

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 il 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 calpestando 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.

Anima Dannata

For 15

Des 14

Per 13

Vol 14

Con 10

Vitalità 30

Iniziativa 14

Difesa 16

Movimento 14

En. Magica 28

Shock 10

Res. Magica 14

P.G.Educazione -5

P.G.Agilità -3

P.G.Manualità -2

Indice di Potenza: 5.6

Molt. Movimento: 1

Difficoltà Shock: 18

Tabella dei Danni

	%	Vitalità	Difficoltà
Difesa 16	60 %	18	18
Movimento 14	70 %	21	19
En. Magica 28	80 %	24	21
Shock 10	90 %	27	23
Res. Magica 14	PNR	36	-

Abilità

Nome Abilità	Valore
Corpo a corpo	14
Attacco sonico	16

Armi

Nome Arma	Danni Tot.	Danni Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Artigli	1D6	3	-	-	-	-
Morso	1D8	4	-	-	-	-

Descrizione

Le anime dannate sono molto simili nell'aspetto agli zombie essendo anch'essi corpi macilenti in avanzato stato di decomposizione anche se la loro origine è molto diversa.

Nascono da una razza di spiriti maligni, banditi da altri mondi e confinati nel nostro a causa della loro eccessiva crudeltà. Per riottenere una parvenza di vita si impossessano dei cadaveri morti da poco che, durante la rianimazione, vengono terribilmente sfigurati assumendo sembianze mostruose.

A differenza degli zombie però, il processo di decomposizione si arresta al momento dell'ingresso nella non vita e le capacità degli spiriti si conservano per intero nel corpo ospite.

A seguito della trasformazione subita la saliva delle anime dannate è diventata un potente veleno che una volta entrato a contatto col sangue delle vittime le paralizza così che possono divorarne lo spirito e le carni con comodità.

A causa del loro aspetto non possono circolare liberamente e si rintanano perciò in luoghi di difficile accesso di giorno, mentre di notte si aggirano in luoghi poco frequentati in cerca di spiriti e carni umane da usare come nutrimento.



NON MORTE

ANIMA DANNATA

Abilità Speciali

Quando attaccano le anime dannate lanciano un urlo che racchiude i gemiti di sofferenza di tutte le anime divorate e questo grido di orrore è in grado di generare il panico in chi lo ascolta e non supera un check shock contro l'abilità attacco sonico della creatura.

Il loro morso rilascia una dose di veleno di potenza 14 i cui effetti, in caso di avvelenamento, consistono nella sola paralisi senza alcun altro tipo di danno prodotto dal veleno, la paralisi dura 1D10 rounds e per il funzionamento dell'avvelenamento si rimanda al sistema base di Dimensioni.

Una volta uccisa una di queste creature, lo spirito che è al suo interno cercherà di impossessarsi del cadavere più vicino; in questa fase è particolarmente vulnerabile alla magia e basta un solo punto danno inferto con un qualsiasi incantesimo per distruggerlo definitivamente. Se ciò non avviene si assisterà all'immediata nascita di una nuova anima dannata. Lo spirito è invisibile ai normali sensi umani, ma può essere individuato con altri sistemi.

Alcune di loro sono in grado di imparare fino al quarto livello di Necromanzia e non oltre.



Tipologia

Non Morte

Ambientazione

Horror-Fantasy

Habitat

Un po' ovunque specie nei luoghi riparati e nascosti alla vista dei più.

Banshee

For 12 Des 16 Per 10 Vol 15 Con 5

Vitalità 24

Iniziativa 13

Difesa 18

Movimento 21

En. Magica 30

Shock 12

Res. Magica 15

P.G.Educazione -7

P.G.Agilità -2

P.G.Manualità -3

Indice di Potenza: 5.5

Molt. Movimento: 1.5

Difficoltà Shock: 19

Tabella dei Danni

%	Vitalità	Difficoltà
60 %	14	15
70 %	17	16
80 %	19	18
90 %	22	20
PNR	29	-

Abilità

Nome Abilità	Valore
Corpo a corpo	15
Attacco sonico	20

Armi

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

Descrizione

Le banshees sono gli spiriti urlanti e senza requie, di giovani donne assassinate o comunque trapassate con morte violenta, il più delle volte causata dal tradimento di qualche loro caro parente.

Il loro spirito desideroso di vendetta, o solamente di capire il perché della loro morte, si rifiuta di abbandonare il luogo dove sono defunte o quello cui erano più legate quando erano ancora in vita.

Il grande dolore però, le ha rese folli e la loro pazzia si trasmette a chiunque si aggiri incautamente nei luoghi dove questi spiriti infelici piangono urlanti il loro immenso dolore: molti sono coloro che dopo aver sentito il lamento straziante delle banshees hanno perso la ragione e sono tormentati da oscuri presagi di morte.

Il folle rancore delle banshees non consente loro di distinguere chi hanno davanti e nella loro mente tormentata tutti assumono le sembianze di colui che causò la loro morte prematura e per questo si recano da costoro, domandandogli semplicemente "perché" e aspettando quella risposta che potrà finalmente portargli la pace. La risposta sbagliata o la mancata risposta scatena il furore delle banshees che iniziano il loro disperato lamento di follia.

Le dimensioni delle banshees sono variabili e si presentano di solito coperte di laceri stracci evanescenti che lasciano intravedere solamente le loro scarnificate mani artigliate e i loro occhi pieni di follia.

Abilità Speciali

L'urlo straziante delle banshees provoca in chi lo ode una paura terrificante e paralizzante. Ognuno dovrà effettuare un check Shock con difficoltà pari al valore dell'abilità attacco sonico della Banshee. Il lamento provoca i normali effetti shock descritti sul manuale base di Dimensioni e può essere usato solo una volta contro gli stessi soggetti.

La banshee non è completamente intangibile come sembrerebbe a prima vista, ha un nucleo solido di puro dolore che non può essere colpito da alcun tipo di proiettile, le altre armi producono invece solo la metà dei danni totali.

Le banshees possono essere eliminate anche in un altro modo, rivelando loro le modalità e le cause della loro morte dopo che queste hanno posto la loro fatidica domanda sul perché. Questa conoscenza libera le loro anime e consente loro di abbandonare questo piano di esistenza.

Le banshees, come tutti gli altri non morti, non sono soggette alle regole sullo svenimento.



Note Storiche e Mitologiche

Banshee, in gaelico, "donna fatata" o "donna delle colline", nella mitologia celtica irlandese rappresenta l'aldilà e annuncia una morte imminente emettendo un lungo gemito. Loro madre e guida è Áine, che protegge i morti in viaggio verso l'oltretomba e i feti nel grembo materno. Un'altra interpretazione vuole che tutte le banshee siano "regine" dell'oltretomba, dove si trasferirono con gli altri dei durante l'era cristiana per diventare fate.

Secondo la leggenda, i malati in fin di vita sentono il lamento delle banshee nelle notti di luna piena nei pressi di Lough Gur, in Irlanda, luogo di sepoltura e dimora degli spiriti. La presenza di banshees vicino alle abitazioni di malati gravi veniva ancora registrata nel secolo scorso; i loro gemiti e quelli dei parenti addolorati si rispondevano come un'eco. Questa corrispondenza si ritrova nella struttura dei lamenti funebri tradizionali di varie culture.

Tipologia

Non Morte

Ambientazione

Horror-Fantasy

Habitat

Antichi castelli o rovine e ovunque vi sia dolore e disperazione.

Cavalieri dei Cancelli

For 14

Des 12

Per 12

Vol 10

Con 8

Vitalità 28

Iniziativa 12

Difesa 14

Movimento 26

En. Magica 20

Shock 9

Res. Magica 10

P.G.Educazione -6

P.G.Agilità -4

P.G.Manualità -3

Indice di Potenza: 5.3

Molt. Movimento: 2

Difficoltà Shock: 18

Tabella dei Danni

%	Vitalità	Difficoltà
60 %	17	17
70 %	20	18
80 %	22	22
90 %	25	22
PNR	34	-

Abilità

Nome Abilità	Valore
Corpo a corpo	13
Spade	15
Sputare Fuoco	13

Armi

Nome Arma	Danni Tot.	Danni Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Pugni e Calci	1D6	3	-	-	-	-
Spada	1D8+1	4	-	-	-	-

Descrizione

I cavalieri dei cancelli hanno l'aspetto di antichi cavalieri medioevali le cui armature e vesti si sono letteralmente fuse con le carni di chi li indossava distruggendo parti intere dei loro corpi e conferendogli un aspetto orribile.

