



dimensioni

Grande Bestiario



Creature non morte, demoniache e celestiali



©redits

Ideazione e Realizzazione
Carlo Casagrande Raffi ed Alessandro Roncigli

Hanno collaborato
Edoardo Mei

Layout e impaginazione
**Maurizio Beltramini, Carlo Raffi,
Alessandro Zanin**

Disegno di copertina
Patrizio Politi

Illustratori
**Marcello Lott
Fabio Ciceroni
Patrizio Politi
Niki Pancaldi
Michela Da Sacco
Max Bertuzzi
Franco Colicchio
David Grattoni
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 PER-
MESSO SCRITTO DELL'EDITORE E/O DEGLI AUTORI. COPYRIGHT © 2001-2003
IKUVIUM GAMES E DRAGONS' LAIR.

REV. 1.0 - MAGGIO 2003

Elenco creature in ordine alfabetico

Albero del malepag.	6	Leone angelicopag.	66
Anima dannatapag.	8	Linfozombiepag.	20
Bansheepag.	10	Moglothpag.	54
Cavalieri dei cancellipag.	12	Mummiapag.	22
Ciclope non mortopag.	14	Necromutantepag.	24
Civetta arcanapag.	64	Ombrapag.	28
Demone delle voraginipag.	38	Scarnificatopag.	30
Demone minorepag.	40	Scheletropag.	32
Demonietto delle possessionipag.	42	Strega duplicatricepag.	58
Dissipatorepag.	44	Suasor Subdolospag.	60
Dragomorpag.	16	Tricksterpag.	62
Famiglioscimmiapag.	48	Tutore celestepag.	68
Fantasmapag.	18	Vampiropag.	34
Furia primordialepag.	50	Vendicatrice angelicapag.	70
Lamiapag.	52	Zombiepag.	36

Elenco creature per tipologia

Non morte

Albero del malepag.	6
Anima dannatapag.	8
Bansheepag.	10
Cavalieri dei cancellipag.	12
Ciclope non mortopag.	14
Dragomorpag.	16
Fantasmapag.	18
Linfozombiepag.	20
Mummiapag.	22
Necromutantepag.	24
Ombrapag.	28
Scarnificatopag.	30
Scheletropag.	32
Vampiropag.	34
Zombiepag.	36

Demoniache

Demone delle voraginipag.	38
Demone minorepag.	40
Demonietto delle possessionipag.	42
Dissipatorepag.	44
Famiglioscimmiapag.	48
Furia primordialepag.	50
Lamiapag.	52
Moglothpag.	54
Strega duplicatricepag.	58
Suasor Subdolospag.	60
Tricksterpag.	62

Celestiali

Civetta arcanapag.	64
Leone angelicopag.	66
Tutore celestepag.	68
Vendicatrice angelicapag.	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 visualizzare ogni creatura secondo il suo indice di potenza in modo da stilare una classifica degli esseri più pericolosi.

ALCUNE INTEGRAZIONI

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

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

LO SHOCK

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

I POTERI MAGICI DELLE CREATURE

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

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

Tipologie o classi delle creature del Grande Bestiario

Animali

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

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

Umanoidi

Creature simili agli uomini per forma e capacità intellettuali ma differenti nell'aspetto fisico e nella cultura, come Goblin, Orchi, Gnomi non appartenenti alla classe degli 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 assumere 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.

Albero del Male

For 30 Des 3 Per 6 Vol 15 Con 0

Vitalità 60

Iniziativa 4

Difesa 5

Movimento 8

En. Magica 30

Shock 14

Res. Magica 15

P.G.Educazione -8

P.G.Agilità -6

P.G.Manualità -4

Indice di Potenza: 5.3

Molt. Movimento: 0.5

Difficoltà Shock: 16

Tabella dei Danni

%	Vitalità	Difficoltà
60 %	36	33
70 %	42	34
80 %	48	36
90 %	54	38
PNR	72	-

Abilità

Nome Abilità	Valore
Corpo a corpo	14
Furtività	14
Lotta	14

Armi

Nome Arma	Danni Tot.	Danni Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Tentacoli	1D6	3	-	-	-	-

Descrizione

Queste rare creature nascono da alberi nelle cui vicinanze sono accaduti eventi orribili e sanguinosi come battaglie, omicidi, impiccagioni, sacrifici e morti violente di qualsiasi natura. Il sangue dei defunti e i loro resti decomposti che vengono assorbiti dalla pianta, la fanno morire e la maledizione dei corpi dannati fa sì che una parte delle loro anime venga trasferita nell'essere vegeale che inizia ad assumere una forma curva e spettrale, priva di foglie e con la corteccia nera come la notte.

