femmina del cavallo siano sessualmente maturi

dall'età di due anni, raramente essi vengono fatti riprodurre prima dei tre anni. La gestazione dura circa 11 mesi e solitamente nasce un solo puledro. La nascita di due gemelli è una vera rarità e nella storia sono stati registrati pochissimi parti trigemini o quadrigemini.

Note Storiche e Mitologiche

I cavalli domestici furono introdotti in Babilonia intorno al 2000 a.C. e in Egitto approssimativamente 300 anni dopo, dagli hyksos provenienti dalla Siria nordorientale.

Questi cavalli egiziani e babilonesi furono i progenitori delle razze arabe del Medio Oriente e dell'Africa settentrionale. Un altro ceppo di cavalli, che sembra essere stato addomesticato in Europa, è di costruzione massiccia, più lento, ma più potente dei cavalli arabi; esso è considerato l'antenato dei moderni cavalli da tiro ed è usato per arare e per altri lavori pesanti. Alcuni autori sostengono anche l'esistenza di un terzo ceppo ancestrale, originario delle Isole Britanniche, quale prototipo delle varie razze di pony moderni.

In gran parte del territorio europeo, dai primi secoli dell'era cristiana fino a circa il XVII secolo i potenti cavalli originari del Vecchio Continente furono usati a scopi militari e come animali da soma. Nello stesso periodo, nel mondo arabo erano andate sviluppandosi razze più piccole di veloci galoppatori, introdotte nell'VIII secolo in Spagna dopo la conquista musulmana. I cavalli spagnoli divennero famosi per la

velocità e la resistenza e molti di essi furono importati in Inghilterra e nel resto d'Europa fin dal XII secolo. Tentativi sistematici di migliorare le razze esistenti di cavalli, tuttavia, non ebbero luogo fino alla fine del XVII secolo, quando gli stalloni arabi vennero importati in Inghilterra e in Francia per essere incrociati con giumente native.

I primi cavalli domestici introdotti nelle Americhe furono del tipo arabo, portati dai conquistatori spagnoli nel XVI secolo. Si pensa che sia Hernán Cortés, il conquistatore del Messico, sia Hernando de Soto, lo scopritore spagnolo del fiume Mississippi, abbiano perso o abbandonato alcuni dei loro cavalli, e che questi possano essere stati all'origine dei branchi di cavalli selvaggi che si formarono in varie parti del Nord America. I cavalli abbandonati dagli spagnoli tornarono allo stato brado anche nelle pampas sudamericane intorno al Río de la Plata. I pionieri americani, soprattutto i primi coloni della Virginia, importarono anch'essi dei cavalli.

Negli ultimi 300 anni gli allevatori di cavalli hanno continuato a selezionare razze adatte ai compiti più svariati, quali, ad esempio, la corsa, la caccia o il traino.

La razza araba viene spesso suddivisa in tre sottorazze,

una originaria della Turchia europea e dell'Asia Minore, una originaria della Siria e l'altra degli stati berberi dell'Africa settentrionale. In genere i cavalli arabi sono piccoli, essendo alti dai 147 ai 152 cm al garrese, hanno eccezionali capacità di resistenza e sono veloci galoppatori. Tutte le razze da sella sono derivate, in larga misura, dal ceppo arabo.

I purosangue britannici Thoroughbred furono sviluppati, al principio del XVIII secolo, dalla prole di giumente inglesi britanniche con stalloni di tre razze: la Byerly Turk, la Darley Arabian e la Godolphin Barb. Questi cavalli sono usati per la corsa, la caccia e il salto.

Le razze di cavalli da tiro, molto più pesanti di quelli da sella, comprendono, fra le altre, la Shire, la Clydesdale e la Percheron. I cavalli belgi sono fra i più grandi, con un'altezza al garrese di 173 cm e un peso che può superare i 1125 kg. L'English Shire è pressappoco delle stesse dimensioni, ma ha pelo lungo sui piedi fino al nodello (articolazione metacarpo-falangea) e sulla parte posteriore delle zampe posteriori fino al garretto.

Il Cyclesdale, più piccolo dei precedenti, venne ottenuto in Scozia incrociando cavalli nativi con cavalli belgi e di razza Shire. Il Percheron, alto 168 cm al gar-

rese, è originario dell'ex distretto francese di La Perche e venne ottenuto incrociando cavalli arabi con la vecchia razza Fiamminga, della quale i cavalli belgi sono i moderni rappresentanti.

Diverse razze di cavalli di piccole dimensioni, comunemente chiamati pony, sono originarie della Gran Bretagna; fra di esse ricordiamo Shetland, Dales, Welsh, Dartmoor e New Forest. I pony più piccoli sono quelli di razza Shetland, alti al garrese solo 106 cm.

Habitat

Qualsiasi



COBRA

Forza 5 Destrezza 16 Percezione 12 Volontà 8 Conoscenza 0

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ		
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE	
Vitalità	10				Corpo a Corpo	14	
Iniziativa	14						
Difesa	18	60	6	8			
Movimento	10	70	7	9			
En. Magica	16	80	8	11			
Shock	8	90	9	13			
Res. Magica	8	P.N.R.	12	-			
P.G. Educazione:	-8						
P.G. Agilità:	-2						
P.G. Manualità:	-3						
Indice di Potenza:	2.2						
Molt. Movimento:	1						
Difficoltà Shock:	12						

Tipologia: Animali
Ambientazione: Qualsiasi



Il Cobra comune o aspide di Cleopatra è un serpente velenoso appartenente alla famiglia degli elapidi. L'aspide di Cleopatra è diffuso in tutta l'Africa settentrionale ed era venerato nell'antico Egitto, dove era simbolo del potere dei faraoni.

Il suo nome deriva dal fatto che probabilmente la regina egiziana Cleopatra si uccise con un aspide. Questo serpente è lungo fino a 220 cm; superiormente è color giallo paglierino, mentre sul ventre è giallo brillante con bande trasversali scure sul terzo anteriore.

A volte vengono chiamati impropriamente aspidi anche altri serpenti velenosi, in realtà appartenenti alla famiglia dei viperidi, quali la vipera comune, *Vipera aspis*, lunga 50-60 cm, con il muso leggermente rivolto all'insù, e il ceraste cornuto o vipera dai cornetti *Cerastes cornutus*.

Abilità Speciali

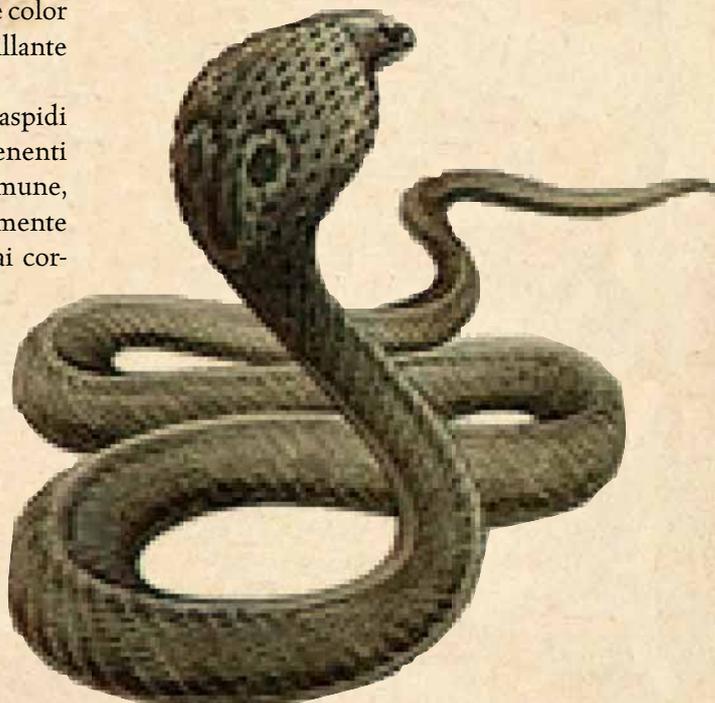
Se il cobra riesce a mordere la vittima con successo gli verrà somministrata una certa quantità di veleno. La sua potenza è di circa 16, come indicato nel manuale di Dimensioni e provoca convulsioni, insufficienza respiratoria che portano nel giro di poche ore la vittima alla morte se non viene somministrato un antidoto.

Se il check Forza viene fallito, come indicato

nelle regole di Dimensioni, la vittima morrà entro pochi minuti altrimenti sopravviverà anche se dovrà stare a riposo completo per almeno tre giorni.

Habitat

Savane, giungle e zone tropicali.



COCCODRILLO

Forza 18 Destrezza 8 Percezione 10 Volontà 10 Conoscenza 0

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ		
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE	
Vitalità	36						
Iniziativa	9						
Difesa	10	60	22	21	Corpo a Corpo	13	
Movimento	13	70	25	22	Furtività	13	
En. Magica	20	80	29	24	Seguire Tracce	12	
Shock	10	90	32	26			
Res. Magica	10	P.N.R.	43	-			
P.G. Educazione:	-8						
P.G. Agilità:	-5						
P.G. Manualità:	-3						
Indice di Potenza:	2.3						
Molt. Movimento:	1						
Difficoltà Shock:	10						

ARMI

	NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI	COLPI
	ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND	
	Morso	2D6	7	-	-	-	-

Tipologia: Animali

Ambientazione: Qualsiasi

Questi grandi rettili sono riconoscibili per il muso triangolare allungato, intermedio fra quello lungo e stretto dei gaviali e quello più corto e ovale degli alligatori e dei caimani. Il coccodrillo marino dell'India e delle Indie Orientali (*Crocodylus porosus*)

è forse il più grande rettile vivente e arriva a misurare circa 7 m di lunghezza e a pesare più di una tonnellata; sarebbero stati anche avvistati individui di 9 m, ma tali descrizioni non sono suffragate da prove. Questa specie vive nelle acque costiere dell'India, della Cina meridionale e della Malaysia. Una specie più piccola, il coccodrillo palustre o mugger (*Crocodylus palustris*),

vive nelle acque dolci interne dell'India. Il coccodrillo del Nilo (*Crocodylus niloticus*) era venerato da alcune antiche sette egizie e ne sono stati ritrovati alcuni esemplari mummificati nelle tombe.

I membri dell'ordine dei coccodrilli sono predatori ben adattati, con pochi nemici naturali. La loro spessa cute, coperta di placche cornee, è rafforzata da piastre ossee. I denti, da 30 a 40 in ogni mascella, sono conici, tutti uguali, inseriti in alveoli ossei in modo tale che, quando la bocca è chiusa, quelli dell'arcata superiore si incastrano in quelli dell'arcata inferiore.

Mentre nei veri coccodrilli (famiglia crocodilidi) il quarto dente inferiore protrude quando la bocca è chiusa, negli alligatori questi denti non sono visibili. I

muscoli che chiudono le mascelle dei coccodrilli sono così potenti che essi possono spezzare le ossa di piccoli animali stringendole tra le fauci; invece, i muscoli che le aprono sono così deboli che la bocca dei coccodrilli può essere tenuta chiusa con le mani.

Poiché i coccodrilli se ne stanno quasi completamente sommersi, le sole parti visibili, quando attendono appostati la preda, sono le narici, gli occhi e una parte del dorso. Spesso i coccodrilli colpiscono la preda in acqua con la coda e poi l'afferrano fra le mascelle.