Ma la visione del corpo semi metallico devastato dalle bruciature delle carni è nulla in confronto all'orrore suscitato dai loro sguardi pieni di insana follia e di deliranti visioni di morte che quelle orbite, di un rosso vuoto turbinante, suscitano immancabilmente in chiunque abbia la disgrazia di trovarsele di fronte. Costretti a vivere per sempre tra una dimensione e l'altra, tra un piano della realtà e l'altro, non sono vivi, ma neanche morti e il loro spirito, bandito da ogni realtà, brama solo una cosa, poter attraversare un varco e combattere con chiunque finchè non trovino qualcuno che sia in grado di porre fine alla loro eterna peregrinazione.

La follia li guida e le loro cavalcature li accompagnano ovunque, esseri bestiali, una volta simili a cavalli, ma ora fatti del fuoco dell'inferno che si sprigiona dalle loro fauci come lava ardente.

Cavalcature e cavalieri sono tutt'uno nello spirito e a volte persino nelle carni: il dolore dell'uno è il dolore dell'altro, i pensieri dell'uno sono i pensieri dell'altro, la fine dell'uno è la fine dell'altro.

Abilità Speciali

Un cavaliere dei cancelli e la sua cavalcatura vanno considerate una cosa sola tanto forte è il legame empatico che li lega. Non si separano mai e il danno subito da uno è subito anche dall'altro cosicché basta uccidere

12

NON MORTE

CAVALIERE DEI CANCELLI

uno dei due per uccidere anche l'altro.

Le due entità hanno le medesime caratteristiche fisiche e valori di abilità ma possono condurre attacchi separati, la cavalcatura preferendo sputare piccoli getti di lava che causano al singolo bersaglio colpito 1D10 punti danno senza che sia possibile sottrarre il valore di armatura, il cavaliere invece preferendo attaccare con la sua spada magica che dà la capacità a chi la impugna di parare qualsiasi cosa, anche i proiettili di arma da fuoco o delle frecce.

I cavalieri dei cancelli sono immuni agli effetti della magia del fuoco e di quella dimensionale.

Il cavaliere ha un'armatura di 12 punti su tutto il corpo mentre la cavalcatura ha un'armatura di soli 2 punti, si ricorda che uccidere la cavalcatura è come uccidere il cavaliere.

Note Storiche e Mitologiche

I cavalieri dei cancelli una volta erano i cavalieri dell'ordine dei portali che abitavano un lontano pianeta di un'altra dimensione i cui abitanti avevano abitudini e modi di vivere simili a quelli della terra intorno all'anno 1000 D.C.

I maghi di questo pianeta studiavano la magia dimensionale da secoli, creando spesso notevoli problemi. I primi portali dimensionali aperti lasciarono fuoriuscire creature di altri mondi che non erano sempre piene di intenzioni pacifiche e così nacque l'ordine dei cavalieri dei portali, con il compito di vigilare i portali dimensionali e limitare i danni provocati dalle creature che ne fuoriuscivano.

Quando poi gli studiosi della magia dimensionale arrivarono a scoprire il modo di mandare esseri umani in altre dimensioni, ai cavalieri venne chiesto di varcare i cancelli per esplorare ciò che c'era di là dai portali, specialmente per cacciare, combattere ed eliminare se necessario eventuali presenze ostili al di là dei cancelli che cercassero di impedire la "colonizzazione" dei nuovi territori scoperti.

I cavalieri dei portali accettarono di buon grado questo compito e poco tempo dopo la richiesta, l'intero gruppo dei combattenti armato di tutto punto, ben 10.000 uomini con le relative cavalcature, si apprestarono ad attraversare una serie di appositi cancelli creati, per l'occasione, dai maghi dell'ordine.

L'attraversamento dei portali sembrava non creare difficoltà, ma quando l'ultimo dei cavalieri ebbe varcato la soglia qualcosa andò storto: inspiegabilmente e improvvisamente tutti i portali esplosero riversando una grande massa di fuoco magico addosso a coloro che li tenevano aperti, i quali cominciarono a scappare urlando in balia delle fiamme.

L'incantesimo di apertura si disperse e all'interno dei varchi si diffuse il caos. Gli esploratori dei vari gruppi si erano già accorti che non c'erano cancelli aperti alla fine dei tunnel e mentre stavano ritornando per riferirlo era già scoppiato l'inferno. All'interno dei tunnel la temperatura era salita fino a livelli intollerabili, le armature e le vesti dei cavalieri si fusero e presero ad ardere insieme alle carni dei cavalieri e delle loro cavalcature, strani spiriti di puro magma furono visti far saltare i portali dimensionali, ma su tutto regnava il dolore.

Le urla di sofferenza di uomini e animali erano udibili ovunque, tutti cercavano una via di fuga che non c'era. Intanto l'odore delle carni carbonizzate si spargeva ovunque, ma nessuno morì, dato che gli spiriti usciti dai corpi, non potendo raggiungere la dimensione loro propria, non ebbero altro posto dove andare se non i loro vecchi corpi e là, dove poco prima c'erano valorosi cavalieri, ora non c'erano che esseri resi folli dal dolore e sospesi tra l'essere e il non essere, tra un mondo e l'altro, dispersi in miriadi di quei luoghi fatti di infinito nulla eterno che collegano le dimensioni, le realtà e le epoche tra loro.

Intanto, sul pianeta d'origine, si cercava in ogni modo di ritrovare le tracce dei cavalieri scomparsi, vennero aperti migliaia di portali e cominciò a verificarsi un fenomeno mai visto prima, poco prima che il portale si aprisse su un'altra dimensione o un altro mondo da questo uscivano esseri orribili simili per quel poco che ancora era riconoscibile ai cavalieri perduti, ma in loro non c'era nessun ricordo o pensiero per quello che era stato ma solo una follia omicida disperata e cieca.

Alla fine i saggi del regno decretarono la messa al bando degli esperimenti sulla magia dimensionale, troppo pericolosi per poter continuare e nulla si seppe più dei cavalieri.

Queste anime perse però, vagano ancora nel nulla che le circonda pronte a tuffarsi in ogni portale che si apra nelle loro vicinanze per poter così porre fine alla loro non vita, magari insieme a quella di tutti coloro che incontrano fuori dei cancelli dimensionali, che nella loro mente devastata sono colpevoli, anche se non si sa bene di cosa..



Tipologia

Non Morte

Ambientazione

Horror-Fantasy

Habitat

Conducono la loro non vita nei varchi dimensionali che collegano una dimensione all'altra.

Ciclope Non Morto

For 20

Des 12

Per 9

Vol 11

Con 5

Vitalità 40

Iniziativa 10

Difesa 14

Movimento 16

En. Magica 22

Shock 11

Res. Magica 11

P.G.Educazione -7

P.G.Agilità -4

P.G.Manualità -3

Indice di Potenza: 6.2

Molt. Movimento: 1

Difficoltà Shock: 18

Tabella dei Danni

	%	Vitalità	Difficoltà
Difesa 14	60 %	24	23
Movimento 16	70 %	28	24
En. Magica 22	80 %	32	26
Shock 11	90 %	36	28
Res. Magica 11	PNR	48	-

Abilità

Nome Abilità	Valore
Corpo a corpo	16
Contendenti	19
Piazzare Trappole	16

Armi

Nome Arma	Danni Tot.	Danni Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Bastone	1D6	3	-	-	-	-
Lancia	1D6+1	4	-2	-	-	-

Descrizione

Questi esseri assomigliano in tutto e per tutto a dei ciclopi solo che la loro pelle è nero antracite e piena di pustole grigiastre.

Sono alti circa 4 - 5 metri e vivono esclusivamente in luoghi paludosi e privi di troppa luce, la quale li infastidisce e li acceca.

La loro malvagità è unica, come descritto nelle note storiche, e sono alla costante ricerca di adepti con i quali creare un culto per l'adorazione delle forze oscure.

Abilità Speciali

Essendo fatti di materia organica fossilizzata il loro corpo gli offre una armatura naturale di 6 punti contro ogni tipo di danno ed essendo non morti, animati da una delle più oscure magie dell'oltre tomba, tale protezione vale anche per i danni inflitti magicamente. Se però vengono colpiti nell'occhio, per farlo viene applicato un malus al tiro per colpire di 6, i danni che subiscono sono raddoppiati e non si applica la riduzione danni data dall'armatura.

Il loro patto con le forze demoniache ha fatto sì che questi non morti fossero circondati da una speciale aura di charme necromantico che rende qualunque necromante, con Volontà inferiore a quella

del ciclope, automaticamente suo schiavo e seguace del culto, dal momento in cui mette piede nella palude dove la creatura risiede e fino a quando per un motivo o per l'altro essa non viene uccisa.

Per essere sicuro che i ciclopi tenessero fede al loro impegno, i grandi demoni li hanno vincolati a stare nella palude in cui sono ritornati alla vita, da cui non possono allontanarsi per nessun motivo a pena della morte definitiva tra atroci sofferenze.