Questi non morti vegetali, conosciuti anche col nome di dendromorti, restano immobili nel luogo dove si sono formati, dal quale traggono energia e linfa per aumentare il loro interminabile odio derivante dalle anime dei morti.

Gli ignari e i mal capitati che calpestano il loro suolo, possono essere attaccati da queste creature che non cercano altro che vendicare la morte di coloro che li hanno generati.

Intorno agli alberi del male c'è solo morte e disperazione; tutta la vegetazione nel raggio di un kilometro è malata e insana e nessuna animale, se non quelli più putridi, vive nei suoi pressi. Spesso questi esseri sono immersi in una perenne nebbia che li nasconde alla

6

NON MORTE

ALBERO DEL MALE

vista dei curiosi e che fa della loro zona territorio off limits.

Questi esseri possono anche venire generati da Necromanti che conoscono l'Arcano di Dendromanzia attraverso un rituale di necrogenesi, vedi Dimensioni Arcane. Per perpetrare il rituale occorre il sangue ed il sacrificio di vittime dal quale l'albero trarrà nutrimento.

Le dimensioni di queste creature dipendono da quelle dell'albero con cui vengono create, che generalmente non sono inferiori ai 5 metri d'altezza.

Abilità Speciali

Gli Alberi del Male sono dei veri e propri vegetali non morti che non hanno bisogno della linfa per vivere, solo del sangue di altre creature.

Possono muoversi lentamente e catturare le vittime con le appendici dei rami o con quelle delle radici, spesso ignorate dalle loro vittime. Ciò gli permette di fare fino a quattro attacchi per round e stritolare lentamente gli sfortunati che non riescono a liberarsi.

Sono in grado di generare una fitta nebbia che li circonda sempre entro un raggio superiore a cento metri e possono percepire creature viventi entro un raggio di 50 metri anche se sono perfettamente immobili.

Subiscono il doppio dei danni da attacchi basiti sul fuoco anche se la loro corteccia è difficilmente incendiabile e la loro immobilità garantisce a coloro che li attaccano un bonus di + 5 sul tiro d'Attacco. Per contro possono rigenerarsi i danni subiti ed appendici al ritmo di 1 punto Vitalità per ogni round di combattimento.

La potente corteccia gli garantisce 10 punti di armatura in tutto il corpo.



Tipologia

Non Morte

Ambientazione

Horror-Fantasy

Habitat

Paludi e zone desolate.

Necromutante

For 15

Des 18

Per 15

Vol 20

Con 15

Vitalità 30

Iniziativa 16

Difesa 20

Movimento 16

En. Magica 266

Shock 12

Res. Magica 12

P.G.Educazione -4

P.G.Agilità -2

P.G.Manualità -2

Indice di Potenza: 8.4

Molt. Movimento: 1

Difficoltà Shock: 17

Tabella dei Danni

%	Vitalità	Difficoltà
60 %	18	18
70 %	21	19
80 %	24	21
90 %	27	23
PNR	36	-

Abilità

Nome Abilità	Valore
Spade	18
Attacco Magico	18
Aeromanzia (VII)	24
Piromanzia (VII)	24
Necromanzia (VIII)	26
Alchimaia (VIII)	26

Armi

Nome Arma	Danni Tot.	Danni Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Spada	1D8	4	-	-	-	-

Descrizione

Molte delle creature non morte vengono evocate da rituali o da altre strane pratiche magiche che hanno in qualche modo a che vedere con i necromanti, i necromutanti invece non vengono creati dai necromanti perché sono necromanti a tutti gli effetti. Infatti quasi nessuno sa che arrivati ad un certo livello di potenza ed esperienza tutti i necromanti in cui è profondamente radicato l'amore per la morte e per il male puro, cominciano piano piano a cedere il controllo sul proprio corpo alle energie necroplasmatiche che maneggiano nei loro esperimenti. Ciò avviene senza che i necromanti se ne accorgano e il processo di necromutazione comincia molto lentamente a partire da quando raggiungono alti livelli di energia magica: essi iniziano gradualmente a perdere il controllo sull'energia che maneggiano che comincia a mutarli e a distruggerne il fisico.

La necromutazione consuma i tessuti dei necromanti, li corrode e li uccide per poi ridonargli la non vita, alla fine anche il cervello subisce la necromutazione e il necromante cade nel sonno della non vita da cui può risvegliarsi dopo un ora come dopo mille anni.

Al risveglio il necromante non ha più neanche una cellula viva nel suo corpo e può risultare orribilmente sfigurato dato che molti tessuti si possono essere distrutti lasciando visibili carni macilente e ossa scheletriche.

Inizialmente i necromanti sono felici di tale trasformazione che ritengono doni loro nuovi poteri, ma non è raro che una volta consci di ciò che gli è accaduto divengano pazzi e perdano il controllo di sé e delle proprie azioni.