I coccodrilli sono i rettili con più sviluppate capacità vocali, in quanto producono suoni che vanno da tranquilli sibili a spaventosi ruggiti e muggiti, solitamente durante la stagione degli accoppiamenti. Sulla terraferma i coccodrilli si muovono strisciando sull'addome, ma possono anche correre e camminare come i mammiferi, stando sulle quattro zampe.

Dal punto di vista fisiologico, i coccodrilli sono i rettili più evoluti e la loro anatomia interna ricorda quella degli uccelli. Essi hanno un cuore suddiviso in quattro camere e organi di senso ben sviluppati. Come tutti i rettili, i coccodrilli sono animali a sangue freddo, ossia la loro temperatura corporea dipende da quella ambientale; pertanto, nelle regioni dal clima caldo essi entrano in uno stato di dormienza (estivazione) durante i periodi di siccità, mentre nelle regioni più fredde vanno in ibernazione durante l'inverno, rimanendo seppelliti nel fango. Per mantenere costante la temperatura corporea, i coccodrilli durante il

giorno si crogiolano al sole.

I membri dell'ordine dei coccodrilli sono rettili ovi-
pari e raggiungono la maturità riproduttiva intorno
ai dieci anni. Le uova, deposte in gruppi da 20 a 90,
sono all'incirca delle dimensioni di quelle di un'oca e
vengono seppellite nel fango, nella sabbia o nei detriti
vegetali, dove sono incubate per due o tre mesi dal
calore del sole e da quello generato dalla decompo-
sizione dei vegetali.

Le femmine di alcune specie restano nella zona per
proteggere il nido e prendersi cura dei piccoli appena
usciti dall'uovo; ciononostante, i predatori riescono
a catturarne molti. In alcune specie la madre porta
i neonati in bocca in prossimità dell'acqua. Le cure
parentali che si osservano nei coccodrilli sono un fatto
unico nei rettili, a ulteriore conferma dell'affinità di
questo ordine con gli uccelli.

Abilità Speciali

Il loro movimento, a differenza di quelle che sono le
normali regole di Dimensioni, va dimezzato quando
si muovo a terra, perché goffi e lenti, mentre in acqua
hanno il valore normalmente calcolato.

La loro spessa corazza gli garantisce un'armatura di 3
punti.

Habitat

Aquitrini, fiumi e paludi



CORVO DELLE TEMPESTE

Forza 8 Destrezza 14 Percezione 12 Volontà 12 Conoscenza 0

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ		
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE	
Vitalità	16						
Iniziativa	13						
Difesa	16	60	10	11	Corpo a Corpo	15	
Movimento	33	70	11	12	Seguire Tracce	18	
En. Magica	24	80	13	14			
Shock	10	90	14	16			
Res. Magica	12	P.N.R.	19	-			
P.G. Educazione:	-8						
P.G. Agilità:	-3						
P.G. Manualità:	-3						
Indice di Potenza:	3.1						
Molt. Movimento:	3						
Difficoltà Shock:	12						

ARMI

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

Tipologia: Animali

Ambientazione: Horror-Fantasy

Queste creature somigliano ad un normale corvo anche se, rispetto a questi, sono molto più grandi ed hanno un'apertura alare di circa due metri. Il loro becco è molto pronunciato ed affilato con una terminazione simile a quella acquilina.

La loro colorazione è generalmente scura, con parte della testa color ocra e il petto di un giallo-arancio.

Vengono chiamati corvi delle tempeste perché generalmente arrivano e partono a cavallo di tempeste ed uragani volando nelle immense nubi nero-grigie incuranti dei fulmini e dei tuoni che li circondano. Ed è proprio durante queste burrasche che la loro rabbia e furia devastatrice viene perpetuata. Agricoltori e contadini sanno bene che significa subire l'attacco di queste creature diaboliche e vedere il proprio raccolto e il proprio bestiame, come pecore, cavalli e vacche, essere sbranato da centinaia di queste vili creature.

Infatti questi corvi sono onnivori ed hanno una particolare predilezione per la carne come dei veri e propri avvoltoi. Rispetto a quest'ultimi però, non aspettano che la vittima muoia o che venga uccisa da qualcun altro, ma sono loro stessi ad attaccarla ed a sbranarla.

Leggende e racconti narrano che queste creature, sebbene raramente, hanno attaccato anche villaggi e fattorie, devastando tutto quello che trovavano com-

mestibile, uomini inclusi.

Normalmente si aggirano in gruppi di dieci-quindici unità, ma, quando ci sono tempeste particolarmente violente, possono arrivare anche ad alcune centinaia. Vecchi e saggi vedono in questi uccelli la personificazione del male e narrano che alcuni di loro, forse il loro capobranco, abbiano un'intelligenza spiccata insolita ed inusuale per un animale.

Abilità Speciali

Presi singolarmente non sono molto forti e sembrano un normale corvo, più brutto e più grosso, ma quando sono in branco possono attaccare contemporaneamente una vittima, isolandola dal gruppo come fanno i lupi o altre creature esperte nella caccia, dilaniandola con le loro forti mandibole e becchi uncinati.

Possono volare tra fulmini e tempeste senza essere minimamente scalfiti e sono immuni da qualsiasi attacco basato sull'elettricità, che, non si sa come, riescono sempre ad evitare.

Habitat

Ovunque



DEINONYCHUS

Forza 17

Destrezza 14

Percezione 13

Volontà 12

Conoscenza 2

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ			
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE		
Vitalità	34							
Iniziativa	14				Corpo a Corpo	14		
Difesa	16	60	20	20	Furtività	14		
Movimento	15	70	24	21	Seguire Tracce	16		
En. Magica	24	80	27	23				
Shock	10	90	31	25				
Res. Magica	12	P.N.R.	41	-				
P.G. Educazione:	-8							
P.G. Agilità:	-3							
P.G. Manualità:	-2							
		ARMI						
		NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI	COLPI
		ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND	
Indice di Potenza:	4	Artigli	1D10+2	7	-	-	-	-
Molt. Movimento:	1	Morso	1D8	4	-	-	-	-
Difficoltà Shock:	13							
Tipologia: Animali								
Ambientazione: Qualsiasi								



Questi grossi rettili, o meglio dinosauri, sono il prodotto della potenza della natura e dell'evoluzione.

Alti circa un metro e mezzo e pesanti intorno ai 70 kilogrammi i Deinonychus sono potenti predatori e agili cacciatori. Il loro scheletro è molto leggero cosa che gli consente di muoversi agilmente, i denti sono ben affilati, braccia lunghe con artigli acuminati ed uno straordinario artiglio retrattile a forma di falce nel secondo dito delle zampe posteriori che viene usato per aprire il tessuto epidermico delle vittime ed infliggere ferite profonde.

Queste creature hanno una buona vista anche al buio e dispongono di un cervello molto sviluppato, che fa presumere che siano dotati di un'intelligenza molto sviluppata, simile ai primi ominidi apparsi sulla terra milioni di anni fa.

I Deinonychus sono specializzati in movimenti rapidi e furtivi ed attacchi selvaggi. Essi infatti cacciano in gruppo e ciò gli permette di abbattere prede anche molto più grandi di loro che, con i terribili artigli di cui sono dotati, assaltano fino a sfinirle e lacerarle. La loro tattica è quella di colpirle con l'artiglio di una gamba e restare in piedi con l'altra; questo richiede un ottima

coordinazione, percezione e potenza.

Vivono in gruppi e si riproducono una volta all'anno deponendo diverse uova che poi si schiudono dopo 3 mesi dando alla luce i piccoli che vengono curati dai propri genitori fino al compimento di un anno di età e poi lasciati liberi verso il loro destino.

Abilità Speciali

Sebbene singolarmente non siano molto forti e facilmente affrontabili, un gruppo di 5-6 elementi affamati e ben organizzati è letale per qualsiasi creatura, anche di grosse dimensioni. La loro arma principale resta il terribile artiglio di cui sono dotati, in grado di squarciare tessuti ed armature molto resistenti.

Note Storiche e Mitologiche

Storicamente queste creature erano dinosauri che vissero nel Cretaceo, tra 140 e 65 milioni di anni fa.

Nella letteratura cinematografica li abbiamo potuti ammirare nel film di Steven Spielberg "Jurassic Park", anche se in quell'occasione furono appellati col nome di Velociraptor.

In realtà il Velociraptor, sebbene appartenente anch'esso alla famiglia dei Dromaeosauri, era molto più piccolo del Deinonychus e non superava il mezzo metro d'altezza, quindi molto più

DEINONYCHUS

innoquo.

Il film mette ben in evidenza le potenzialità di attacco di queste creature e le loro tattiche d'aggressione.

Il nome Deinonychus significa "terribile artiglio" (deino nychus) ed è ovviamente riferito alla loro arma principale.

Habitat

Foreste tropicali e luoghi caldi



ELEFANTE

Forza 25 Destrezza 7 Percezione 12 Volontà 7 Conoscenza 0

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ			
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ		VAL. FINALE	
Vitalità	50				Corpo a Corpo		13	
Iniziativa	10							
Difesa	9	60	30	28				
Movimento	16	70	35	29				
En. Magica	14	80	40	31				
Shock	8	90	45	33				
Res. Magica	7	P.N.R.	60	-				
P.G. Educazione:	-8							
P.G. Agilità:	-5							
P.G. Manualità:	-3							
		ARMI						
		NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI	COLPI
		ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND	
Indice di Potenza:	2.4	Artigli	1D10	5	-	-	-	-
Molt. Movimento:	1	Travolgere	3D10	16	-	-	-	-
Difficoltà Shock:	10							

Tipologia: Animali
Ambientazione: Qualsiasi

Queste enormi creature sono tra i più grandi erbivori terrestri esistenti. Possono raggiungere un peso dai 5000 ai 7000 Kg e un'altezza di 3-4 metri.

Vivono in branchi capeggiati da un maschio dominante ma sono piuttosto docili e mansueti a patto che non vengano spaventati o che la loro prole non sia messa in pericolo. In quel caso diventano aggressivi ed estremamente pericolosi vista la stazza di cui sono dotati.

I loro grandi denti d'avorio di cui i maschi sono dotati vengono utilizzati soprattutto nel combattimento amoroso contro gli altri elefanti e sono un oggetto molto ambito dai cacciatori di elefanti, che li cacciano senza pietà.

Gli elefanti sono animali gregari molto sensibili ai richiami e ai movimenti dei loro simili. Essi si riuniscono in branchi di 15-30 individui, di solito costituiti da animali imparentati, guidati da una vecchia femmina chiamata matriarca. In genere i branchi di elefanti indiani sono costituiti da femmine, individui immaturi e un vecchio maschio. I branchi di elefanti africani possono comprendere anche più maschi maturi. I maschi adulti allontanati dai branchi vivono da soli o in gruppi. Di solito gli elefanti si nutrono di mattina, di sera e di notte, mentre nella parte centrale della giornata riposano. Spesso, quando si spostano, si

muovono in fila indiana.

Celebre è la loro memoria in grado di ricordare eventi accaduti anche molto tempo fa.