Note Storiche e Mitologiche

L'origine di questa stirpe di creature non morte è legata alla morte, avvenuta alcuni secoli fa, di un ciclope che viveva nella palude di Trexus. Questo ciclope benchè fisicamente simile a tutti i suoi simili era più alto della media misurando ben quattro metri e mezzo, aveva lunghe braccia nerborute e l'unico occhio era sempre aperto anche quando dormiva.

Ma non erano solo queste le uniche differenze coi normali ciclopi, infatti abitava una palude spoglia e mefitica e si nutriva di tutto ciò che trovava, specialmente di ogni tipo di creatura passasse di lì. Alcuni diranno che per i ciclopi è normale nutrirsi di esseri umani o simili e questo è vero, ma di solito i ciclopi non prendono a mazzate ogni osso della loro vittima ancora viva per il semplice gusto di sentirla urlare e di vederne il sangue schizzare fuori come vino da un acino d'uva.

Comunque sia, al momento della sua morte, pare che avesse sulla coscienza l'uccisione di almeno cinquemila esseri umani, per non contare tutte le altre creature e fu spedito subito agli inferi. Egli non aveva alcuna intenzione di passare l'eternità in quel luogo di dolore e sofferenza, ma voleva tornare a fare quello che gli piaceva di più, schiacciare le teste degli umani come cocomeri maturi sotto i colpi della sua clava. Decise allora di proporre un accordo al re demone.

Egli lo avrebbe fatto ritornare alla vita nella sua amata palude e lui, in cambio, avrebbe creato un culto per adorare e fare sacrifici alle forze del male, accrescendo il suo potere. Al re demone l'idea piacque, ma volle porre alcune condizioni, innanzitutto il culto doveva essere fatto di soli necromanti che il ciclope non doveva assolutamente uccidere, seconda cosa il ciclope sarebbe resuscitato come non morto schiavo dei voleri del re demone, infine esso non avrebbe mai dovuto lasciare la sua palude, ma si doveva servire dei necromanti per andare a cercare fuori dalla palude altre vittime e altri servitori. Il ciclope accettò senza fare obiezioni convinto nella sua stupida mente di aver concluso un grande affare.

In seguito il re demone ebbe la geniale idea di proporre questo patto anche ad altri ciclopi finiti sotto il suo controllo e da allora molti sono stati ciclopi non morti creati, i quali comandano culti temuti o sanguinari di grandi dimensioni che infestano molte grandi paludi e che cercano di continuo nelle città e nei luoghi più disparati nuove vittime e nuovi adepti, per lo più con l'inganno e con promesse di chissà quali tesori nascosti nella palude del loro signore.



Tipologia

Non Morte

Ambientazione

Horror-Fantasy

Habitat

Paludi e luoghi mefitici

Dragamor

For 30

Des 12

Per 11

Vol 25

Con 10

Vitalità 60

Iniziativa 12

Difesa 14

Movimento 21

En. Magica 75

Shock 17

Res. Magica 25

P.G.Educazione -5

P.G.Agilità -4

P.G.Manualità -3

Indice di Potenza: 7.5

Molt. Movimento: 1

Difficoltà Shock: 21

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	19
Attacco sonico	14
Necromanzia (V)	20

Armi

Nome Arma	Danni Tot.	Danni Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Artigli	2D10	11	-	-	-	-
Morso	3D10	16	-	-	-	-
Coda	1D10	5	-1	-	-	-

Descrizione

I dragamor, o anche draghi non morti, sono generati da potenti necromanti o Necromutanti grazie alle loro arti necromantiche oppure vengono generati dai copri decomposti di draghi impregnati di malvagità, che durante la loro vita hanno provocato morte e distruzione alle razze libere della terra.

Con molta probabilità, nella loro vita precedente, questi esseri erano draghi o drachi intelligenti che magari praticavano l'arte oscura della Necromanzia, ritornati dalla morte tramite le proprie arti o quelle di un potente stregone.

Le loro dimensioni sono quelle di un normale drago o draco della specie a cui appartenevano da vivi (possono quindi variare di forma e dimensioni), mentre il loro aspetto è quello di una carcassa in tutto o in parte decomposta che emana un orribile e nauseante fetore di morte.

Se la carcassa era quella di un drago avrà anche delle ali, che però non possono utilizzare proprio perchè non gli garantiscono la portanza necessaria a librarsi in volo.

Anche se il loro corpo è quello di un drago sono in tutto per tutto non morti e come tali godono di tutte le immunità che hanno le

creature appartenenti a questa categoria.

Possono trovarsi in paludi putrescenti o dungeons o comunque luoghi impregnati di orrore e morte, spesso a guardia di castelli o zone segrete, messi lì da stregoni o creature che di solito usano non morti per costruire il proprio regno di terrore. La creazione di Dragamor è possibile solo a necromanti che abbiano un livello pari all'ottavo negli arcani di Necromanzia ed Alchimia.

Abilità Speciali

Una delle armi più potenti di un dragamor è sicuramente il suo impatto visivo. Chiunque veda queste creature dovrà effettuare un tiro sullo shock con difficoltà 21 e subirne le conseguenze; questo a significare come essi portino con loro un'aura di terrore e paura data dalla loro possente forma e malvagità.

Se si supera la prova della paura ci si troverà di fronte ad una macchina da guerra molto potente in grado di combattere alla pari di un drago ma molto più tenace proprio perchè non conosce nè paura nè dolore.

Può attaccare per tre volte in un round usando contemporaneamente i due artigli, il terribile morso e la coda come frusta.

Tutte le armi da lancio e quelle non magiche infliggono solo la metà dei danni, inoltre tutte le magie di livello inferiore al quinto sono automaticamente dissipate dalla barriera anti magia che i dragamor possiedono.

Ultimo, ma non meno importante, è il loro attacco sonico: consiste in un grido emesso da quello che resta della loro ugola; così terribile ed inumano che chiunque lo ascolti, anche a centinaia di metri di distanza, dovrà effettuare un check sullo Shock comparato all'abilità Attacco Sonico del dragamor. Chi lo fallisce resterà semi-paralizzato (movimento dimezzato penalità di -5 a tutte le abilità), per tanti round quant'è la differenza tra i due tiri.



Tipologia

Non Morte

Ambientazione

Horror-Fantasy

Habitat

Dungeons e
caverne

Fantasma

For 10

Des 9

Per 9

Vol 15

Con 10

Vitalità 20

Iniziativa 9

Difesa 11

Movimento 9

En. Magica 30

Shock 13

Res. Magica 15

P.G.Educazione -5

P.G.Agilità -4

P.G.Manualità -3

Indice di Potenza: 4.5

Molt. Movimento: 1

Difficoltà Shock: 16

Tabella dei Danni

%	Vitalità	Difficoltà
60 %	12	13
70 %	14	14
80 %	16	16
90 %	18	18
PNR	24	-

Abilità

Nome Abilità	Valore
Corpo a corpo	12

Armi

Nome Arma	Danni Tot.	Danni Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Pugni e Calci	1	1	-	-	-	-

Descrizione

I fantasmi sono spiriti di umani o umanoidi morti in circostanze violente ed improvvise la cui anima è rimasta intrappolata in quella che viene chiamata la dimensione eterea (per maggiori dettagli vedi Dimensioni Arcane pagina 90.)

In questo lugubre luogo essi consumano la loro esistenza di non morti cercando le cause e le ragioni della loro morte. Tutti i fantasmi infatti, non si rassegnano all'idea di essere defunti e continuano a frequentare i luoghi dove vissero prima di morire e di trapassare nel mondo dell'oblio.

Alcune di queste creature, quelle che si sono rese conto di essere morte, sono alla ricerca delle cause della loro morte improvvisa cercando di scoprire chi li ha uccisi rimanendo nei posti dove vivevano, anche se nessuno può vederli e udarli. Solo necromanti di alto livello e mediums possono cercare di captare la loro presenza, a meno che non siano essi stessi a manifestarsi.

La manifestazione è un processo complesso per i fantasmi e solo pochi possono permetterselo. Per poterlo fare devono spendere un punto di energia magica per round ed avere una motivazione fortissima. Nel momento in cui si manifestano essi passano dalla

dimensione eterea a quella reale e questo processo è generalmente accompagnato da forti diminuzioni di temperatura, suoni misteriosi ed improvvise folate di vento. La manifestazione può avere luogo sotto diverse forme quali quella ectoplasmatica, nebbia, figura traslucida o solida.

Essi inoltre possono entrare in un corpo di una persona fino a possederla, ma come per la manifestazione, questo processo costa al fantasma un punto della sua energia magica per ogni round di possessione. La possessione gli permette di "ritornare in vita" e di sfruttare i sensi della creatura ospite, assaporando di nuovo il mondo dei vivi per il tempo della possessione. La creatura ospite è generalmente un umano, ma nulla toglie che possa essere qualsiasi altra creatura.