Il comportamento di un necromutante dopo la necromutazione è lo stesso che aveva prima di morire solo più crudele e pieno di disprezzo per la vita e per i viventi che mai come ora sono visti come esseri inferiori.

Abilità Speciali

I necromutanti possono essere dotati di ogni tipo di oggetto magico che creano senza difficoltà alcuna grazie alle loro conoscenze arcane superiori. La necromanzia e l'alchimia non hanno segreti per loro e non sono i soli tipi di magia che conoscono dato che di solito ne apprendono altri di magia elementale.

Possono essere uccisi solo distruggendo con il fuoco (o comunque con qualche altro tipo di energia purificatrice come acidi o magia), il loro corpo morto e decomposto anche se impiegano un mese a rigenerare ogni punto ferita inflittogli, ma state pur certi che se anche solo un osso di necromutante rimane intero dopo un combattimento sarà solo una questione di tempo prima che il suo proprietario ritorni abbastanza integro da vendicarsi.

Nessun necromutante, e proprio nessuno, sopporta di vedere la sua immagine riflessa: questa cosa li fa diventare pazzi per delle ore ed un necromutante impazzito sebbene più pericoloso per gli indifesi è molto più facile da combattere dato che non ricorre agli incantesimi ma alla sola forza bruta per eliminare la fonte del suo dolore ed è meglio un guerriero infuriato che un necromante.

Ogni necromutante ha al suo servizio un numero vario di non morti da lui creati e non è raro che li usi come un esercito per crearsi un suo regno del terrore e del dolore.

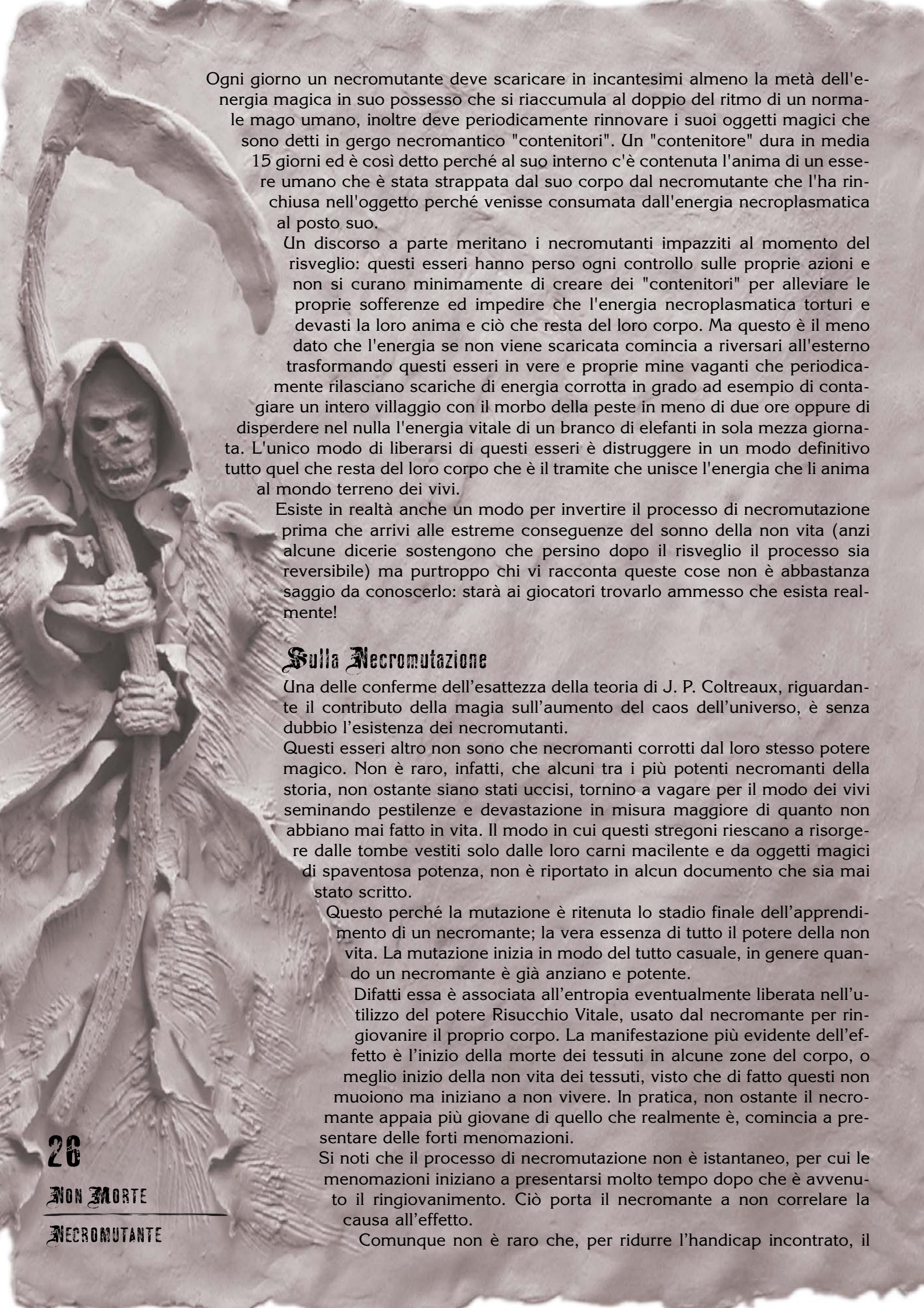
I necromutanti sono in grado di usare vari tipi di armi e possono indossare diversi tipi di armature anche molto pesanti e ingombranti.