Habitat

Giungle, savane e zone tropicali



GORILLA

Forza 17 Destrezza 11 Percezione 10 Volontà 10 Conoscenza 0

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ			
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE		
Vitalità	34							
Iniziativa	10				Corpo a Corpo	15		
Difesa	13	60	20	20				
Movimento	14	70	24	21				
En. Magica	20	80	27	23				
Shock	10	90	31	25				
Res. Magica	10	P.N.R.	41	-				
P.G. Educazione:	-8							
P.G. Agilità:	-4							
P.G. Manualità:	-3							
		ARMI						
		NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI	COLPI
		ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND	
Indice di Potenza:	3,1	Pugni e Calci	1D3	2	-	-	-	-
Molt. Movimento:	1							
Difficoltà Shock:	9							

Tipologia: Animali

Ambientazione: Qualsiasi



Gorilla sono grosse scimmia dalle dimensioni di un uomo dal peso di circa 120 Kg. Vivono in gruppi di 10-15 individui con a capo un maschio dominante.

Sono generalmente animali tranquilli e poco aggressivi finchè non si invade il loro territorio o si minacciano i componenti del gruppo.

Nel suo ambiente naturale un gorilla maschio può raggiungere un'altezza di 1,6 m e un peso fino a 180 kg, mentre in cattività può essere più alto di diversi centimetri e molto più pesante. La femmina è di circa 30 cm più bassa e pesa la metà del maschio. La pelle del gorilla è nera; il pelo è ruvido e quasi nero, e sul dorso dei maschi anziani diventa grigio. Il muso è corto e senza pelo, con naso appiattito, narici allargate e forti mascelle. Occhi e orecchie sono piccoli e le arcate sopraccigliari sporgenti. La capacità cranica è più piccola rispetto a quella umana. La struttura scheletrica del gorilla è simile a quella dell'uomo, ma le ossa sono più spesse, le braccia molto più lunghe e le gambe più corte. La colonna vertebrale manca delle curvature che consentono a quella dell'uomo di sopportare la posizione eretta, e pertanto, sebbene l'animale stia spesso dritto e cammini in posizione eretta per brevi periodi, aggrappandosi ai rami degli alberi o ad altri sostegni, è più frequente vederlo muoversi in una posizione curva, mentre sostiene parte del proprio peso sulle nocche delle mani.

Note Storiche e Mitologiche

Il gorilla, *Gorilla gorilla*, è la scimmia antropoide più grande, rara e possente ed è diffuso nelle foreste dell'Africa equatoriale, dalle pianure costiere del Camerun fino a un'altitudine di circa 3000 m sugli altipiani della Repubblica democratica del Congo e dell'Uganda. Si distinguono tre sottospecie di gorilla: il gorilla di pianura o di costa (*Gorilla gorilla gorilla*), il gorilla orientale (*Gorilla gorilla graueri*) e il gorilla di montagna (*Gorilla gorilla beringei*) che ha il mantello più folto.

Habitat

Giungle e foreste tropicali.



IPPOCAMPO GIGANTE

Forza 20 Destrezza 16 Percezione 14 Volontà 13 Conoscenza 6

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ			
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE		
Vitalità	40				Corpo a Corpo	18		
Iniziativa	15				Attacco Sonico	10		
Difesa	18	60	24	23				
Movimento	72	70	28	24				
En. Magica	26	80	32	26				
Shock	10	90	36	28				
Res. Magica	13	P.N.R.	48	-				
P.G. Educazione:	-6							
P.G. Agilità:	-2							
P.G. Manualità:	-2							
		ARMI						
		NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI	COLPI
Indice di Potenza:	5	ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND	
Molt. Movimento:	4	Artigli	1D8	4	-	-	-	-
Difficoltà Shock:	14	Morso	1D10+1	6	-	-	-	-
Tipologia: Animali		Corna	1D6+1	4	-1	-	-	-
Ambientazione: Qualsiasi								

Questi ippocampi sono definiti giganti in quanto sono lunghi 4,5 metri dal becco alla punta della coda, con una circonferenza massima di 2 metri ed un peso che va dalle 2 alle 4 tonnellate negli esemplari adulti.

Sono un'evoluzione mutante dei normali ippocampi dovuta ad una singolare interazione tra sostanze chimiche, presenti nell'acqua a causa dell'inquinamento causato dagli esseri umani, e un massiccio bombardamento di radiazioni, a seguito degli esperimenti atomici realizzati alcuni decenni fa nel loro habitat.

Sono nuotatori eccezionali grazie all'incredibile elasticità della loro pelle che all'occorrenza è anche un'efficace corazzatura naturale dato che in parte è composta da polimeri di una sostanza simile al kevlar.

La mutazione li ha dotati di arti anteriori terminanti in possenti artigli, di rostri affilati disposti su tutto il dorso, di un robusto becco corneo e di un'intelligenza paragonabile a quella di un troglodita.

Si nutrono di pesci di grossa taglia e sono famosi per i loro combattimenti all'ultimo sangue con le orche assassine e con gli squali bianchi che sono le loro prede preferite; per questo che sono chiamati ippocampi guerrieri.

Solitamente non sono aggressivi, a meno che non

si tratti di femmine con prole, ma non tollerano a lungo le intrusioni di estranei nel loro territorio specie se si tratta di umani e semiumani nei confronti dei quali nutrono un'antica diffidenza.

Proprio per questo motivo benchè siano in grado di vivere a qualunque profondità, temperatura e latitudine preferiscono il mare aperto lontano dalle coste dove vivono gli umani.

Solo poche persone sono riuscite ad addomesticarli rendendone le loro cavalcature marine, veloci e potenti.

Abilità Speciali

Benchè poco intelligenti molti ippocampi sono in grado di emettere suoni ad una frequenza udibile dall'uomo e con questi suoni a volte riescono a comunicare con le poche parole e frasi che conoscono, non si sa come, nella nostra lingua e sembra che siano in grado di capire le risposte alle loro domande leggendo direttamente nella mente degli altri, per fare ciò non occorre alcun check particolare sta al Narratore gestire la "conversione".

Riescono però anche ad emettere suoni ad altissima frequenza in grado di far perdere 1D4 punti di vitalità a round di esposizione a tutti coloro che si trovano entro venti metri di raggio. Usano questo attacco contemporaneamente a quello corpo a corpo e non costa loro alcuna azione.

Per resistere all'attacco non si usa la destrezza ma il

IPPOCAMPO GIGANTE

valore di Shock, le armature non servono a nulla in questo caso mentre valgono gli scudi mentali. La loro pelle mutata gli offre una protezione di 5 punti su tutto il corpo.

Habitat

Oceani e mari a qualsiasi profondità ma lontano dalle coste.



LEONE

Forza 18 Destrezza 15 Percezione 10 Volontà 10 Conoscenza 0

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ			
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE		
Vitalità	36				Corpo a Corpo	16		
Iniziativa	12	60	22	21	Furtività	12		
Difesa	17	70	25	22	Seguire Tracce	15		
Movimento	33	80	29	24				
En. Magica	20	90	32	26				
Shock	10	P.N.R.	43	-				
Res. Magica	10							
P.G. Educazione:	-8							
P.G. Agilità:	-3							
P.G. Manualità:	-3							
		ARMI						
		NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI	COLPI
Indice di Potenza:	3,2	ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND	
Molt. Movimento:	2	Artigli	1D8	4	-	-	-	-
Difficoltà Shock:	12	Morso	1D10	5	-	-	-	-
Tipologia: Animali								
Ambientazione: Qualsiasi								

Leoni hanno zampe relativamente corte, corpo lungo e muscoloso e testa grossa. Il maschio arriva a misurare da 1,7 a 2,5 m di lunghezza, esclusa la coda, che è lunga 90-105 cm; esso raggiunge un'altezza al garrese di circa 1,2 m e un peso compreso fra 150 e 250 kg.

I leoni, che sono tra i felidi più gregari, si riuniscono in gruppi composti da una o più unità familiari. I branchi sono costituiti da 5 a 37 membri, che comprendono da 4 a 12 femmine adulte con i loro piccoli e da 1 a 6 maschi adulti. Le femmine, appartenenti a generazioni diverse, lasciano raramente il branco. I giovani maschi vi restano, invece, fino al momento in cui, quasi adulti, non ne vengono allontanati. Essi vagano, quindi, per diversi anni, dopo di che incominciano a competere con altri maschi rivali per guadagnarsi lo status dominante. Spesso molti maschi rimangono nomadi. Quelli che assumono il comando di un branco restano, invece, con le femmine per periodi limitati a pochi mesi o a pochi anni e in seguito lasciano il branco spontaneamente o perché scacciati da un rivale vittorioso. Quando un leone maschio subentra al comando di un branco, prende possesso anche del suo territorio e delle femmine che vi si trovano. Spesso il nuovo maschio dominante uccide i piccoli generati dal rivale sconfitto. I branchi possono frammentarsi per poi

ricombinarsi, dando luogo ad associazioni diverse di individui.

Le dimensioni del territorio occupato da un branco di leoni, che variano fra i 20 e i 400 km², dipendono dalla quantità di selvaggina disponibile. I leoni di entrambi i sessi marcano i loro territori lasciando un forte odore sugli arbusti e ruggendo, per avvisare i membri di branchi nomadi e i maschi isolati che tendono a sconfinare.

Habitat

Savane e zone tropicali



LUPO

Forza 13 Destrezza 13 Percezione 16 Volontà 10 Conoscenza 0

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ		
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE	
Vitalità	26						
Iniziativa	14						
Difesa	15	60	16	16	Corpo a Corpo		15
Movimento	26	70	18	17	Seguire Tracce		16
En. Magica	20	80	21	19			
Shock	7	90	23	21			
Res. Magica	10	P.N.R.	31	-			
P.G. Educazione:	-8						
P.G. Agilità:	-3						
P.G. Manualità:	-1						
		ARMI					
		NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI
		ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND
Indice di Potenza:	3.2						
Molt. Movimento:	2	Morso	1D6	3	-	-	-
Difficoltà Shock:	11						

Tipologia: Animali

Ambientazione: Qualsiasi

I lupi sono animali schivi che vivono in branchi di 10-15 individui capeggiati dal capobranco, generalmente il maschio dominante.

Vivono in zone montuose e boschive e sono abili cacciatori. Essi cacciano sempre in branco, inseguendo la preda fino allo sfinimento e fino ad accerchiarla per poi attaccarla insieme.

Ogni singolo individuo non è molto forte in se, ma quando cacciano in branco sono pericolosi e voraci.

I lupi sono ugualmente a proprio agio nelle praterie aperte, nelle foreste e sulle montagne, salvo che sulle cime più alte. D'inverno si spostano in branchi alla ricerca di cibo. Piccoli mammiferi e uccelli sono comune preda dei lupi, che di solito scelgono animali deboli, vecchi o molto giovani per catturarli più facilmente. Quando non riescono a trovare prede vive, i lupi si accontentano anche delle carogne o delle bacche.

Note Storiche e Mitologiche

Questi animali sono famosi per la loro continua lotta contro l'uomo, specialmente in tempi passati.

Su di loro sono state fatte numerose storie e leggende, molte delle quali servivano come "spauracchio" per chi non conosce l'indole di questo animale.