Abilità Speciali

Per poter impossessarsi di una creatura il fantasma deve rimanere concentrato per due rounds e poi riuscire in un check Volontà contro quello della creatura ospite. Se il tiro ha successo la possessione riesce e il fantasma può muoversi, agire e sentire nel corpo ospite, come se fosse il proprio fin tanto che rimarrà al suo interno. La vittima della possessione resterà di conseguenza in uno stato di incoscienza e ricorderà molto poco di quello che gli è successo. Alla fine della possessione la vittima dovrà effettuare un check sullo Shock con difficoltà 16 a causa dell'esperienza extrasensoriale subita.

Ogni fantasma può attaccare una creatura che risiede nel mondo dei vivi consumando tre punti di energia magica ed effettuando un normale check di attacco. Se il tiro riesce la vittima subirà 1 punto di danno variabile oltre che il normale danno fisso e avrà una forte sensazione di gelo e morte nella parte colpita dal fantasma che rimarrà gelida e priva di vita fino a che il danno non sarà completamente rimarginato.

Tranne quando si manifestano sono invisibili e completamente immuni da qualsiasi tipo di arma non magica e se la loro forma eterea viene uccisa cesseranno per sempre di esistere svanendo nell'oblio.

Note Storiche e **M**itologiche

In molte religioni primitive si riteneva che l'anima uscisse dal corpo nei momenti di non-coscienza quali il sonno. Inoltre, secondo queste stesse credenze, dopo la morte essa indugerebbe accanto al corpo del defunto. Una pratica diffusa era quindi quella di propiziarsi gli spiriti dei morti offrendo loro cibo, vestiti e altri oggetti che avrebbero potuto risultare utili nel mondo spirituale.

Spesso gli effetti personali di un defunto venivano sepolti o bruciati insieme al cadavere. In diverse civiltà primitive questa consuetudine poteva coinvolgere persino la consorte del defunto. La pratica del culto degli antenati, come pure i riti del lutto di molte civiltà moderne, derivano probabilmente dalla credenza nei fantasmi.



Tipologia

Non Morte

Ambientazione

Horror-Fantasy

Abitat

Rovine, castelli e luoghi solitari.

Linfozombie

For 21 Des 10 Per 9 Vol 10 Con 0

Vitalità 42

Iniziativa 10

Difesa 12

Movimento 15

En. Magica 20

Shock 10

Res. Magica 10

P.G.Educazione -8

P.G.Agilità -4

P.G.Manualità -3

Indice di Potenza: 5.3

Molt. Movimento: 1

Difficoltà Shock: 18

Tabella dei Danni

%	Vitalità	Difficoltà
60 %	25	24
70 %	29	25
80 %	34	27
90 %	38	29
PNR	50	-

Abilità

Nome Abilità	Valore
Corpo a corpo	18
Lanciare	16

Armi

Nome Arma	Danni Tot.	Danni Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Pugni e Calci	1D6	3	-	-	-	-
Aculei	1D8	4	-	FOR	1	-

Descrizione

Un linfozombie è una creatura non morta alta circa 2,5 metri dalla corporatura possente e muscolosa; parte del suo corpo è fatto di carne e ossa prese da cadaveri putrefatti, il resto è composta da un insieme di varie forme di vita vegetale.

Questi esseri sono il parto dalla mente contorta e maligna di abili necromanti che amano mischiare i loro poteri con quelli dell'arcano di Dendromanzia (vedi Dimensioni Arcane). La necrogenesi combinata che ne risulta, dà vita ad esseri dal cervello putrefatto e privi di volontà simili ad uno zombie, con la differenza che i linfozombie hanno varie parti del corpo sostituite con alcuni dei più letali apparati offensivi del regno vegetale: sacche di spore velenose, aculei e gas altamente tossici.

Solo abili necromanti con un livello di Necromanzia e Dendromanzia entrambi pari al quinto, possono generare questa forma di zombie potenziato e se ne servono come artiglieria pesante per i loro eserciti di non morti o come guardie per le loro lugubri fortezze.

Lenti, goffi ma estremamente potenti nello scontro ravvicinato, sono l'ideale per sbarazzarsi di un visitatore indesiderato o di un intero gruppo di ignari avventurieri.

20

NON MORTE

Linfozombie

Dato che queste creature non sono molto potenti da sole è facile incontrarle in compagnia di altri non morti o di altri loro simili.

Abilità Speciali

Come tutti i non morti è insensibile al dolore e la cellulosa vegetale iniettata nel suo organismo indurisce la pelle fino a fornirgli un'armatura di ben 6 punti.

Tra le armi che hanno a disposizione vi sono generalmente vari sacchi di spore sul dorso e intorno al bacino, contenenti vari tipi di veleni con una potenza pari a 20-22.

Chiunque si trova entro un raggio di 3 metri dal linfzombie, inalerà automaticamente le spore e, nel caso fallisca un check contro la potenza del veleno, subirà uno dei seguenti effetti: tossina paralizzante, - 5 a tutte le abilità o check per tanti round quanto sarà la differenza tra il check FORZA e la potenza del veleno; tossina soporifera, i soggetti colpiti cadranno addormentati entro 1D6 + 1 round e si risveglieranno entro 2-5 minuti; tossina velenifica ustionante che infligge 1D10 danni immediati.

Un'altra potente arma tipica di questi esseri sono gli aculei velenosi presenti sull'estremità di una delle due braccia, che possono essere lanciati ad una distanza massima in metri pari alla loro FORZA. Gli aculei vengono sparati concentrando nell'avambraccio il gas prodotto dalla putrefazione interna di questi zombie, che viene rilasciato all'improvviso come avviene in una pentola a pressione.

Questo gas, dal colore del nero di seppia, può essere anche rilasciato dalle dita del braccio per creare una cortina di vapori letali che, se inalati, possono infliggere 1D6 danni per round di inalazione, oltre a creare un'efficace cortina fumogena. L'area massima che può coprire tale cortina fumogena è di 3x3x3 metri.



Tipologia

Non Morte

Ambientazione

Horror-Fantasy

Abitat

Labirinti, paludi, foreste decomposte e abitazioni necromantiche.

Mummia

For 20

Des 7

Per 10

Vol 8

Con 4

Vitalità 40

Iniziativa 8

Difesa 9

Movimento 13

En. Magica 16

Shock 9

Res. Magica 8

P.G.Educazione -7

P.G.Agilità -5

P.G.Manualità -3

Indice di Potenza: 3.6

Molt. Movimento: 1

Difficoltà Shock: 18

Tabella dei Danni

%	Vitalità	Difficoltà
60 %	24	23
70 %	28	24
80 %	32	26
90 %	36	28
PNR	48	-

Abilità

Nome Abilità	Valore
Corpo a corpo	10

Armi

Nome Arma	Danni Tot.	Danni Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Pugni e Calci	1D6	3	-	-	-	-

Caratteristiche Speciali

Di per se una mummia non è che questo: un corpo morto sottoposto ad un'antico processo, detto appunto di mummificazione, che consiste nel disidratare il cadavere, privandolo delle interiora e avvolgendolo poi in pesanti bende di lino insieme a vari amuleti, in modo da consentire a questi corpi di conservarsi anche per molti secoli nonostante le avverse condizioni ambientali.

Se però il cadavere che verrà sottoposto a mummificazione è stato maledetto al momento della morte da qualcuno mosso o da grande odio o da grande dolore, oppure da qualcuno dotato di forti poteri occulti, l'anima del defunto non troverà più pace ed essendo impossibilitata dalla maledizione a raggiungere il regno dei morti, non avrà altra possibilità che ritornare nel suo vecchio corpo ormai diventato una mummia.

E' anche possibile che la maledizione anziché essere lanciata sul cadavere sia lanciata sulla tomba per proteggerla da intrusi indesiderati che la trovino e in tal caso le mummie vengano animate a sua protezione occupandosi, a loro modo, dei visitatori.

Le mummie a causa della maledizione perdono generalmente ogni sentimento ed ogni tipo di capacità di ragionamento e quando si

ritrovano "vive", a meno che la maledizione che le ha colpite non gli imponga un particolare comportamento, vagano senza meta distruggendo cose, animali e persone, senza che ci sia un motivo particolare, solo perché la loro anima straziata e senza possibilità di riposo cerca in ogni modo la vendetta contro chi l'ha ridotta in questo stato. Non essendo però in grado di focalizzare la loro ira contro un qualcosa di preciso, si accaniscono contro tutto ciò che gli capita a tiro.

E' anche possibile però che qualcuno possa controllare questi non morti usando particolari riti magici e necromantici; in tal caso obbediranno ai suoi ordini e solo a quelli.

Abilità Speciali

Molte mummie sono in grado anche di usare armi oltre ai pugni, purchè esistenti all'epoca in cui sono morte, inoltre possono indossare armature di ogni tipo, i loro bendaggi pesanti gli garantiscono una protezione di un punto su tutto il corpo ed alcune di queste creature sono persino dotate di oggetti magici inseriti tra le bende al momento della mummificazione, come amuleti protettivi che gli permettono di mantenere la propria ragione e di perseguire con logica freddezza chi ha causato la loro rinascita come non morti.