Note Storiche e Mitologiche

In realtà il potere che ha causato la necromutazione non ha arrestato la sua crescita dopo il risveglio e come ben presto i neonati necromutanti noteranno sarà sempre più difficile amministrare le forze magiche senza usare appositi accumulatori e controllori di energia che dovranno essere creati seguendo precisi rituali che ogni necromutante conosce dal risveglio.

Ecco perché tutti i necromutanti hanno addosso alcuni oggetti magici che per lo più non fanno che accumulare o disperdere energia magica. Essi però nonostante ciò devono comunque scaricare parte dell'energia accumulata giornalmente usando degli incantesimi e come ogni mago sa, i più costosi incantesimi sono quelli che colpiscono più persone e maggiori superfici e che tra l'altro sono quelli che forniscono maggiore energia vitale, la stessa di cui si nutrono gli speciali oggetti magici che aiutano i necromutanti.





Ogni giorno un necromutante deve scaricare in incantesimi almeno la metà dell'energia magica in suo possesso che si riaccumula al doppio del ritmo di un normale mago umano, inoltre deve periodicamente rinnovare i suoi oggetti magici che sono detti in gergo necromantico "contenitori". Un "contenitore" dura in media 15 giorni ed è così detto perché al suo interno c'è contenuta l'anima di un essere umano che è stata strappata dal suo corpo dal necromutante che l'ha rinchiusa nell'oggetto perché venisse consumata dall'energia necroplasmatica al posto suo.

Un discorso a parte meritano i necromutanti impazziti al momento del risveglio: questi esseri hanno perso ogni controllo sulle proprie azioni e non si curano minimamente di creare dei "contenitori" per alleviare le proprie sofferenze ed impedire che l'energia necroplasmatica torturi e devasti la loro anima e ciò che resta del loro corpo. Ma questo è il meno dato che l'energia se non viene scaricata comincia a riversarsi all'esterno trasformando questi esseri in vere e proprie mine vaganti che periodicamente rilasciano scariche di energia corrotta in grado ad esempio di contagiare un intero villaggio con il morbo della peste in meno di due ore oppure di disperdere nel nulla l'energia vitale di un branco di elefanti in sola mezza giornata. L'unico modo di liberarsi di questi esseri è distruggere in un modo definitivo tutto quel che resta del loro corpo che è il tramite che unisce l'energia che li anima al mondo terreno dei vivi.

Esiste in realtà anche un modo per invertire il processo di necromutazione prima che arrivi alle estreme conseguenze del sonno della non vita (anzi alcune dicerie sostengono che persino dopo il risveglio il processo sia reversibile) ma purtroppo chi vi racconta queste cose non è abbastanza saggio da conoscerlo: starà ai giocatori trovarlo ammesso che esista realmente!

Sulla Necromutazione

Una delle conferme dell'esattezza della teoria di J. P. Coltreaux, riguardante il contributo della magia sull'aumento del caos dell'universo, è senza dubbio l'esistenza dei necromutanti.

Questi esseri altro non sono che necromanti corrotti dal loro stesso potere magico. Non è raro, infatti, che alcuni tra i più potenti necromanti della storia, non ostante siano stati uccisi, tornino a vagare per il mondo dei vivi seminando pestilenze e devastazione in misura maggiore di quanto non abbiano mai fatto in vita. Il modo in cui questi stregoni riescano a risorgere dalle tombe vestiti solo dalle loro carni macilente e da oggetti magici di spaventosa potenza, non è riportato in alcun documento che sia mai stato scritto.

Questo perché la mutazione è ritenuta lo stadio finale dell'apprendimento di un necromante; la vera essenza di tutto il potere della non vita. La mutazione inizia in modo del tutto casuale, in genere quando un necromante è già anziano e potente.