La stessa letteratura e il cinema ce lo descrive come un temibile predatore mangiauomini e, a volte, sconfiggendo nel ramo del soprannaturale, lo fa divenire una mostruosa creatura metà uomo e metà lupo: il lupo mannaro.

In realtà il lupo è un'animale schivo che ama poco l'uomo, perché minacciato da esso. Difficilmente questo animale aggredisce uomini e se lo fa solo in casi rari, quando i morsi della fame sono molto forti. Resta comunque sempre un predatore e preso dalla fame e dalla furia del branco, può essere considerata una vera e propria calamità.

Sebbene i lupi siano ancora abbondanti in Europa orientale e in Asia, in Europa occidentale oggi esistono solo poche popolazioni residue e anche in America il numero di questi animali è molto diminuito. I lupi sono relativamente abbondanti in Alaska e in Canada; a sud del Canada, tuttavia, le uniche popolazioni di lupi grigi sopravvissute si trovano nel Minnesota e in Messico.



Habitat

Montagne e zone boschive

MEGARACNIDE

Forza 20 Destrezza 15 Percezione 9 Volontà 8 Conoscenza 0

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ			
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ		VAL. FINALE	
Vitalità	40				Corpo a Corpo		16	
Iniziativa	12							
Difesa	17	60	24	23				
Movimento	35	70	28	24				
En. Magica	16	80	32	26				
Shock	10	90	36	28				
Res. Magica	8	P.N.R.	48	-				
P.G. Educazione:	-8							
P.G. Agilità:	-3							
P.G. Manualità:	-3							
		ARMI						
		NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI	COLPI
		ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND	
Indice di Potenza:	3.3	Morso	1D3	2	-	-	-	-
Molt. Movimento:	2							
Difficoltà Shock:	15							

Tipologia: Animali
Ambientazione: Qualsiasi



Questa creatura di origine soprannaturale è in tutto e per tutto simile ad un grosso ragno di circa 80 centimetri di diametro.

Le sue zampe sono magre e nodose e in movimento emettono un suono simile al ticchettio di un orologio. Il corpo dei maschi è ricoperto di peli di colore nero, con un disegno simile ad una clessidra sul ventre, le femmine invece sono un po' più grandi dei maschi prive di peli e di colore rosso metallico con il ventre ricoperto di cerchi neri.

Questi esseri sono in grado di vedere benissimo in ogni ambiente e con ogni condizione di luce e sono velocissimi nei movimenti.

Vivono generalmente in branchi e in tane con almento tre quattro esemplari che, unendo le loro forze, riescono a catturare prede molto più grandi di loro e non solo umane.

Abilità Speciali

Oltre alla visione nel buio i megaracnidi sono in grado di avvelenare le loro vittime con il loro morso.

Chi viene morso subirà le conseguenze del veleno, la cui potenza è pari a 18 e, se viene fallito il check per resistere, il malcapitato avrà disturbi intestinali, un rallentamento delle facoltà motorie e percettive, che causa un malus di -2 a tutti i tiri, e un danno di 1D6 punti Vitalità causati da ustioni agli organi interni.

La loro ragnatela è molto resistente e può essere usata come corda se si riesce a prendere senza essere mangiati vivi. Chi rimane intrappolato in una ragnatela per liberarsi dovrà effettuare un check FOR comparato contro quella della ragnatela che è pari a 14.

La corazza metallica delle femmine fornisce loro 2 punti di protezione.

Habitat

Ovunque.



MURAG

Forza 17 Destrezza 15 Percezione 13 Volontà 13 Conoscenza 2

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ			
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE		
Vitalità	34							
Iniziativa	14				Corpo a Corpo	15		
Difesa	17	60	20	20	Furtività	18		
Movimento	16	70	24	21	Seguire Tracce	18		
En. Magica	26	80	27	23	Scalare	17		
Shock	10	90	31	25				
Res. Magica	13	P.N.R.	41	-				
P.G. Educazione:	-8							
P.G. Agilità:	-3							
P.G. Manualità:	-2							
		ARMI						
		NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI	COLPI
Indice di Potenza:	4.1	ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND	
Molt. Movimento:	1	Artigli	1D6	3	-	-	-	-
Difficoltà Shock:	13	Morso	1D8	4	-	-	-	-
Tipologia: Animali								
Ambientazione: Fantasy								

Queste creature sono uno stranissimo incrocio fra due dei più temibili cacciatori terrestri: il lupo e la tigre.

Pare che la loro origine sia dovuta a strani esperimenti alchemici e biologici di alcuni maghi intenti a provare le loro arti magiche e Taumaturgiche su esseri viventi di ogni tipo. Al fine di creare una razza di predatori molto forti e resistenti decisero di creare dal seme di un lupo e di un grosso felino una nuova specie: con la forza di una tigre e le capacità di caccia dei lupi.

Esse dovevano essere usate non solo come esperimento ma anche come difesa da invasori, pertanto la nuova razza doveva ubbidire ai comandi dei loro creatori.

L'esperimento riuscì quasi alla perfezione e da esso nacquero i Lupi tigre, meglio conosciuti come Murag, le belve della foresta.

Un murag ha grosso modo le dimensioni di un grosso lupo da un centinaio di chili con un pelo folto e striato, simile a quello di una tigre, di colore marrone scuro e nero. La testa è più simile a quella di un lupo anche se, osservandoli attentamente, hanno lineamenti leggermente felini, occhi gialli dall'iride tagliata come quella dei felini. Le zampe sono in tutto e per tutto quelle di una tigre

con potenti artigli retrattili tramite i quali i murag riescono a sventrare le loro vittime o salire sugli alberi. La coda è invece corta e tozza come quella di un lupo.

Essi vivono in branchi capeggiati da un maschio dominante che è il leader del gruppo e cacciano sempre insieme: questo li rende molto più pericolosi perchè quando si muovono non sono mai soli.

Possono facilmente attaccare comitive poco numerose o piccoli villaggi, specialmente nei periodi invernali quando sono molto affamati e usano tattiche d'attacco molto efficaci.

Abilità Speciali

I murag hanno tattiche per accerchiare la vittima molto efficaci e si avvantaggiano dal fatto che sono in gran numero. Inoltre la loro innata capacità di mimetizzazione, da molti definita soprannaturale (forse causata dalla loro origine magica), li rende molto poco visibili e riescono a mimetizzarsi fra le foreste e la vegetazione in maniera quasi perfetta sorprendendo sempre con imboscate le povere ed ignare vittime.

Fuggire da loro è molto difficile perchè sono agili e veloci e possono arrampicarsi praticamente quasi ovunque.

La loro origine gli garantisce anche un

MURAG

bonus di +3 sui tiri di Resistenza Magica ed un'immunità alle magie lanciate da stregoni con un livello di magia inferiore al terzo.

Habitat

Foreste, montagne e luoghi con clima rigido.



OLIGOCHETE DELLE DUNE

Forza 60 Destrezza 4 Percezione 5 Volontà 8 Conoscenza 0

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ			
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE		
Vitalità	120							
Iniziativa	4							
Difesa	6	60	72	63	Corpo a Corpo			14
Movimento	32	70	84	64	Seguire Tracce			10
En. Magica	16	80	96	66				
Shock	12	90	108	68				
Res. Magica	8	P.N.R.	144	-				
P.G. Educazione:	-8				ARMI			
P.G. Agilità:	-6							
P.G. Manualità:	-5	NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI	COLPI
Indice di Potenza:	7.7	ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND	
Molt. Movimento:	1	Morso	2D6+2	9	-	-	-	-
Difficoltà Shock:	20							

Tipologia: Animali

Ambientazione: Fantasy

Onosciuti anche con il nome di gigantovermi killer, nome che gli hanno messo i caravanieri e i beduini del deserto che hanno avuto il dispiacere di incontrarli, questi enormi appartenenti alla famiglia dei lombrichi hanno delle dimensioni a dir poco impressionanti: in media sono lunghi un centinaio di metri, con una circonferenza di una trentina di metri e un peso che varia da soggetto a soggetto ed è in media alcune centinaia di tonnellate.

Sono presenti in un numero molto limitato ed è rarissimo incontrarne uno anche se, chi lo fa, riesce poche volte a raccontarlo.

Vivono nelle profondità della terra e soprattutto in zone desertiche anche se non disdegnano praterie e pianure dove comunque non vi è una grossa presenza di vegetazione, che impedisce loro di muoversi in superficie.

Si cibano prevalentemente di sostanze lignee come radici di alberi secolari o di grossi animali che abitano nel deserto come cammelli, lucertole giganti e così via, ma non disdegnano uomini e umanoidi specialmente quando fanno parte di una carovana numerosa.

Data la loro mole quando queste creature arrivano non passano indifferenti: il loro arrivo è sempre preceduto da un forte boato e piccoli terremoti e, quando si avvicinano alla superficie, è possibile vedere l'onda di terra e sabbia che alzano. In questi casi la cosa

da fare è una sola: scappare!

Abilità Speciali

Se il loro attacco va a segno la vittima viene letteralmente inghiottita e spedita nel loro enorme stomaco umido e buio subendo 2D10 danni, causati non dai denti del verme, che non ne ha, ma dall'essere colpito dai sassi e dalla terra inghiottita dalla creatura e dalla caduta nel suo ventre. Qui si verrà lentamente digeriti ed attaccati da potenti succhi gastrici che nell'arco di una giornata renderanno chiunque in un mucchietto di ossa. Comunque se si riesce a sopravvivere alle fauci del mostro, si subiranno circa un punto di danno ogni ora, causato dai succhi gastrici dell'oligochete.

Il loro corpo potente gli garantisce un'armatura di 20 punti.

Habitat

Qualsiasi territorio lontano da centri abitati.



ORSO BRUNO

Forza 20 Destrezza 12 Percezione 10 Volontà 9 Conoscenza 0

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ			
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE		
Vitalità	40				Corpo a Corpo	16		
Iniziativa	11							
Difesa	14	60	24	23				
Movimento	16	70	28	24				
En. Magica	18	80	32	26				
Shock	10	90	36	28				
Res. Magica	9	P.N.R.	48	-				
P.G. Educazione:	-8							
P.G. Agilità:	-4							
P.G. Manualità:	-3							
		ARMI						
		NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI	COLPI
Indice di Potenza:	3.2	ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND	
Molt. Movimento:	1	Artigli	1D6	3	-	-	-	-
Difficoltà Shock:	12	Morso	1D8	4	-	-	-	-
Tipologia: Animali								
Ambientazione: Qualsiasi								

Minsieme agli orsi polari, gli orsi bruni sono i più grandi fra le otto specie di orsi; sono animali plantigradi e hanno zampe anteriori armate di lunghi artigli, che servono loro per scavare. Il mantello dell'orso bruno può variare dal quasi nero al marrone chiarissimo per arrivare in certi casi al bianco; in Nord America, gli orsi delle regioni interne sono color cioccolato, con peli di copertura dalla punta argentata o brizzolata.