Le mummie di solito sono ricoperte di polveri e strane sostanze chimiche usate per il processo di mummificazione e che, quando vengono colpite con armi da taglio o contundenti, liberano nell'aria circostante, facendole entrare in contatto con chi si trova a corpo a corpo con loro. Questo può provocare una forte irritazione degli occhi che perdono parzialmente la vista per un 1D10 rounds subendo una penalità di -5 ad ogni azione che necessiti della vista, combattimenti, tiri percezione, schivate e così via. In più le polveri possono provocare malattie infettive e batteriologiche a tutti coloro che le inalano. Le malattie possono avere una difficoltà di cura che va da 15 a 20, vedi manuali di Dimensioni.

Come ogni non morto non sono soggette alle regole sullo svenimento per perdita di vitalità.



Tipologia

Non Morte

Ambientazione

Horror-Fantasy

Abitat

Antiche tombe,
musei e ovunque
le si evochi.

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.

For 5 Des 15 Per 15 Vol 15 Con 12

Vitalità 10

Iniziativa 15

Difesa 17

Movimento 10

En. Magica 30

Shock 10

Res. Magica 15

P.G.Educazione -5

P.G.Agilità -3

P.G.Manualità -2

Indice di Potenza: 5.5

Molt. Movimento: 1

Difficoltà Shock: 17

Tabella dei Danni

%	Vitalità	Difficoltà
60 %	6	8
70 %	7	9
80 %	8	1
90 %	9	13
PNR	12	-

Abilità

Nome Abilità	Valore
Corpo a corpo	15

Armi

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

Descrizione

Le ombre sono un genere molto particolare di non morti, costituite da una pozza di nera oscurità in grado di muoversi ovunque vi sia una se pur minima fonte di luce.

Sono fatte di tutte le sensazioni più oscure e nascoste che ognuno di noi ha dentro, odio, peccati, sensi di colpa, di tutto ciò che c'è di marcio in ogni individuo.

Spesso questo nostro lato oscuro al momento della morte si rifiuta di venire con noi e preferisce rimanere sulla terra a contatto con il male dell'umanità da cui trae nutrimento.

All'inizio queste creature, di puro spirito malvagio, strisciano nell'ombra, poi acquistano forza e sicurezza e si distaccano dal buio cominciando a vagare tra i mortali per seminare male e dolori accrescendo il loro potere.

Sono di un colore nero opaco così scuro che solo la luce più forte e concentrata può a mala pena attraversarle e sono talmente inconsistenti da poter passare attraverso qualsiasi fessura assumendo le forme e le dimensioni che più desiderano (proprio come un'ombra, con la sola differenza che sono senzienti e si spostano senza alcun corpo cui essere attaccate).

Abilità Speciali

Le ombre non possono muoversi in zone in cui vi sia mancanza totale di luce, visto che è la luce che permette loro di esistere: ciò vuol dire che un'ombra che venga all'improvviso a trovarsi in una zona di buio assoluto cessa momentaneamente di esistere cadendo in una sorta di stasi dalla quale può liberarsi solo quando la zona venga nuovamente illuminata.

Le ombre attaccano servendosi di tentacoli di oscurità con i quali cercano di avvolgere i loro avversari per poterli inglobare e ucciderli grazie all'incredibile gelo che sono in grado di sviluppare al loro interno: in termini di gioco ogni volta che un'ombra colpisce un avversario gli infliggerà 1D6 danni: quando la vitalità scenderà al 40%, la vittima comincerà a sentire un forte gelo, i suoi sensi saranno rallentati e il buio assoluto la circonda privandola della vista. Se l'ombra non verrà uccisa morirà per assideramento.

Le ombre sono completamente inconsistenti e perciò immuni da ogni tipo di attacco fisico, a meno che non sia portato con oggetti magici o incantesimi.



Tipologia

Non Morte

Ambientazione

Horror-Fantasy

Habitat

Amano strisciare nei luoghi in penombra in attesa di qualcuno da spaventare.

Scarnificato

For 20 Des 15 Per 15 Vol 15 Con 12

Vitalità 40

Iniziativa 15

Difesa 17

Movimento 17

En. Magica 30

Shock 10

Res. Magica 15

P.G.Educazione -5

P.G.Agilità -3

P.G.Manualità -2

Indice di Potenza: 5.2

Molt. Movimento: 1

Difficoltà Shock: 20

Tabella dei Danni

%	Vitalità	Difficoltà
60 %	24	23
70 %	28	24
80 %	32	26
90 %	36	28
PNR	48	-

Abilità

Nome Abilità	Valore
Corpo a corpo	20
Lanciare	14

Armi

Nome Arma	Danni Tot.	Danni Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Artigli	1D6	3	-	-	-	-
Morso	1D8	4	-	-	-	-
Aculei	1D4+1	3	-	FOR	1	-

Descrizione

Tra i non morti pochi hanno la ferocia, la spietatezza e il gusto per la morte e l'omicidio che hanno questi veri e propri mostri assassini. E proprio efferati assassini erano prima di morire, per lo più folli serial killer o mercenari, il cui spirito era così asservito all'omicidio e bramoso di uccidere ancora che accettò il più bieco dei patti con le potenze occulte e maligne: uccidere quanti più uomini possibile per poter ritornare ancora in vita e rimanerci per un anno ancora. Non è dunque la voglia di continuare a vivere a far entrare questi esseri nella non vita, ma bensì la voglia di continuare a uccidere che per loro è come una droga di cui non possono più fare a meno.

Ma come tutti i non morti anche questi devono portare un marchio che ne indichi la non vita e una volta ritornati nei loro corpi viene loro strappata la pelle e una gran parte delle carni e del sangue schizza via a causa dell'estroflessione e della crescita smisurata di molte ossa specialmente i denti e le dita. Le orbite inoltre scompaiono e lasciano il posto ad un pozzo di nera oscurità e niente più di orridi suoni gutturali escono fuori dalle fauci di queste bestie. La muscolatura esterna si indurisce notevolmente, benchè restino aperte

piccole ferite qua e là che grondano perennemente sangue che forma una scia di morte ovunque vadano queste creature dell'incubo, che non producono mai alcun rumore che non vogliano produrre. Per uccidere così tante vittime e non dare nell'occhio uno scarnificato si sposta in continuazione di paese in paese ma per chi conosce questi esseri è facile riconoscere i segni del loro passaggio visto che tutte le loro vittime prima di morire vengono torturate strappando loro la pelle pezzo per pezzo finché la vittima non muore per il dolore (se la vittima muore prima di poter essere torturata il macabro rituale dello squoiamento ha comunque luogo).

Le carcasse delle vittime vengono poi lasciate in campi e luoghi isolati così che si possa pensare all'opera di qualche animale selvatico per quanto riguarda la mancanza di parte delle carni.

Abilità Speciali

Gli scarnificati sono in grado di evitare che qualsiasi rumore venga prodotto da loro o dalla loro presenza, a meno che essi non vogliano che ciò accada.

Sono inoltre in grado di alterare a piacimento la loro struttura ossea e muscolare, che usano per simulare la loro morte, creando fori di arma da fuoco sul loro corpo o simulando di aver perso uno o più arti, cosicché gli ignari avversari abbassano la guardia e diventano più vulnerabili.

Possono anche lanciare i loro lunghi artigli ossei come veri e propri aculei anche a notevoli distanze e una volta infilzati questi aculei non possono essere rimossi se non con un intervento chirurgico e permettono allo scarnificato che li ha lanciati di ritrovare la sua vittima ovunque.

La loro struttura muscolare rinforzata, gli offre una protezione di 4 punti su tutto il corpo e una forza muscolare impressionante.



Tipologia

Non Morte

Ambientazione

Horror-Fantasy

Abitat

Ovunque.

Scheletro

For 12 Des 12 Per 10 Vol 10 Con 3

Vitalità 24

Iniziativa 11

Difesa 14

Movimento 12

En. Magica 20

Shock 10

Res. Magica 10

P.G.Educazione -7

P.G.Agilità -4

P.G.Manualità -3

Indice di Potenza: 3

Molt. Movimento: 1

Difficoltà Shock: 17

Tabella dei Danni

%	Vitalità	Difficoltà
60 %	14	15
70 %	17	16
80 %	19	18
90 %	22	20
PNR	29	-

Abilità

Nome Abilità	Valore
Contudenti	14
Spade	14

Armi

Nome Arma	Danni Tot.	Danni Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Mazza	1D6+1	3	-	-	-	-
Spada	1D8	4	-	-	-	-

Descrizione

Gli scheletri sono non morti animati dalla stessa maligna energia magica che anima gli zombie, ma a differenza di questi, che sono stati animati poco tempo dopo la morte, gli scheletri hanno ripreso a vivere quando ormai dei loro corpi non rimanevano che le ossa.