Difatti essa è associata all'entropia eventualmente liberata nell'utilizzo del potere Risucchio Vitale, usato dal necromante per ringiovanire il proprio corpo. La manifestazione più evidente dell'effetto è l'inizio della morte dei tessuti in alcune zone del corpo, o meglio inizio della non vita dei tessuti, visto che di fatto questi non muoiono ma iniziano a non vivere. In pratica, non ostante il necromante appaia più giovane di quello che realmente è, comincia a presentare delle forti menomazioni.

Si noti che il processo di necromutazione non è istantaneo, per cui le menomazioni iniziano a presentarsi molto tempo dopo che è avvenuto il ringiovanimento. Ciò porta il necromante a non correlare la causa all'effetto.

Comunque non è raro che, per ridurre l'handicap incontrato, il

necromante esegua un altro incantesimo di ringiovanimento. Se l'incantesimo riesce, supponendo che non ci sia un rilascio ulteriore di entropia magica, il mago appare privo di menomazioni. Questo comunque non svincolerà il necromante dalla necromutazione, difatti, dopo un certo periodo di tempo, la zona del corpo che era stata precedentemente interessata dal fenomeno ricomincerà a manifestare la sua anomalia.

Bisogna aggiungere che i fenomeni di necromutazione sono cumulativi, per cui se nel lancio di un incantesimo di ringiovanimento ci fosse dispersione di entropia magica, gli effetti di questa nuova entropia andrebbero a sommarsi a quelli vecchi, manifestandosi contemporaneamente a tempo debito. E' chiaro che il necromante prima o poi si accorgerà di ciò che gli sta accadendo, considerando anche il fatto che i poteri magici aumentano in modo anomalo, visto che l'entropia magica accumulata nelle varie parti del corpo amplifica le capacità magiche dell'individuo. Una volta raggiunta la consapevolezza del suo nuovo potere, il necromante custodisce gelosamente il segreto per raggiungere il suo stato, ragione per la quale non vi è alcun documento che descrive il fenomeno.

Particolare degno di riguardo è la possibilità di disperdere l'effetto della magia Risucchio Vitale come descritto in Dimensioni Arcane. Sebbene l'effetto del ringiovanimento, o meglio di invecchiamento delle vittime, possa essere disperso e quindi invertito, l'energia entropica non può essere dispersa. E' noto infatti dalla teoria termodinamica che un processo generante entropia non può essere reversibile.

Nel nostro caso ciò significa che il processo di necromutazione non potrà mai essere invertito, si può invece disperdere quella parte di energia magica convogliata nel corpo che è responsabile del ringiovanimento, causando l'improvviso invecchiamento del necromante con tutte le conseguenze psicofisiche che ne derivano.

Per quel che riguarda i tessuti mutati, questi creeranno degli handicap dipendenti dalla zona colpita e dall'entità della mutazione. Le cellule morte tenderanno inoltre a separarsi da quelle ancora in vita, creando problemi del tutto simili al rigetto. Ad esempio un bulbo oculare mutato genererà problemi di percezione visiva e, al minimo colpo ricevuto, rischierà di schizzare fuori dall'orbita.

Tipologia

Non Morte

Ambientazione

Horror-Fantasy

Habitat

Ovunque anche se amano per lo più luoghi grotteschi e tetri.

Lamia

For 13

Des 12

Per 15

Vol 18

Con 15

Vitalità 26

Iniziativa 14

Difesa 14

Movimento 12

En. Magica 52

Shock 12

Res. Magica 18

P.G.Educazione -4

P.G.Agilità -4

P.G.Manualità -2

Indice di Potenza: 5

Molt. Movimento: 1

Difficoltà Shock: 16

Tabella dei Danni

	%	Vitalità	Difficoltà
	60 %	16	16
	70 %	18	27
	80 %	21	19
	90 %	23	21
	PNR	31	-

Abilità

Nome Abilità	Valore
Lotta	14
Attacco Magico	14
Flagelli	16
Psichemanzia (IV)	18

Armi

Nome Arma	Danni Tot.	Danni Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Flagello	1D8	4	-1	-	-	-

Descrizione

Una lamia è una sorta di vampiro ma a differenza di questo che è un non morto, le lamie sono esseri demoniaci dotati di poteri soprannaturali: hanno l'aspetto di donne incredibilmente belle dall'addome in su ma da questo in giù somigliano a dei serpenti giganteschi dalla coda lunga a volte più di 2,5 metri.

Questi esseri però con i loro poteri sono in grado di celare agli altri il loro vero aspetto in modo da sembrare perfette e desiderabili agli occhi di ogni uomo. E proprio questo è il loro scopo quello di stregare con il loro fascino quanti più uomini possibili così che questi le servano, combattano e, se necessario, muoiano per loro ma soprattutto siano un serbatoio di sangue per il loro sostentamento.