L'orso bruno è uniformemente marrone, e di solito ha un collare di peli più lunghi che fa sembrare più grande la testa. Il peso di questi animali varia a seconda della sottospecie e della regione in cui vivono i singoli individui. I maschi sono i più pesanti, arrivando spesso a superare i 440 kg, mentre gli orsi delle regioni interne non sono molto più grandi degli orsi neri, i cui maschi pesano circa 135 kg e le femmine 100. Maschi e femmine rimangono insieme solo durante il periodo riproduttivo (da maggio a giugno), mentre i gruppi familiari possono restare uniti anche per due o tre anni.

Gli orsi bruni vivono generalmente in zone aperte, comprese le pianure e la tundra. Durante l'inverno possono cercare riparo in tane o grotte per più di sette mesi, generalmente a grandi altitudini. Prima e nel corso di questo periodo, nel quale la temperatura corporea si abbassa di poco, mentre la frequenza respiratoria e cardiaca diminuiscono notevolmente, gli

orsi sono letargici e poco sensibili al pericolo. Quando sono in piena attività, invece, mangiano enormi quantità di pesce, bacche e piante succulente, arrivando a consumare a volte 40 kg di cibo al giorno. Generalmente non attaccano l'uomo tranne in rari casi; quando sono affamati o per difendersi.

Habitat

Foreste e boschi



PIOVRA GIGANTE

Forza 33

Destrezza 8

Percezione 12

Volontà 16

Conoscenza 0

Vitalità 66
 Iniziativa 10
 Difesa 10
 Movimento 20
 En. Magica 32
 Shock 12
 Res. Magica 16

P.G. Educazione: -8
 P.G. Agilità: -5
 P.G. Manualità: -3

Indice di Potenza: 6.3
 Molt. Movimento: 1
 Difficoltà Shock: 17

Tipologia: Animali

Ambientazione: Qualsiasi

TABELLA DEI DANNI

%	Vitalità	Difficoltà
60	40	36
70	46	37
80	53	39
90	59	41
P.N.R.	79	-

ABILITÀ

ABILITÀ	VAL. FINALE
Corpo a Corpo	12
Furtività	15
Lotta	12
Sputare	17

ARMI

NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI	COLPI
ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND	
Tentacoli	1D10	5	-	-	-	-
Morso	2D10	11	-	-	-	-



Questa creatura è in tutto e per tutto una piovra ma di dimensioni eccezionalmente grandi. Il suo diametro può arrivare a 10 metri e i suoi tentacoli raggiungere anche i 25 metri di lunghezza negli esemplari più grandi.

Vivono negli abissi più remoti e raramente si muovono in superficie, ma quando lo fanno per gli sventurati che la incontrano si può mettere molto male.

Può capitare che imbarcazioni di piccole o medie dimensioni possano essere attaccate da queste piovre che, grazie ai loro lunghi tentacoli, possono far presa sugli scafi e far rovesciare le barche per poi divorare uno ad uno i membri dell'equipaggio.

Abilità Speciali

La principale arma di queste creature è data dai loro lunghi tentacoli in grado di avvinghiare e stritolare le loro vittime o di portarle sott'acqua per farle annegare.

Per afferrare una creatura la piovra deve riuscire in un check di Lotta contro la Difesa delle vittime o la loro abilità di Lotta.

La piovra può attaccare fino ad otto bersagli diversi per ogni round con tutti otto i suoi tentacoli, il che la rende molto temibile. Una volta afferrata, si uti-

lizzeranno le regole relative alla Lotta descritte nel manuale di Dimensioni; il danno inflitto per ogni round è di 1D10.

Le piovre hanno inoltre una grossa capacità di mimetismo e possono adattare la loro pelle a qualsiasi tipo di fondale nascondendosi in maniera sorprendente.

Possono sputare dal loro corpo una grossa quantità di inchiostro nero che generalmente usano per nascondersi o per disorientare le loro vittime. La quantità di inchiostro sputato riesce a coprire una zona di 6x6x6 metri e chiunque si trovi al suo interno sarà completamente cieco ed in balia di questo gigantesco predatore.

Il loro corpo privo di scheletro gli consente infide di adattare la loro massa e di infiltrarsi in strettissimi cunicoli o piccoli anfratti non ostante la loro grande mole.

Note Storiche e Mitologiche

La prima fonte storica che parla di questo animale è di Plinio il Vecchio. Egli dice che nei pressi di Gibilterra un polpo aveva l'abitudine di devastare i vivai di ostriche ed aragoste dei raffinati patrizi romani del luogo.

I guardiani tentarono invano di sorprenderlo con appostamenti e barricate; il polpo le superava facilmente arrampicandosi sugli alberi. Una notte i cani da guardia lo sorpresero mentre era a terra e lo accerchiarono abbaiando furiosamente.

Egli si difendeva soffiando e scacciando a colpi di tentacoli i cani che volevano azzannarlo. Con sforzi infiniti, tridenti, lance, i guardiani, che credevano di battersi con un mostro, riuscirono infine ad ucciderlo e ne portarono la testa a Lucullo. Era grossa quanto un barile da 15 anfore, e un uomo riusciva appena ad abbracciare i suoi tentacoli.

I testi scientifici attuali dicono che il polpo può raggiungere un diametro di due metri e mezzo. Ma nel 1912, a Tolone, il palombaro Lédou, che recuperava degli oggetti della corazzata "Liberté", fu aggredito da una piovra, che fu tirata a bordo del battello appoggio, attaccata alla sua vittima svenuta. Pesava 60 Kg e dicono che avesse un diametro di 8 m, e una lunghezza di 4,80. Un palombaro del Pireo, invece, raccontò di una piovra del diametro di 12 metri, ma nessuno gli credette. A S.Francisco, nel 1912, fu preso un polpo che, misurato, diede queste dimensioni: peso 125 Kg, diametro 9,80 m e lunghezza 4,90. Misure pressoché identiche furono prese su una piovra catturata nel 1874 a Ilinluk, Unalaska, nel Pacifico.

Sulla base di queste misure, il racconto di Plinio diviene quasi verosimile: egli si limita a raddoppiare la misura dell'animale e a triplicarne il peso, ma sappiamo che l'esagerazione, presso gli antichi, era quasi una regola, eppoi chi sa mai... Le piovre giganti attaccano le navi? Gli antichi dicevano di sì, ma già nel XVIII secolo si riteneva impossibile.

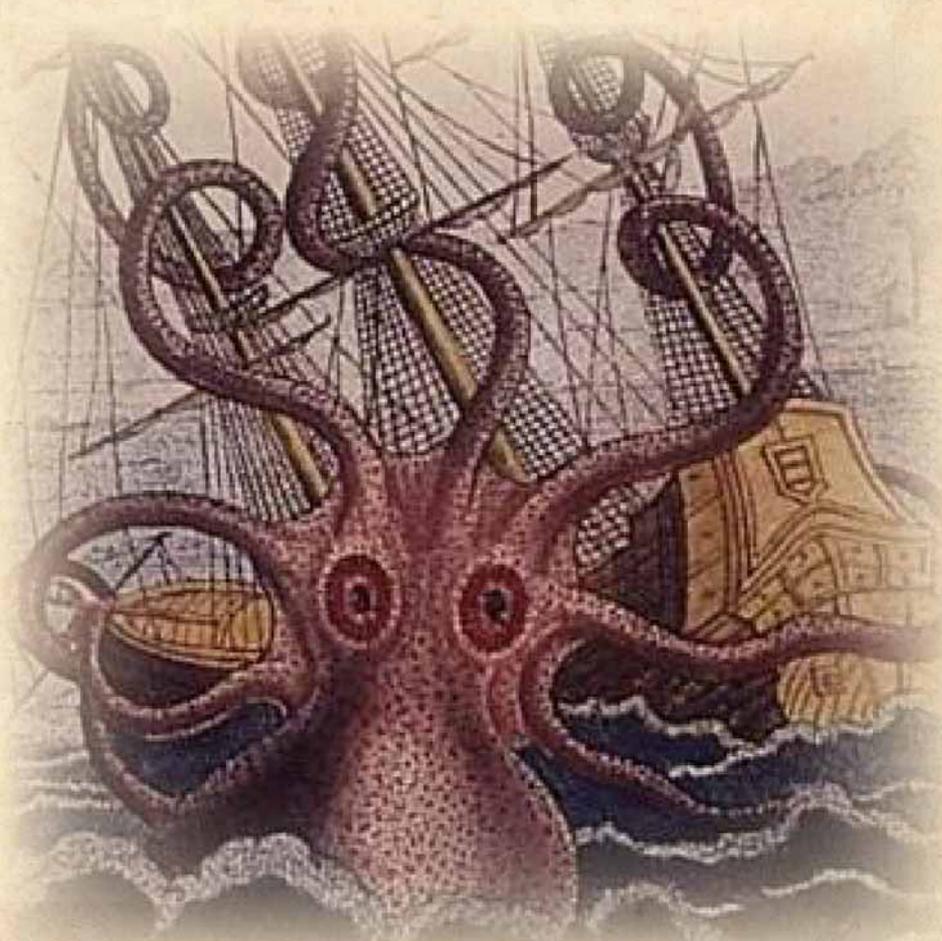
Forse sarà opportuno precisare che i protagonisti degli spettacolari incidenti di cui stiamo per trattare non erano piovre, ma calamari giganti, una specie praticamente sconosciuta fino al secolo scorso, che in seguito fu classificata "Architeutis". Si tratta comunque di molluschi cefalopodi che rassomigliano moltissimo alla piovra, ma risaliamo ai fatti giunti fino a noi. Denys de Monfort (anno 1802) parla dell'attacco di una piovra gigante (leggi: calamaro) a una nave di St. Malo che, dalle coste

africane, era diretta ai Caraibi. Tutti gli uomini si difesero strenuamente con fiocine ed asce, ma il mostro, con il solo suo peso, rischiava di far fare scuffia alla nave; allora i marinai fecero un voto a S. Tommaso. Se S. Tommaso li aiutò non possiamo dirlo, certo è che i marinai riuscirono a recidere tutti i tentacoli del mostro, il cui tronco andò a picco, e la nave si raddrizzò immediatamente.

Lo stesso autore racconta di un altro attacco, avvenuto nelle acque di S. Elena. In piena calma piatta, due marinai verniciavano la fiancata della nave appesi fuori bordo; improvvisamente due mostruosi tentacoli li strapparono via e un terzo cercava di acchiappare sulle sartie un uomo che fuggiva a riva d'albero, e per poco non ci riuscì. L'equipaggio corse alle armi, si lanciarono cime e arpioni, ma dei due malcapitati non si ebbe più notizia, perché il mostro, vista la mala parata, scomparve con la sua preda.

Habitat

Abissi marini



SMILODONTE

Forza 20 Destrezza 14 Percezione 13 Volontà 11 Conoscenza 0

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ		
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE	
Vitalità	40						
Iniziativa	14				Corpo a Corpo	16	
Difesa	16	60	24	23	Furtività	12	
Movimento	17	70	38	24	Seguire Tracce	14	
En. Magica	22	80	32	26			
Shock	9	90	36	28			
Res. Magica	11	P.N.R.	48	-			
P.G. Educazione:	-8						
P.G. Agilità:	-3						
P.G. Manualità:	-2						
ARMI							
		NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI
		ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND
Indice di Potenza:	3.3	Artigli	1D8	4	-	-	-
Molt. Movimento:	1	Morso	2D8	9	-	-	-

Tipologia: Animali
Ambientazione: Qualsiasi

Lo smilodonte, meglio conosciuto col nome di tigre dai denti a sciabola, è un grosso felino dalle dimensioni di circa 3 metri di lunghezza e dal peso di circa 200-250 chili.