Non solo gli scheletri di umanoidi possono essere rianimati, come spesso erroneamente si crede, ma anche quelli di ogni altro tipo di creatura (anche se per alcuni di tali particolari scheletri, come quello di drago ad esempio, si rimanda ad altre parti di questo bestiario).

Gli scheletri ritornano in "vita" con l'equipaggiamento che avevano quando sono stati sepolti, ammesso che sia ancora utilizzabile, ma ciò non toglie che possano impadronirsi degli oggetti di altri cadaveri o delle loro vittime.

Odiano gli esseri viventi e sono spesso impiegati dai necromanti come braccio armato data la loro abilità nel combattere e la loro ottusa obbedienza agli adepti della magia della morte.

Non sono particolarmente intelligenti, ma in compenso non hanno nessun sentimento di pietà (e neanche di alcun altro tipo).

Abilità Speciali

Possono usare qualsiasi arma sia esistita al tempo della loro morte e indossare ogni tipo di armatura (il valore nell'abilità spade usato come esempio è lo stesso che hanno nell'usare qualsiasi altra arma).

Gli attacchi portati loro da armi da lancio o da getto di piccole dimensioni (come frecce, dardi o coltelli da lancio) infliggono loro la metà del danno totale, visto che non c'è carne da lacerare.

Non sono soggetti alle regole sullo svenimento e al controllo mentale.



Tipologia

Non Morte

Ambientazione

Horror-Fantasy

Habitat

Cimiteri, cripte, dungeons e simili, oppure nelle vicinanze del covo di un necromante.

Vampiro

For 17

Des 12

Per 12

Vol 15

Con 10

Vitalità 34

Iniziativa 12

Difesa 14

Movimento 29

En. Magica 30

Shock 12

Res. Magica 15

P.G.Educazione -5

P.G.Agilità -4

P.G.Manualità -3

Indice di Potenza: 7

Molt. Movimento: 2

Difficoltà Shock: 17

Tabella dei Danni

	%	Vitalità	Difficoltà
Difesa 14	60 %	20	20
Movimento 29	70 %	24	21
En. Magica 30	80 %	27	23
Shock 12	90 %	31	25
Res. Magica 15	PNR	41	-

Abilità

Nome Abilità	Valore
Corpo a corpo	16
Storia	15

Armi

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

Descrizione

I vampiri sono rappresentati diversamente a seconda degli autori che li hanno descritti. Essi sono esseri umani, o umanoidi, trasformati in non morti tramite il morso di un altro vampiro, da una potente maledizione o da rituali magici necromantici, vedi Dimensioni Arcane a pagina 76. Per poter sopravvivere hanno bisogno del sangue di altre creature che succhiano dalle arterie del collo. Sono creature notturne e non possono vivere di giorno, perché la luce del sole li ucciderebbe, per questo, nelle ore diurne, riposano in luoghi bui e protetti dalla luce, mentre di notte cacciano le loro vittime in cerca di sangue.

Lo stereotipo di questa creatura è comunque quello di un uomo, pallido e magro con occhi infossati e grosse occhiaie. I loro denti canini sono lunghi e acuminati come quelli di una belva.

Possono vivere in clan capeggiati dal più anziano di loro, colui che per primo è trapassato allo stato di non morto, che a sua volta ha generato tutti gli altri, o vivere in solitario in antichi castelli o palazzi nelle cui vicinanze regna la desolazione e il terrore.

Essi si circondano di servi umani o umanoidi, usando le loro abilità di fascinazione, che svolgono funzioni di controllo delle attività dei vampiri in quanto quest'ultimi possono solo operare di notte senza mai uscire alla luce del giorno.

Per generare un altro vampiro è sufficiente che uno di essi succhi alla propria vittima, umana o umanoide, tutto il suo sangue; nella successiva notte di luna piena il processo necrologico si completa e la vittima si

risveglia vampiro. Altri studi più recenti invece affermano che per creare la sua progenie un vampiro deve succhiare quasi tutto il sangue alla vittima, lasciandola ancora in vita per poi alimentarla col sangue del vampiro stesso; in questo modo il processo verrà completato e la vittima diverrà un altro nosferatu.

La ricerca del sangue è l'unica fonte di cibo per un vampiro e per esso egli sarà disposto a fare di tutto.

Abilità Speciali

I Vampiri possono trasformarsi in grossi pipistrelli di dimensioni pari a quelle di un uomo, in lupi o altre creature infernali e utilizzare le loro naturali capacità.

Possono creare anche della nebbia nell'arco di 3 round entro una sfera di diametro pari alla propria Volontà in metri, in modo da nascondersi al suo interno e prendere di sorpresa le vittime ignare.

Alcuni di loro, soprattutto quelli più antichi, attraverso lo sguardo possono affascinare le proprie vittime, specialmente se di sesso opposto. Dopo che il vampiro è entrato in contatto con lo sguardo della sua vittima occorre effettuare un check VOL comparato a quello del vampiro. Se il tiro fallisce quest'ultima resterà incantata e obbedirà ai suoi voleri. Il tiro può essere ripetuto ogni ora o quando la vittima compirà azione contrarie al proprio credo e al proprio stile di vita.

Queste creature possono essere tenute lontano dall'aglio, che per loro è come un veleno e da oggetti sacri, a patto che chi li usi abbia una grande Fede.

Possono essere uccisi molto difficilmente perché rigenerano tutte le ferite inflittegli, nell'arco di una notte, a meno che non siano state inflitte con il fuoco o acidi. Un paletto di legno o una spada piantatagli nel cuore o la decapitazione li uccide all'istante. Anche la luce del sole li uccide infliggendogli 1D6 danni per round di combattimento. Sono immuni a malattie, gas, veleni.

Una volta che la vittima è stata morsa dal vampiro questa resterà quasi paralizzato a meno che non effettui un check FOR contro quella del mostro. Ogni round il vampiro infliggerà 1D4 danni e la vittima perderà 1 punto FOR per il risucchio del sangue; quando il valore di FOR o la vitalità hanno raggiunto lo zero, la vittima sarà morta. Se il vampiro succhia tutto il sangue in questo modo la sua vittima morirà, per poi trasformarsi in vampiro la prima notte di luna piena.

Se una di queste creature raggiunge vitalità pari a zero o meno non sarà morta, ma entrerà in uno stato comatoso finché la rigenerazione non riporterà in positivo la sua vitalità o fino a che del nuovo sangue non alimenterà le sue carni putrefatte.

I vampiri di grande esperienza e molto anziani possono avere anche abilità magiche come Necromanzia, Psichemanzia ed altre.

Note Storiche o Mitologiche

Storicamente i vampiri prendono vita dalla mitologia e dalle credenze popolari dei paesi dell'Est.

Nel folclore, egli è un non-morto che, assumendo le sembianze di un pipistrello, vaga durante la notte per nutrirsi con il sangue degli umani addormentati. Molti talismani e preparati a base di erbe avrebbero il potere di tenere lontani i vampiri ma, secondo la tradizione, è possibile distruggerli solo con la cremazione o trafiggendone il cuore con un paletto appuntito.

La credenza nei vampiri ebbe origine in tempi molto remoti ed era diffusa soprattutto fra le popolazioni slave. Il romanzo *Dracula* (1897), dello scrittore inglese Bram Stoker, narra le vicende del conte Dracula, celeberrimo vampiro della Transilvania. Le storie sui vampiri costituiscono un vero e proprio genere cinematografico; tra i registi che si cimentarono in tale genere o nella sua parodia si ricordano Friedrich Wilhelm Murnau, Roman Polanski, Luis Buñuel, Werner Herzog, Francis Ford Coppola, e fra gli attori Bela Lugosi, Christopher Lee e Klaus Kinski.



Tipologia

Non Morte

Ambientazione

Horror-Fantasy

Habitat

Qualsiasi, preferibilmente zone urbane decadenti.

Zombie

For 18

Des 7

Per 8

Vol 7

Con 4

Vitalità 36

Iniziativa 18

Difesa 9

Movimento 12

En. Magica 14

Shock 10

Res. Magica 7

P.G.Educazione -5

P.G.Agilità -4

P.G.Manualità -2

Indice di Potenza: 2.9

Molt. Movimento: 1

Difficoltà Shock: 19

Tabella dei Danni

%	Vitalità	Difficoltà
60 %	22	21
70 %	25	22
80 %	29	24
90 %	32	26
PNR	43	-

Abilità

Nome Abilità	Valore
Corpo a corpo	14
Asce	12

Armi

Nome Arma	Danni Tot.	Danni Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Pugni e Calci	1	1	-	-	-	-
Morso	1D6	3	-	-	-	-
Ascia Bipenne	1D8+1	5	-1	-	-	-

Descrizione

Gli zombie sono corpi animati da un'energia magica maligna che può essere presente nel luogo di sepoltura dei cadaveri oppure può essere il frutto dell'operato di un qualche rituale necromantico, vedi Dimensioni Arcane a pagina 76.