L'inferno che le ha partorite le ha spedite in giro per il mondo a rubare vite agli esseri viventi nel modo più subdolo, facendogli credere di fare qualcosa di bello e necessario.

Gli uomini soggetti all'influsso delle lamie possono servirle per un tempo indefinito dato che loro, a differenza dei normali vampiri, non uccidono le vittime, ma le succhiano poco a poco in modo che sopravvivano a lungo per servirle e soddisfare i loro desideri.

52

DEMONIACHE

LAMIA

L'influsso ammaliante delle lamie è quasi impossibile da spezzare: gli unici modi noti di liberare uno schiavo d'amore (questo è il nome dei servi delle lamie) sono l'uccisione della lamia incantatrice o il mostrare allo schiavo d'amore il vero aspetto della lamia in modo da provocare sul malcapitato un forte shock. Le prede preferite dalle lamie sono gli uomini forti e dall'aspetto gradevole.

Abilità Speciali

Le lamie sono ottime psicomanti specializzate nelle illusioni visive per lo più ai danni di baldi giovani. Non hanno mai più di 5 schiavi d'amore i quali fanno per loro qualunque cosa gli si chieda, anche suicidarsi. Per ottenere uno schiavo una lamia lancia un'attacco magico al bersaglio prescelto e se questo non riesce a resistere all'attacco non subisce danni, ma cade preda del fascino della lamia. Tale fascino fa sì che chiunque voglia attaccare una lamia subisca una penalità di -3 al tiro per colpire visto che si sente stranamente colpevole per voler deturpare una così graziosa e bella fanciulla.

Per rivelare a qualcuno il vero aspetto di una lamia è sufficiente lanciare una dispersione della magia addosso alla lamia per annullare l'incantesimo che la fa apparire completamente umana, per vedere come si annulla un incantesimo consultare il capitolo sulla Magia Astrale del manuale Dimensioni Arcane.

Uno schiavo d'amore che vede il vero aspetto di una lamia deve superare un tiro shock con difficoltà 21, mentre chi riesce a superare il check rimane stordito per un paio d'ore ed è incapace di compiere azioni complesse; tutt'al più può fuggire in preda al panico.

Le lamie si rivelano anche buone combattenti nel caso che non abbiano più servi e le loro armi preferite sono i flagelli mentre le loro scaglie gli assicurano un'armatura di 3 punti su buona parte del corpo. Neanche la coda è però da sottovalutare, usata insieme all'abilità lotta la lamia se ne serve per immobilizzare l'avversario e stritorarlo lentamente causandogli 1D6 danni a round. La vittima per liberarsi deve seguire le regole sulla lotta, (vedi manuale base di Dimensioni).

Note Storiche e Mitologiche

Secondo la mitologia Lamia era figlia di Belo la quale ebbe da Zeus numerosi figli, ma tutti, salvo Scilla, furono uccisi da Era ingelosita. Lamia si vendicò uccidendo i figli degli altri e divenne tanto crudele che il suo volto si trasformò in una maschera da incubo. Più tardi si unì a Empusa e assieme si giacevano coi giovani e succhiavano loro il sangue mentre erano immersi nel sonno.

Il suo nome, Lamia, pare apparentato con lamyros (ingordo) da laimos (gola), cioè per una donna, lasciva, e il suo orribile volto è la maschera profittica della Gorgone, usata dalla sacerdotessa durante la celebrazione dei Misteri di cui l'infanticidio era parte integrante.



Tipologia

Demoniache

Ambientazione

Horror-Fantasy

Habitat

Ovunque..

Mogloth

For 14

Des 14

Per 13

Vol 16

Con 7

Vitalità 28

Iniziativa 14

Difesa 16

Movimento 14

En. Magica 66

Shock 12

Res. Magica 16

P.G.Educazione -6

P.G.Agilità -3

P.G.Manualità -2

Indice di Potenza: 4.8

Molt. Movimento: 1

Difficoltà Shock: 16

Tabella dei Danni

	%	Vitalità	Difficoltà
Difesa 16	60 %	17	17
Movimento 14	70 %	20	18
En. Magica 66	80 %	22	20
Shock 12	90 %	25	22
Res. Magica 16	PNR	34	-

Abilità

Nome Abilità	Valore
Corpo a corpo	15
Attacco Magico	10
Furtività	14
Necromanzia (III)	16
Piromanzia (V)	20

Armi

Nome Arma	Danni Tot.	Danni Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Artigli	1D3	2	-	-	-	-
Moros	1D6	3	-	-	-	-

Descrizione

Queste bieche creature sono state generate nella notte dei tempi da alcuni dei più potenti demoni mai esistiti. Il loro scopo fu quello di portare scompigli e distruzione in qualsiasi civiltà umana o umanoide e per questo, chi li creò, li dotò di poteri particolari che di seguito descriveremo.