La caratteristica fondamentale di questo grosso gattone è data proprio dalla conformazione dei suoi denti: i due canini sono molto grandi ed allungati e sono in grado di colpire la vittima con grande violenza e di spezzare le sue ossa ed arterie.

Lo smilodonte come gli attuali leoni è un animale sociale e caccia generalmente in piccoli branchi di 3-4 elementi in grado di abbattere anche gli animali più grandi come elefanti, mammoth ed altri di pari dimensioni.

Il colore del loro manto è generalmente marrone ma alcune specie sono tigrate e ricordano i colori delle tigri moderne.

Abilità Speciali

L'arma più potente di questo carnivoro è senza dubbio il suo morso che, grazie agli enormi denti a sciabola, può provocare serie ferite e bucare anche le corazze più potenti.

Note Storiche e Mitologiche

Questa creatura viveva nelle zone del nord america in epoca preistorica dal periodo che va da 1,8 milioni di

anni fa fino a circa 20.000 anni fa. Era molto grande, fra i più grossi predatori del periodo, e si pensa che si sia estinto anche a causa della caccia che gli uomini davano a questi animali oltre che alla fine dell'era glaciale, che portò grossi cambiamenti sulla flora e la fauna dell'epoca.

Habitat

Montagne, foreste e luoghi a temperature rigide.



SQUALO BIANCO

Forza 20 Destrezza 16 Percezione 13 Volontà 11 Conoscenza 0

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ			
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE		
Vitalità	40				Corpo a Corpo	18		
Iniziativa	14							
Difesa	18	60	24	23				
Movimento	18	70	28	24				
En. Magica	22	80	32	26				
Shock	9	90	36	28				
Res. Magica	11	P.N.R.	48	-				
P.G. Educazione:	-8							
P.G. Agilità:	-2							
P.G. Manualità:	-2							
		ARMI						
		NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI	COLPI
		ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND	
Indice di Potenza:	2.8	Morso	1D10	5	-	-	-	-
Molt. Movimento:	1							
Difficoltà Shock:	13							

Tipologia: Animali

Ambientazione: Qualsiasi

Gebbene cinema e letteratura ci abbiano abituati a considerare questo animale come un predatore aggressivo, esistono scarse informazioni documentate sul suo comportamento. Uno degli esemplari più grandi fu catturato al largo di Montauk (Long Island, New York) nel 1964; questo pesce era lungo 5,34 m e il suo peso venne stimato superiore a 2 tonnellate.

Gli squali bianchi ingoiano senza masticare le loro prede e altri oggetti, anche di dimensioni pari a metà della propria; solitamente si tratta di foche, delfini, tartarughe, altri squali, pezzi di cetacei, pesci e rifiuti abbandonati in acqua dalle navi. Fra il 1916 e il 1969 sono stati attribuiti allo squalo bianco 32 attacchi contro esseri umani, 13 dei quali mortali. In tre casi questi pesci avrebbero attaccato delle barche, affondandone una al largo di Cape Breton (Nuova Scozia, Canada).

Lungo le coste australiane, dove viene pescata la maggior parte degli esemplari più grossi, la stessa femmina, riconoscibile dalle cicatrici, venne avvistata per 13 anni di seguito.

Sebbene lo squalo bianco sia una creatura potente, la cui presenza atterrisce chi ha la ventura di imbattersi, la maggior parte delle autorità competenti è concorde nell'affermare che

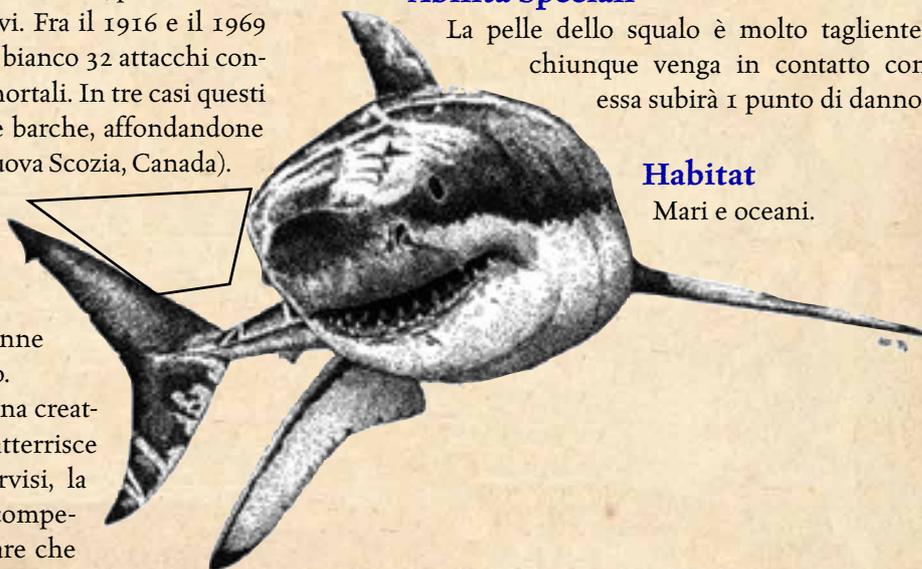
la sua pessima reputazione sia in larga misura immeritata. Alcuni specialisti ritengono che questa specie sia in pericolo di estinzione a causa della riduzione delle fonti alimentari alle quali essa attinge e dell'eccessiva pesca cui è sottoposta da parte dei cacciatori di trofei. Alla stessa famiglia dello squalo bianco appartengono anche lo squalo plumbeo o squalo grigio (*Carcharhinus plumbeus*), lo squalo pinne bianche (*Carcharhinus longimanus*), lo squalo pinna nera (*Carcharhinus melanopterus*) e la verdesca o verdone o squalo blu (*Prionace glauca*).

Abilità Speciali

La pelle dello squalo è molto tagliente, chiunque venga in contatto con essa subirà 1 punto di danno.

Habitat

Mari e oceani.



STIGERNA

Forza 8 Destrezza 16 Percezione 10 Volontà 10 Conoscenza 0

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ			
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE		
Vitalità	16				Corpo a Corpo	17		
Iniziativa	13							
Difesa	18	60	10	11				
Movimento	15	70	11	12				
En. Magica	36	80	13	14				
Shock	20	90	14	16				
Res. Magica	10	P.N.R.	19	-				
P.G. Educazione:	-8							
P.G. Agilità:	-2							
P.G. Manualità:	-3							
		ARMI						
		NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI	COLPI
		ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND	
Indice di Potenza:	3.8							
Molt. Movimento:	3	Pungiglione	1D3	2	-	-	-	-
Difficoltà Shock:	15	Morso	1D4	2	-	-	-	-
Tipologia: Animali								
Ambientazione: Qualsiasi								

Originarmente scoperta da un druido di palude, la Stigerna (Trinkel in druidico) prende il suo nome dal fatto che abita in luoghi paludosi e salmastri nei pressi di fiumi e laghi oscuri (il fiume Stige era il fiume degli inferi). Avendo un aspetto leggermente rettiliforme, con zanne affilate, due arti anteriori ridotti ad ali e un pungiglione alla fine della coda, prende da queste caratteristiche la seconda parte del nome e non a caso.

I maschi possiedono nel pungiglione un potente veleno, mentre le femmine succhiano il sangue alle prede attaccandosi a loro esattamente come fanno le sanguisughe.

Durante i periodi caldi le stigerne vivono in gruppi attaccate ad alberi e foglie e amano prendere il sole per scaldarsi dopo un bagno nel fango e per levarsi di dosso i fastidiosi parassiti.

Durante l'autunno preparano delle tane scavando nel fondo delle pozze ove poi entreranno in letargo con l'arrivo dell'inverno.

In tale periodo è possibile maneggiare un esemplare senza pericolo poiché completamente indifeso e estrarre il veleno dal pungiglione dei maschi.

Queste creature sono solitarie fino all'arrivo dell'estate quando si radunano in gruppi più o meno numerosi per il periodo degli amori. In tale periodo le femmine diventano particolarmente aggressive e attaccano

chiunque per procurarsi il sangue e il nutrimento necessario per sviluppare successivamente le uova. All'arrivo dell'autunno la femmina si rifugia nel nido e depone le uova mentre il maschio fa la guardia a filo dell'acqua per circa un mese. Tale è il periodo di gestazione dell'essere che poi depone circa una dozzina di piccole uova già ben sviluppate e che entro un'ulteriore settimana si schiudono.

Mediamente solo 3-4 piccoli superano l'inverno per via del nutrimento che hanno ricevuto dalle uova, dai fratelli morti o semplicemente per fortuna. Poi col disgelo i piccoli mostri sciamano in consistenti gruppi di una dozzina di cuccioli a cercare cibo ed uccelli ancora in letargo.

L'aberrazione è particolarmente gradita alle streghe annis e agli uomini lucertola che le usano per estrarre veleno o semplicemente come carne per l'inverno.

Il corpo di una stigerna è lungo circa 80 cm e l'apertura alare è di circa 160cm.

Abilità Speciali

Quando viene individuata una preda, normalmente attaccano prima i maschi, i quali con il loro veleno la indeboliscono, poi arrivano le femmine le quali si attaccano alle vittime e succhiano loro il sangue.

Tutte le stigerne, sia maschi che femmine, sono immuni al loro veleno.

Se il tiro d'attacco riesce significa che l'animale è sì e avvinghiato alla vittima. In tal caso per colpire la

STIGERNA

creatura si ha un bonus di +4. Per liberarsi, la vittima, deve riuscire in un check Forza comparato a quella della Stigerna.

Le femmine succhiano il sangue delle prede tramite il pungiglione della coda. Ogni round in cui la stigerna rimane attaccata alla vittima risucchia 1D6 Vitalità e, quando è arrivata a succhiarne un numero pari alla sua Forza, mediamente otto, lascia la preda e vola via.