Tale energia nefasta ridona la vita al corpo del defunto che, privo dello spirito, è come un guscio vuoto mosso dall'odio.

Contemporaneamente questa sorta di resurrezione innesca un processo accelerato di decomposizione dei tessuti organici di cui l'energia maligna si nutre per mantenere in vita lo zombie. La loro non vita rischia di finire a causa del veloce processo di decomposizione in atto che, alla lunga, finirà col ridurre in polvere tutto ciò che resta del loro corpo.

L'unico modo che hanno per rallentare il processo di decadimento è quello di ingerire grandi quantità di carne fresca per nutrire l'energia che li anima, e addirittura ricostituire il corpo se ne ingeriscono quantità enormi. Un corpo di un essere umano, ad esempio, gli permette di arrestare il decadimento per un giorno e di ricostruire parte di un braccio decomposto; ciò è possibile con la sola carne umana o con carne molto simile a questa.

Più il processo di decomposizione è avanzato, più lo zombie è lento ed ottuso ed al contempo affamato, aggressivo e combattivo. Appena tornati in "vita", sono dotati di maggiore velocità e di una sorta di intelligenza che gli consente solo di eseguire ordini molto semplici, che in seguito all'avanzamento del decadimento non sono più in grado di fare, visto che nel loro cervello resta spazio solo per l'odio e per il desiderio di carne. Sebbene molti necromanti preferiscano gli scheletri come servitori, perché più agguerriti e meno instabili, la forza superiore di uno zombie, la grande resistenza ai danni e la sua seppur limitata intelligenza nei primi giorni di rianimazione, lo rendono ottimo per i lavori di fatica e per gli omicidi su commissione.

Abilità Speciali

Gli zombie non svengono per il dolore che non avvertono minimamente come la maggior parte dei non morti, sono in grado di utilizzare ogni tipo di arma esistente all'epoca della loro morte e ogni tipo di armatura.

Uno zombie non muore a meno che non gli venga distrutta la testa oppure non si nutra per un mese. Qualora raggiunga zero Vitalità o meno, l'energia che lo anima e lo mantiene in vita lo riporta operativo in 24 ore.

I danni totali che gli vengono inflitti dai proiettili come fucili, pistole, frecce, e simili devono essere dimezzati.

La loro carne morta e flaccida gli assicura una armatura di 2 punti.

Note Storiche e Mitologiche

Nel vudu haitiano, uno Zombie è un corpo senz'anima che può essere rianimato per svolgere lavori manuali. Uno houngan, stregone, crea uno zombi da un cadavere oppure toglie l'anima a un vivente e lo trasforma in un "morto vivente", che diventa così suo schiavo e lo serve in uno stato di trance catalettico.

Il nome zombi deriverebbe da zumbi, parola usata nella Repubblica democratica del Congo per indicare medium, fantasmi e altri spiriti dei morti. Il termine potrebbe anche riferirsi a un dio-pitone adorato da alcuni popoli dell'Africa occidentale.



Tipologia

Non Morte

Ambientazione

Horror-Fantasy

Habitat

Cimiteri, cripte o ovunque vi siano dei necromanti.

Demone delle Voragini

For 21 Des 14 Per 16 Vol 22 Con 18

Vitalità 42

Iniziativa 15

Difesa 16

Movimento 17

En. Magica 118

Shock 13

Res. Magica 22

P.G.Educazione -3

P.G.Agilità -3

P.G.Manualità -1

Indice di Potenza: 7.6

Molt. Movimento: 1

Difficoltà Shock: 19

Tabella dei Danni

%	Vitalità	Difficoltà
60 %	25	24
70 %	29	25
80 %	34	27
90 %	38	29
PNR	50	-

Abilità

Nome Abilità	Valore
Corpo a corpo	16
Attacco Magico	15
Armi Lunghe	14
Piromanzia (VII)	24
Magia Dimensionale (V)	20

Armi

Nome Arma	Danni Tot.	Danni Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Pugni e Calci	1D3	2	-	-	-	-
Coda	1D8	4	-	-	-	-
Corna	1D6	3	-	-	-	-

Descrizione

I demoni delle voragini sulfuree sono alti circa tre metri, corna comprese, sono inoltre dotati di una muscolatura eccezionale che rispecchia la loro enorme forza fisica e di un paio di possenti ali che gli permette di volare per brevi distanze. La testa leonina che ispira terrore e denota una rabbia primordiale è sormontata da un paio di lunghissime corna bitorzolute e piene di vesciche pronte a scoppiare, ma anche la coda, con la sua punta di lancia, è un'arma temibile. Due cose inoltre rendono inconfondibili i demoni delle voragini sulfuree, l'odore acre di zolfo che li segue ovunque e il calore intenso emanato dal loro corpo che sprigiona fiamme.

Detti anche Distruttori di anime, anche se in realtà questo è il nome della loro frusta, queste creature infernali sono demoni maggiori, signori delle immense voragini di zolfo bollente che si estendono senza fine sul sesto satellite, del sesto mondo, del sesto regno infernale. In questa regione di magma e zolfo bollente i distruttori di anime raccolgono e torturano in infiniti modi, ognuno in grado di provocare dolori incredibili ed inenarrabili, le più nere anime di necromanti e altri dannati che in vita si sono macchiati di atroci crimini, magari istigati dai demonietti delle possessioni di cui i demoni delle voragini sulfuree fanno grande uso per raccogliere anime. Lo scopo di tali torture altro non è che quello di esasperare al massimo gli spiriti di

questi malvagi in modo da asservirli ancora di più al male e ai loro ordini e poterli poi rispedire come demoni minori sul mondo dei mortali.

Ma anche i grandi demoni delle voragini spesso si scomodano ad andare sul mondo dei mortali specie quando si sentono minacciati dall'operato di esseri con un animo particolarmente candido e nobile: in tali casi, il loro passatempo preferito, impossessarsi di queste anime è pure e nessuno vorrebbe essere nei panni di questi malcapitati.

Abilità Speciali

E' in grado di volare e in tal caso moltiplica x 3 il suo movimento.

Il fatto di avere sangue bollente al posto dei vari liquidi corporei li rende immuni agli attacchi di fuoco, anche magico, mentre studiando il dolore inferto alle loro vittime hanno trovato il sistema per ignorare le conseguenze del dolore e quindi non subiscono penalità alcuna dall'essere feriti anche gravemente. Inoltre sono naturalmente immuni ai poteri psichici e necromantici mentre sono molto sensibili agli attacchi basati sulla magia taururgica e dendromantica che infliggono loro il doppio dei danni. A differenza delle altre creature che usano la magia, a questi demoni è precluso l'uso della magia astrale, che non riescono in alcun modo a controllare, come non sono in grado di controllare i flussi temporali, non quelli spaziali però, della magia dimensionale, impedendogli di influire in qualunque modo sullo scorrere del tempo.

Le armi più temibili sono le vesciche contenute nelle loro corna che quando feriscono liberano nel corpo dell'avversario diversi Possessori, per la cui descrizione si rimanda a quanto detto nella sezione abilità speciali della creatura "Demonietti delle possessioni" nonché la potente frusta lacera anime, per la cui descrizione vedi note storiche.

Infine questi demoni hanno una pelle molto spessa che gli offre una protezione di 5 punti su tutto il corpo e la loro coda è in grado di attaccare un essere al round che si trovi alle spalle del demone, ma non ai fianchi o davanti.

Note Storiche e Mitologiche

La frusta lacera anime

Quest'arma merita un discorso a parte: ogni demone la personalizza sia nell'aspetto che nei poteri, ma tutti le fruste lacera anime hanno in comune il potere di strappare l'anima dal corpo di un uomo e di farla a pezzi di fronte agli occhi increduli del suo proprietario a patto di infliggere almeno 10 punti danno con un solo colpo, cosa non sempre facile in verità. I pezzi vengono poi risucchiati e assorbiti dal demone che da quel momento, a meno che non venga ucciso, pur non avendo il controllo assoluto sulle azioni e sui pensieri della vittima può costringerla a smettere di attaccarlo o di interferire nei suoi piani. Le vittime comunque, non attaccheranno i loro amici né potranno essere costrette a compiere azioni malvage contro la loro volontà anche se non potranno più opporsi di persona ai malvagi piani del demone che li possiede. Se la vittima muore allora l'intero suo essere passerà sotto il controllo del demone.

La maggior parte dei demoni inoltre racchiude nella frusta una riserva di punti magici sottratti ai maghi la cui anima è in mano del demone, altri invece costringono alcuni necromanti a dotare la frusta di uno o più incantesimi di dispersione della magia oppure di alcuni devastanti incantesimi necromantici di rara potenza distruttiva.