I Mogloth, meglio conosciuti dagli esperti in materia, come semi-demoni, sono creature molto simili ad un uomo, dai corpi poderosi e dalla forma bestiale, la cui pelle è spesso aggrinzita come quella di chi ha subito gravi ustioni; profondi conoscitore delle arti magiche e temibili avversari.

Il loro scopo è quello di portare l'anarchia e il caos nelle società degli uomini nelle quali entrano grazie alle loro abilità furtive e di mimetismo, dono del male primordiale che le ha create.

Grazie alle loro capacità di mutare il loro aspetto, possono prendere le sembianze di un qualsiasi umano e mettersi al suo posto, tessendo una rete di intrighi politici volti alla disfatta della popolazione colpita.

Diplomatici, governatori, uomini d'affari e politici: questi sono coloro a cui i mogloth puntano per sovvertire l'ordine delle cose; gli altri uomini non gli interessano se non per fini secondari, solo gli uomini di potere sono al centro del loro mirino.

Vivono in luoghi oscuri e profondi, preferibilmente nei pressi di vulcani e zone magmatiche da cui traggono i loro poteri.

Adorano divinità infernali e demoni di grande potenza e spesso sono

ai voleri di Demoni Minori e di Demoni delle Voragini.

Quando la loro popolazione raggiunge livelli alti possono sferrare attacchi contro città umane al fine di impossessarsene e rendere schiavi coloro che vi abitano e in antichità sono state molte le battaglie fra uomini e demoni che, per fortuna, hanno visto prevalere sempre i primi, ma forse le cose un giorno potrebbero cambiare...

Abilità Speciali

L'abilità più grande che possiedono è quella di alterare il loro corpo e di cambiare il loro aspetto prendendo le sembianze di qualsiasi umano o umanoide la cui massa sia superiore o inferiore alla loro al massimo del 30%.

Essi possono anche occultare il loro corpo e gli oggetti che indossano rendendosi parzialmente invisibili per un numero di minuti pari al loro valore di Volontà al costo di 10 punti di EM. Chiunque tenti di scorgerti in questo modo avrà una penalità di -5 nel suo tiro Percezione. Se i Mogloth usano questa abilità insieme all'abilità di Furtività riceveranno un bonus di +5 al check, il che li rende pressochè invisibili nei luoghi bui e di notte.

Le loro conoscenze nelle arti magiche li rende molto pericolosi; ognuno di loro conosce almeno gli arcani di Piromanzia e Necromanzia, ma quelli più anziani possono apprendere anche altri arcani.

I Mogloth sono vulnerabili alla luce del sole che temono più di ogni altra cosa: se la loro pelle viene colpita da un raggio di sole essi subiscono un punto di danno ogni minuto che restano esposti. Inoltre anche se coperti da vestiti e cappucci che gli impediscono di venire danneggiati gravemente, vagare alla luce del sole gli comporta una penalità di -4 a tutti i check.

Gli attacchi basati sulla Fotomanzia gli causano il doppio dei danni e degli effetti.

La loro pelle spesso gli garantisce comunque due punti di armatura da tutti gli attacchi tranne che da quelli luminosi.

Note Storiche e Mitologiche

Dalle cronache di Erilius di Kemendor

....delle battaglie fra uomini e i demoni chiamati come Mogloth ve ne fu una, intorno al 300 dell'epoca corrente che si svolse nei pressi della città di Fige a seguito di una poderosa invasione di queste creature infernali del nostro territorio.

Secondo i documenti da me ritrovati in questi anni, pare che la battaglia fu tanto cruenta quanto fatale per molti dei nostri uomini.

Aramor da Bellerafonte, uno dei cavalieri più impavidi del re, narra che <<...erano come dei diavoli invasati, il cui avanzare era preceduto da fiamme e distruzione e i cui sguardi spettrali bastavano a far scappare gli uomini che li affrontavano. Alcuni di loro apparivano dal nulla come coperti da un manto di ombra, altri prendevano le sembianze dei nostri soldati per poi attaccare dall'interno delle nostre guarnigioni e massacrare i nostri uomini. Quando la sconfitta pareva inevitabile, il sole sorse ed esse sembravano come intimorite dalla luce dell'astro, mentre i nei nostri cuori cresceva sempre più forte un inaspettato coraggio. E mentre arretravano e si disperdevano le nostre lame riportarono la giustizia che ci era stata sottratta.>>



Tipologia

Demoniache

Ambientazione

Horror-Fantasy

Habitat

Ovunque vi sia
civiltà umana.