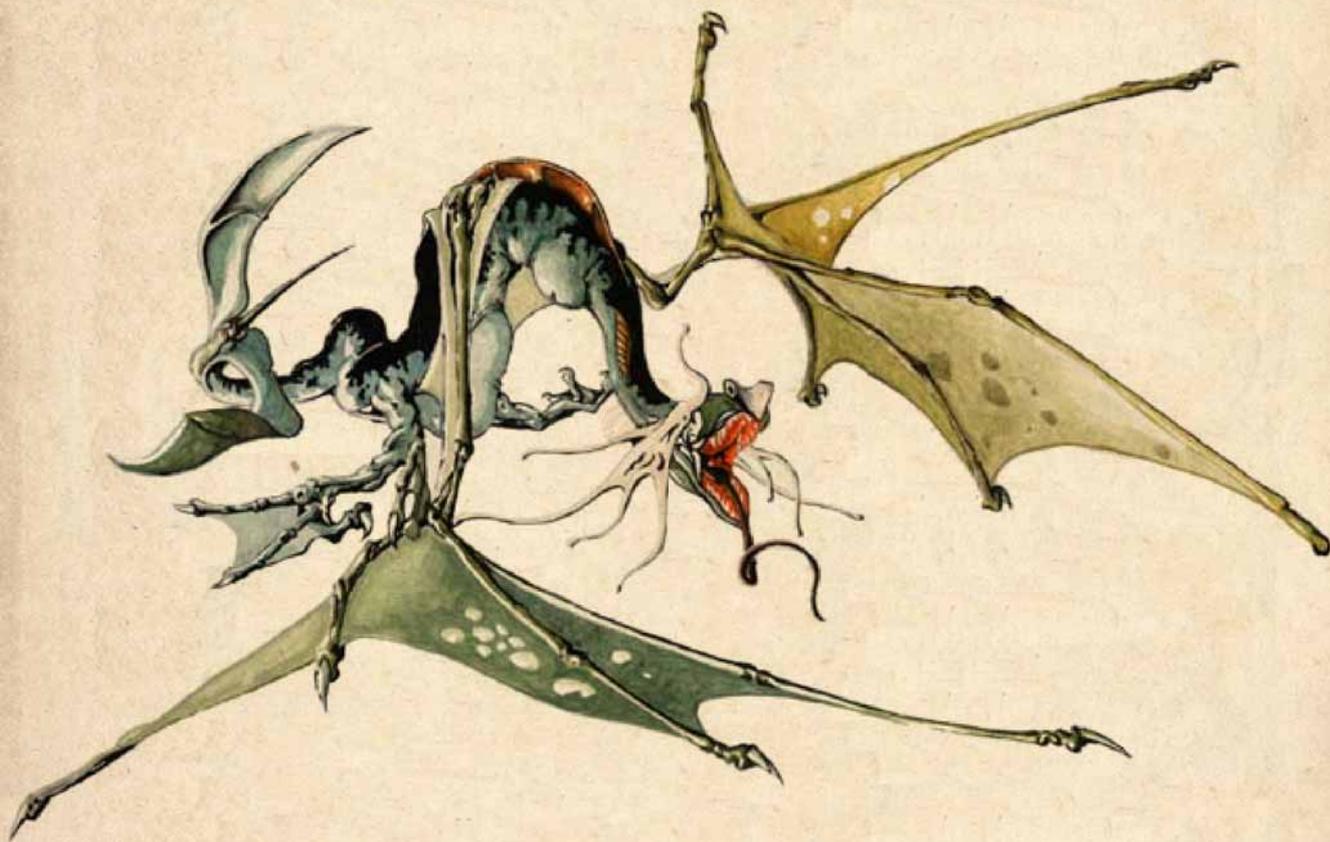
I maschi possono iniettare dal loro pungiglione un potente veleno dalla potenza di 14. La vittima che fallisce un check contro questo veleno subirà una penalità di -4 a tutti i check per 1D10 ore.

Se attaccate da creature più forti, le stigerne emanano un potente lezzo stordente. Tutte le creature entro 3 m da loro devono superare un check Forza con difficoltà 16 o essere stordite per 1D4 round. Le stigerne sono immuni da questo tipo di attacco.

Infine queste creature sono solite usare un attacco basato sul un forte urlo che rende le vittime inermi per qualche secondo. L'urlo copre un cono di 8 m, tutti coloro che vengono colpiti devono effettuare un check Shock con difficoltà 16 o restare paralizzati per un round di combattimento.

Habitat

Paludi e fiumi malsani



VIMICULA

Forza 29 Destrezza 3 Percezione 11 Volontà 13 Conoscenza 0

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ			
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE		
Vitalità	58							
Iniziativa	7				Corpo a Corpo	15		
Difesa	5	60	35	32	Lotta	16		
Movimento	8	70	41	33	Sputare	14		
En. Magica	26	80	46	35				
Shock	11	90	52	37				
Res. Magica	13	P.N.R.	70	-				
P.G. Educazione:	-8							
P.G. Agilità:	-6							
P.G. Manualità:	-3							
		ARMI						
		NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI	COLPI
		ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND	
Indice di Potenza:	4.7	Tentacoli	1D18	4	-	-	-	-
Molt. Movimento:	0.5	Aculei	Veleno	-	-	-	-	-
Difficoltà Shock:	14							

Tipologia: Animali

Ambientazione: Fantasy

La Vimicula (o Assetata Strisciante) è una pianta in grado di muoversi alta circa 4-5 metri, da poco apparsa nel mondo. I druidi custodiscono gelosamente il segreto della sua scoperta e riproduzione, ma molte voci di taverna affermano

che la pianta non sia altro che lo spirito di un druido che si reincarna per continuare a salvaguardare il proprio territorio.

Normalmente la Vimicula appare come un possente rampicante con un fiore dalla corolla violacea protesa verso il cielo. Grandi chiazze rosse e blu di polline sono visibili al suo interno e, se bagnate, risplendono tenuamente.

La pianta è generalmente inoffensiva e non attacca se non provocata. Con la dovuta cautela è possibile raccogliere dal fiore del polline, il quale si rivela essere sia una ottima base per i profumi sia un potente cicatrizzante per le ferite.

La pianta permette un'estrazione di massimo 3 dosi prima di chiudere i petali. Se forzata per prelevare altre dosi essa potrebbe attaccare.

La maggior parte del corpo della Vimicula si estende sottoterra per circa 6 metri. Il corpo è dotato di potenti spine sia per difesa sia per smuovere la terra durante la migrazione. Dalla base del corpo si sviluppano due propaggini simili a braccia le quali possono sia scavare sia difendere la pianta dagli aggressori.

La Vimicula necessita di abbondanti quantità di acqua. Nei lunghi periodi di siccità le vimicule si sradicano dal suolo e utilizzano le proprie radici per muoversi verso luoghi a loro più congeniali, riuscendo a percorrere, senza morire disidratate, anche grandi distanze. In certe torride estati infatti è possibile assistere alla cosiddetta "migrazione" delle Assetate Striscianti che, in numeri elevati, si muovono simili a grandi branchi verso fiumi o verso zone dove è possibile trovare grosse quantità d'acqua.

Abilità Speciali

Questa creatura può afferrare la propria vittima e per farlo deve colpire con la sua abilità di lotta una creatura non più grossa della sua taglia; se ci riesce può subito stritolare infliggendo $4d6+10$ danni ed iniettando un veleno dalle sue spine che colpisce automaticamente. Il suo effetto è quello di paralizzare all'istante per tanti round pari a 40 meno la Forza della vittima.

La Vimicula può spruzzare un cono di veleno debilitante dinanzi a sé entro un raggio pari alla sua Forza in metri ed usare questo attacco ogni 1d4 round, ma mai più di 3 volte al giorno; l'attacco viene usato con l'abilità Soffio.

Prima di iniziare un viaggio fuori dalla terra, la Vimicula emette un forte profumo che si sente nel raggio di 1 Km. Qualunque animale lo annusi deve superare un check Volontà con difficoltà 16 o rimanere affascinato e seguire la pianta per una settimana. La Vimicula può

VIMICULA

così controllare fino a 8 creature le quali la seguiranno e la proteggono da eventuali pericoli.

La pianta rigenera 5 punti Vitalità a round: danni da acido o taglio le provocano un danno normale mentre quelli dal fuoco doppio. Se perde una parte del corpo può farla ricrescere in poco meno di 24 ore.

Il polline estratto dalla pianta, se applicato su ferite cura 2d8 punti Vitalità e può essere utilizzato come elemento base per pozioni di controllo delle piante o pozione che agiscono sui vegetali. Se un corpo ferito viene adagiato all'interno del fiore per un giorno intero la pianta esercita gli stessi effetti di un incantesimo di Guarigione lanciato da un Taumaturgo di terzo livello (vedi Dimensioni Arcane a pag. 63).

Habitat

Zone abbondanti di acqua.



VIVERNA

Forza 22 Destrezza 13 Percezione 13 Volontà 10 Conoscenza 0

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ			
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE		
Vitalità	44				Corpo a Corpo	20		
Iniziativa	13	60	26	25				
Difesa	15	70	31	26				
Movimento	52	80	35	28				
En. Magica	20	90	40	30				
Shock	8	P.N.R.	53	-				
Res. Magica	10							
P.G. Educazione:	-8							
P.G. Agilità:	-3							
P.G. Manualità:	-2							
		ARMI						
		NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI	COLPI
		ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND	
Indice di Potenza:	5.6	Pungiglione	1D6	3	-1	-	-	-
Molt. Movimento:	3	Morso	1D8	4	-	-	-	-
Difficoltà Shock:	15							
Tipologia: Animali								
Ambientazione: Qualsiasi								

Ne viverne sono enormi rettili volanti lontani parenti dei draghi. Come codesti il loro corpo è ricoperto da scaglie colorate, hanno corna ed aculei sulla testa e sul dorso e sono in grado di volare con le loro ali posenti.

Non hanno nessun arto anteriore e ma dispongono di una lunga coda dotata di pungiglione velenoso in grado di colpire anche bersagli che si trovano di fronte e nel retro.

Le loro dimensioni sono come quelle un grosso cavallo, vivono in gruppi di pochi esemplari e sono dotate di forti mascelle e denti aguzzi con cui sgozzano le loro vittime dopo averle avvelenate.

Depongono annualmente delle uova su pendii rocciosi e posti invalicabili per l'uomo; una covata media è composta da circa 5-6 uova che si schiudono nell'arco di tre mesi dando vita a nuovi membri di questa specie. I piccoli hanno comunque poche probabilità di sopravvivenza e in media solo il 20% di loro riesce ad arrivare, nell'arco di 10-20 anni, allo stato di adulto.

Abilità Speciali

Le viverne sono in grado di volare e di condurre due attacchi al round, a bersagli diversi o allo

stesso, uno con il morso e uno con la coda, il cui pungiglione inietta un veleno di potenza pari a 15, vedere il manuale base di Dimensioni. La tossina iniettata è estremamente potente e causa spasmi e blocchi delle vie respiratorie; se il check di resistenza al veleno ha successo la vittima incomincerà ad avere forti problemi respiratori e dolori ai polmoni subendo 2D10 punti di danno. Nel caso il check fallisca per la vittima non ci sarà scampo e, nel giro di tanti round pari al valore della sua Forza, cesserà di vivere per insufficienza respiratoria.

Le viverne hanno un'armatura di 5 punti fornitagli dalle scaglie che le ricoprono.

Habitat

Vivono nelle foreste o nei grandi territori aperti e collinosi.



WURM DEI BOSCHI DEL NORD

Forza 35 Destrezza 8 Percezione 15 Volontà 10 Conoscenza 0

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ			
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE		
Vitalità	70							
Iniziativa	12							
Difesa	10	60	42	38	Corpo a Corpo		14	
Movimento	32	70	49	39	Lotta		12	
En. Magica	20	80	56	41				
Shock	8	90	63	43				
Res. Magica	10	P.N.R.	84	-				
P.G. Educazione:	-8							
P.G. Agilità:	-5							
P.G. Manualità:	-2							
		ARMI						
		NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI	COLPI
		ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND	
Indice di Potenza:	5.5	Morso	1D10+3	8	-	-	-	-
Molt. Movimento:	1.5							
Difficoltà Shock:	18							

Tipologia: Animali

Ambientazione: Fantasy

Lome tutti i wurms anche quello dei boschi, noto anche come nortwurm, ha l'aspetto di un gigantesco serpente simile ad un'anaconda, ma la sua testa ricorda quella di un drago e, sui due lati del corpo, fa bella mostra di se una cresta coriacea molto dura e affilata usata dai nortwurms per aprirsi la strada tra il boscame più fitto.