Civetta Arcana

For 5

Des 18

Per 17

Vol 16

Con 5

Vitalità 10

Iniziativa 18

Difesa 20

Movimento 34

En. Magica 48

Shock 10

Res. Magica 16

P.G.Educazione -7

P.G.Agilità -2

P.G.Manualità -1

Indice di Potenza: 3.5

Molt. Movimento: 3

Difficoltà Shock: 10

Tabella dei Danni

%	Vitalità	Difficoltà
60 %	6	8
70 %	7	9
80 %	8	11
90 %	9	13
PNR	12	-

Abilità

Nome Abilità	Valore
Corpo a corpo	16
Taumaturgia (IV)	18

Armi

Nome Arma	Danni Tot.	Danni Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Artigli	1D4	2	-	-	-	-
Morso	1D4+1	3	-	-	-	-

Descrizione

Questi meravigliosi animali dal piumaggio color argento e dagli occhi sapienti sono una razza particolare di rapaci dotati di strani e arcani poteri.

Le leggende su queste creature sono moltissime e numerosi sono coloro che le dipingono come portatrici di sapienza e saggenza, ma solo a coloro che sanno conquistarsi la loro fiducia.

Esse sono innanzitutto molto rare e nessuno sa se effettivamente sono una razza di civette particolari o animali magici creati dagli dei per sorvegliare gli uomini e proteggerli, infondendogli conoscenza, saggezza e coraggio.

Apparentemente questi magnifici uccelli sembrano in tutto e per tutto civette e come tali esse vivono, cacciando piccoli roditori, lucertole ed insetti.

In realtà esse sono profonde conoscitrici delle civiltà umane e umanoidi che spesso visitano scrutandone i luoghi e le persone alla continua ricerca di un qualcosa.

Questo qualcosa sono i più puri di spirito e di animo, persone valrose che si dedicano alla propria causa e che spesso soffrono per portare pace e giustizia. Una volta trovata esse entrano in contat-

to con costoro tramite le loro arti arcane; inspiegabilmente chi ha a che fare con loro riesce a capire i loro semplici pensieri e le loro intenzioni.

Se il prescelto accetta l'aiuto della civetta essa d'ora in avanti, resterà al suo fianco facendogli dono delle proprie conoscenze.

I doni che la civetta può portare possono essere diversi ma tutti raggruppabili nell'arco delle arti magiche e delle conoscenze.

Esse possono donare la conoscenza di Arcani magici (vedi Dimensioni Arcane) o di abilità in una materia che può andare dall'Occulto alla Filosofia, dal combattere al saper andare a cavallo e così via. In rari casi esse possono incrementare anche le caratteristiche principali di un personaggio ed in media incrementeranno da una a cinque abilità e/o caratteristiche.

Spetterà al Narratore stabilire i doni che la civetta porterà al prescelto. In termini di gioco le abilità dei prescelti verranno portate a valori più alti dai 5 ai 10 punti fino ad un massimo di 20. Ad esempio una civetta può incrementare l'abilità che un personaggio ha sulla Spada da 13 a 18 e incrementare la sua conoscenza nell'Arcano di Taumaturgia da 16 a 20.

Queste creature resteranno legate al loro prescelto fin tanto che esso avrà bisogno del loro aiuto e in rari casi per sempre, diventando un vero e proprio famiglia. Se decidono di andarsene il prescelto perderà gran parte dei poteri acquisiti a discrezione del Narratore.



Abilità Speciali

Sebbene non molto forti sono abili combattenti, veloci e difficili da colpire. Quasi tutte le civette conoscono l'Arcano di Taumaturgia e possono usarlo a proprio scopo anche se raramente contro avversari.

La loro aura pura gli conferisce una protezione di 5 punti da tutti gli esseri malvagi che provano a combattere e ferirle, specialmente quelli appartenenti alla classe dei non morti e dei demoni.

Inoltre chi si trova entro 10 metri da loro ed è un puro di spirito avrà un bonus di + 2 a tutti i check e tiri difficoltà.

Tipologia

Celestiali

Ambientazione

Horror-Fantasy

Habitat

Boschi, foreste o città.

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 Arcane

LA MAGIA COME NON L'AVETE MAI GIOCATO PRIMA!

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

Questo è il terzo volume del Grande Bestiario di Dimensioni dove vengono descritte tre classi di creature: Non Morte, Demoniache e Celestiali.

Gli altri volumi della serie sono:

- * *Grande Bestiario: Aliene, Cibernetiche e Meccaniche (più adatto per ambientazioni di tipo cyberpunk e spaziali);*
- * *Grande Bestiario: Mitologiche, Magiche e Umanoidi (più adatto per ambientazioni di tipo fantasy);*
- * *Grande Bestiario: Animali, Licantropiche e Extradimensionali (adattabile a qualunque tipo di ambientazione)*

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



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

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