Gli adulti possono raggiungere anche i 50-60 metri di lunghezza e una circonferenza di circa 6 metri, mentre le fauci sono in grado di divorare un uomo in un morso solo.

La pelle scagliosa di questi esseri dal colorito dorato e particolarmente calda e leggera è molto ricercata tra i nobili che sono disposti a pagare bene coloro che decidano di cacciare uno di questi bestioni. Pochi sono però quelli che osano sfidare il destino in questo modo, dato che le creste di questi serpentoni sono letali e il loro morso velenoso lascia ben poche speranze di sopravvivenza.

I maschi dopo l'accoppiamento lasciano le femmine che impiegano due anni a partorire e si occupano poi dell'unico piccolo nato per circa un anno, periodo nel quale è sconsigliato a chiunque addentrarsi nel territorio della femmina, che attaccherà anche senza essere seriamente minacciata, quando, di solito, questa razza di wurm attacca solo se attaccata a sua volta.

Abilità Speciali

Le lame seghettate che escono dai lati di un nortwurm unite alla grande forza di questi esseri fa sì che siano in grado di segare a metà un albero di un centinaio d'anni in meno di 5 minuti e ciò fa capire perché se un umanoide viene preso tra le spire di questi esseri è da considerarsi morto all'istante. Tuttavia data la mole e la difficoltà che incontrano nel muoversi velocemente, gli risulta assai difficile immobilizzare una creatura in movimento ed è per questo che per poter stritolare ed uccidere i nortwurm devono totalizzare almeno 10 punti di differenza tra il totale d'attacco e quello di difesa dell'avversario.

Il morso del nortwurm oltre ad essere molto dannoso è anche altamente velenoso: per poter evitare la morte derivante dagli effetti di tale veleno un giocatore deve effettuare con successo un check forza contro una difficoltà di 25, che è la potenza del veleno dei nortwurm. Un check riuscito causerà comunque sempre 3D6 danni e fortissimi dolori intestinali, causati dalla formazione di ulcere.

Infine le fini scaglie dorate non offrono la protezione che si potrebbe immaginare, ma i 4 punti che garantiscono non vanno comunque disprezzati.

Habitat

Foreste di tipo europeo in regioni dal clima rigido.



WURM DEI GHIACCI

Forza 30 Destrezza 11 Percezione 14 Volontà 14 Conoscenza 0

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ			
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE		
Vitalità	60				Corpo a Corpo	18		
Iniziativa	12							
Difesa	13	60	36	33				
Movimento	20	70	42	34				
En. Magica	28	80	48	36				
Shock	10	90	54	38				
Res. Magica	14	P.N.R.	72	-				
P.G. Educazione:	-8							
P.G. Agilità:	-4							
P.G. Manualità:	-2							
		ARMI						
		NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI	COLPI
Indice di Potenza:	7.2	ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND	
Molt. Movimento:	1	Aculei	3D10	16	0	FOR	1	-
Difficoltà Shock:	19	Morso	1D10	5	-	-	-	-
Tipologia: Animali								
Ambientazione: Fantasy								



ra le varie famiglie di wurms quelli delle lande ghiacciate, più comunemente noti come articwurm, sono probabilmente quelli dalle dimensioni più grandi visto che i maschi possono raggiungere fino 80 metri di lunghezza per una circonferenza media di 8-10 metri. Ciò è dovuto al fatto che, dovendo questi esseri vivere in ambienti dove le temperature sono bassissime, per evitare di morire assiderati si sono dovuti dotare di uno spesso strato di grasso tra la cute e il tessuto muscolare che viene così isolato dal freddo esterno. Inoltre questo strato adiposo è molto utile per proteggere gli articwurm dagli attacchi delle creature come gli orsi polari e grossi animali artici.

La pelle di questi esseri è assai morbida e vellutata priva di scaglie e simile a quella delle foche ed è di colore argenteo, facilmente scambiabile per ghiaccio. Nei maschi non muta mai, mentre nelle femmine assume un tipico colore marrone chiaro quando sono in periodo di riproduzione in modo da attirare l'attenzione dei maschi. Di solito i cuccioli nati da ogni coppia sono due ma date le particolari condizioni di vita solo uno arriva di solito all'età adulta. A causa delle condizioni avverse il tempo di gestazione di questa razza di wurms è di 3 anni invece che i due soliti.

La bocca di un articwurm è dotata di grossi denti poco affilati e piatti invece che acuminati, cosa strana per

un carnivoro, ma normale se si pensa che non uccidono mai la preda in combattimento ma la surgelano per masticarla con calma nella loro tana al sicuro tra i ghiacci eterni. I denti sono perennemente ricoperti da una strana bava dotata di singolari caratteristiche chimiche, mentre dai lati della bocca escono due poderose zanne d'avorio purissimo che servono agli articwurm per spaccare il ghiaccio della calotta quando vanno a caccia di foche o simili.

Una leggenda racconta che alla nascita questi esseri sono avvolti da una sostanza in grado di mutare in avorio ogni roccia con cui entri in contatto e che le tane di questi esseri siano piene del prezioso materiale, anche se nessuna spedizione di cacciatori è mai tornata per raccontare se ciò risponda o meno a verità.

Abilità Speciali

Il morso di un articwurm è in grado di congelare all'istante l'arto colpito per via del potere congelante della saliva di questi animali che non solo immobilizzano le loro prede per renderle innocue, ma le preservano dalla morte per dissanguamento, visto che amano nutrirsi solo di prede vive, mantenute in stasi criogenica fino a quando non decidono di mangiarle.

Dato che le prede preferite di questi esseri sono le foche marine, o qualunque creatura simile viva dove vivono gli articwurm e che non ne basta una o due per soddisfare l'enorme appetito di questi esseri, per

poterne catturare più di una con un unico attacco gli articwurms sparano letteralmente i loro aculei dorsali in tutte le direzioni causando così numerose perdite tra le foche. Gli aculei ricrescono nel corso di 48 ore; ogni articwurm ne ha a disposizione 20 al giorno e ne può sparare 10 per round, di cui fino a tre possono colpire lo stesso bersaglio a seconda di quanto bene riesce a colpire il wurm, verranno applicate le regole dei colpi a raffica spiegate nel manuale di Dimensioni.

La vista di questi esseri è poco sviluppata, ma olfatto e udito sono fenomenali; l'odore di un intruso è percepito da questi esseri anche da 10 Km di distanza.

Lo spesso strato di grasso che riveste il corpo di queste gigantesche creature fa sì che solo una parte dei danni causati da un'arma o da un incantesimo riescano effettivamente a danneggiare un articwurm che ha praticamente un'armatura di 8 punti sull'intero corpo.

Habitat

Ambienti polari e lande battute da venti di molto sotto lo zero.



ZAYAK

Forza 23 Destrezza 12 Percezione 10 Volontà 10 Conoscenza 0

		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ			
		%	Vitalità	Difficoltà	ABILITÀ	VAL. FINALE		
Vitalità	46							
Iniziativa	11				Corpo a Corpo	16		
Difesa	14	60	28	26	Lotta	12		
Movimento	35	70	32	27				
En. Magica	20	80	37	29				
Shock	10	90	41	31				
Res. Magica	10	P.N.R.	55	-				
P.G. Educazione:	-8							
P.G. Agilità:	-4							
P.G. Manualità:	-3							
		ARMI						
		NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI	COLPI
Indice di Potenza:	3.2	ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND	
Molt. Movimento:	2	Calci	1D6	3	-	-	-	-
Difficoltà Shock:	11	Corna	1D10	5	-1	-	-	-
Tipologia: Animali		Travolgere	2D6	7	-	-	-	-
Ambientazione:	Qualsiasi							



li Zayak sono creature erbivore molto simili ad un cavallo. Rispetto a questi però differiscono su alcuni importanti particolari: innanzi tutto sono leggermente più grandi di un cavallo normale e più robusti. I maschi adulti pesano in media 700 kg ed hanno

grandi zampe robuste e muscolose ricoperte di pelo nella parte vicina agli zoccoli; le femmine, anche se ugualmente possenti, sono leggermente più piccole e più simili ad una cavallo normale.

La loro criniera è molto più folta e più lunga e cresce su delle formazioni ossee simili ad una piccola cresta di sauro. La loro più grande diversità con i cavalli è però data dalle due grandi corna che hanno sulla testa, simili a quelle di un toro anche se più strette e più fine. Queste vengono usate come arma contro eventuali aggressori o durante il periodo degli accoppiamenti quando le lotte fra i maschi diventano dure e violente.

Da sempre le popolazioni umane e non, hanno cercato di addomesticare queste stupende creature, ma a differenza dei loro parenti equini questa particolarissima razza è molto più selvaggia e sono molto poche le popolazioni che sono riuscite ad ammaestrarli e a renderli animali domestici. Ciò è in parte dovuto anche alla rarità di queste creature che vivono solamente in pascoli e praterie a quote elevate: 1000-2000 metri. Coloro che fossero rius-

citi in una così ardua impresa avrebbero comunque una potente arma contro i loro avversari.

Gli Zayak infatti sono ottimi animali da guerra: possono reggere pesanti bardature e cavalieri senza affaticarsi molto; grazie alle loro corna possono risultare particolarmente devastanti se addestrati abilmente alla carica.

Questi animali sono inoltre molto intelligenti, molto di più rispetto ad un normale cavallo: ciò gli permette di imparare molti comandi ai quali ubbidiscono ciecamente a patto che il loro padrone sia prima riuscito a domarli. Difficilmente si fanno montare da persone sconosciute diverse da colui che le ha addomesticate e in rari casi possono arrivare persino ad attaccarlo qualora si insista nel volerli salire sopra.

Abilità Speciali

Sebbene siano erbivori e sostanzialmente tranquilli sono molto irascibili e difficilmente si fanno avvicinare.

La loro arma più micidiale sono le corna appuntite che gli spuntano dalla testa e che possono trafiggere un uomo senza nessun problema. Un corpo di cavalieri armato di questi animali ha decisamente dei grossi vantaggi in combattimento legati alla forza d'impatto e alla tenacia degli Zayak.

La loro pelle è molto robusta e gli garantisce due punti d'armatura.

Note Storiche e Mitologiche

.....Aha gli Zaak la loro irruenza ed irascibilità è pari solo alla loro forza e all'innaturale amore verso il loro padrone!

Habitat

Praterie a quote elevate

Antico detto Lumenoreano



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 arcanе

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 l'ultimo volume del Grande Bestiario di Dimensioni dove vengono descritte tre classi di creature: Animali, Licantropiche e Extradimensionali.

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, Demoniache e Celestiali**
(più adatto per ambientazioni di tipo fantasy);
- ✱ **Grande Bestiario: Mitologiche, Magiche e Umanoidi**
(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
www.dimensioni.dragonslair.it