Si narra anche che il signore supremo dei demoni delle voragini, il cui nome è tabù per chiunque, sia dotato della più potente delle fruste, iconoscibile perché dotato di tre corde invece che di due, che oltre ad avere tutti i poteri sopra detti, controlla circa 100.000 anime ed in più da al suo padrone la capacità di rigenerare fino a 50 punti di vitalità al round che vengono rubati ai poveri disgraziati la cui anima è in potere del demone supremo.



Tipologia

Demoniache

Ambientazione

Horror-Fantasy

Habitat

Vivono in una particolare dimensione infernale tra zolfo bollente e lava.

Demone Minore

For 15

Des 14

Per 12

Vol 20

Con 14

Vitalità 30

Iniziativa 13

Difesa 16

Movimento 14

En. Magica 112

Shock 14

Res. Magica 20

P.G.Educazione -4

P.G.Agilità -3

P.G.Manualità -3

Indice di Potenza: 6.6

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
Corpo a corpo	14
Attacco Magico	14
Piromanzia (VI)	22
Psichemanzia (VI)	22

Armi

Nome Arma	Danni Tot.	Danni Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Artigli	1D8+3	7	-	-	-	-
Morso	1D10	5	-	-	-	-
Corna	1D10+1	6	-	-	-	-

Descrizione

Nelle fattezze corporee un demone minore è molto simile ad un satiro della mitologia greca dal quale però differisce per la maggiore altezza e prestantza fisica.

E' dotato di ali simili a quelle di un pipistrello che è in grado di nascondere ripiegandole a mo' di mantello.

Il volto caprino coperto di peli e sormontato da due o più corna, denota una grossa malvagità e una bestialità innata.

Dilania le sue vittime grazie all' ausilio di artigli uncinati e affilati come rasoi per poi divorarle tramite denti molto lunghi e acuminati simili a zanne ma disposti su più file come quelli degli squali.

Corruttore per natura, il demone minore, sfrutta le debolezze umane per convertire al male gli spiriti integerrimi spingendoli a commettere ogni sorta di atrocità prima di divorarli.

Quando lo incontrate pregate per le vostre anime perchè: "Il male lo ha generato, nel male è cresciuto e di male si nutre".

40

DEMONIACHE

DEMONE MINORE

Abilità Speciali

E' in grado di volare e in tal caso moltiplica x 3 il suo movimento.

Quando si aggira su questo pianeta è in grado di mascherare le sue fattezze demoniache grazie ai suoi poteri mentali con i quali seduce le sue vittime. Il suo necroplasma demoniaco gli permette di assorbire la metà dei danni causati da qualsivoglia attacco eccezion fatta per i danni prodotti da un soggetto in possesso di una grande Fede, indipendentemente dalla religione di appartenenza.

Data la sua natura, il demone minore è virtualmente immortale in quanto la sua essenza, una volta distrutto il suo involucro materiale, ritorna nella dimensione infernale dalla quale proviene dove, in breve tempo, da 6 a 66 giorni, ricrea un nuovo simulacro.



Tipologia

Demoniache

Ambientazione

Horror-Fantasy

Habitat

Ovunque ci siano delle anime da corrompere.

Demonietto delle Possessioni

For 6

Des 10

Per 12

Vol 15

Con 14

Vitalità 12

Iniziativa 11

Difesa 12

Movimento 24

En. Magica 59

Shock 12

Res. Magica 15

P.G.Educazione -4

P.G.Agilità -4

P.G.Manualità -3

Indice di Potenza: 3.4

Molt. Movimento: 3

Difficoltà Shock: 16

Tabella dei Danni

%	Vitalità	Difficoltà
60 %	7	9
70 %	8	10
80 %	10	11
90 %	11	14
PNR	14	-

Abilità

Nome Abilità	Valore
Occultismo	25
Attacco magico	13
Piromanzia (II)	14
Psichemanzia (III)	16
Fotomanzia (IV)	18

Descrizione

Un demonietto delle possessioni è alto tra i 30 e i 50 centimetri, è dotato di ali da pipistrello, di una coda a punta, di mani e piedi prensili ma simili agli artigli di un'aquila. Il volto è simile ad una maschera greca su cui è perennemente scolpita la stessa orribile espressione di maligno compiacimento: la bocca è piena di una miriade di denti affilati, gli occhi sono pieni di pus e privi di iride e dal cranio escono due corna di puro zolfo.

I demoni delle possessioni sono al servizio diretto di grandi demoni degli inferi che li spediscono in giro per l'universo con due compiti: servire da famigli grandi necromanti ai quali forniscono energia magica supplementare e conoscenze occulte; diffondere in giro disordine e paura del maligno tramite le possessioni di creature.

Ogni volta che uno di loro arriva là dove era stato destinato, si manifesta al suo nuovo padrone, col quale stringe un patto di sangue che obbliga il demone a servirlo, fornirgli l'energia e le conoscenze che desidera e il necromante a nutrirlo con la sua malvagità.

L'unica cosa che i necromanti non sanno è che una volta stretto il patto col demone delle possessioni saranno inconsciamente al servizio del demone che li ha mandati. Egli guiderà di nascosto le azioni dei necromanti che finiranno per cadere in una spirale di violenza e turpe malvagità e li condurrà ad esplorare ogni più recondito angolo del male e della sofferenza che può essere inferto agli altri.

Di giorno sono altamente vulnerabili alla luce del sole, un solo raggio può rispedirli nella loro dimensione per sempre e si nascondono nei cuori di tenebra dei loro necromanti, mentre di notte sono liberi di muoversi. Allora sono più vulnerabili anche se di rado si allontanano.

no dalla spalla dei loro padroni preferendo usare i loro cloni per seminare il male piuttosto che farlo loro stessi.

Abilità Speciali

Oltre a volare e a saper lanciare incantesimi questi esseri sono in grado di generare una volta all'anno un loro clone col potere di fondersi con il cervello di un essere umanoide.

Una volta fatto il mini-clone, chiamato Possessore, comincia ad alterare i pensieri dell'essere posseduto che inizia a comportarsi in maniera strana bestemmiando, ringhiando, divenendo spesso violento e desideroso di fare del male agli altri, soprattutto comincerà a tentare di uccidere i suoi cari o altre persone indicategli dal Possessore in ogni modo possibile. Il posseduto rimane in questo stato per circa un anno, dopo di che il Possessore perde ogni potere e la vittima si risveglia ignara di tutto ciò che ha combinato come se avesse fatto un lungo sonno privo di sogni.

Un posseduto può essere riconosciuto per via degli strani comportamenti da chiunque abbia almeno 15 in occultismo e può essere "curato" prima del trascorrere dell'anno con un semplice incantesimo di dispersione della magia da parte di un qualunque mago che sappia però che la dispersione va fatta sul cervello del posseduto.

I demonietti delle possessioni inoltre possono, come famigli, concedere ai necromanti con cui hanno stretto il patto la loro energia magica mentre il necromante al momento del patto guadagna automaticamente un livello di necromanzia e perde 1 punto in tutte le caratteristiche principali, tranne la Volontà.

La morte del demonietto delle possessioni libera i posseduti ed il necromante dalle loro sottomissioni. I possessori sono espulsi dai cervelli delle loro vittime e si disintegrano al primo contatto con la luce solare o dopo la fine dell'anno di vita.



Tipologia

Demoniache

Ambientazione

Horror-Fantasy

Habitat

Ovunque.

Dissipatore

For 25

Des 15

Per 13

Vol 13

Con 8

Vitalità 50

Iniziativa 14

Difesa 17

Movimento 20

En. Magica 26

Shock 10

Res. Magica 13

P.G.Educazione -6

P.G.Agilità -3

P.G.Manualità -2

Indice di Potenza: 8.1

Molt. Movimento: 1

Difficoltà Shock: 18

Tabella dei Danni

%	Vitalità	Difficoltà
60 %	30	28
70 %	35	29
80 %	40	31
90 %	45	33
PNR	60	-

Abilità

Nome Abilità	Valore
Corpo a corpo	21
Lotta	18

Armi

Nome Arma	Danni Tot.	Danni Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Artigli	1D10	5	-	-	-	-
Morso	2D10	11	-	-	-	-

Descrizione

I dissipatori sono una classe di demoni degeneri.

Pur avendo fattezze umanoidi, seppur di dimensioni doppie o addirittura triple rispetto a quelle umane, il dissipatore, essendo non composto o meglio composto dal nulla, non dovrebbe avere una forma ben definita.

Tale fenomeno lo si spiega con la considerazione che l'essere riesca a mantenere la memoria del suo passato e quindi delle sue forme originali. La visibilità del suo corpo varia a seconda della quantità di materia che viene assorbita dallo spazio circostante, di conseguenza se si trova in un ambiente non vuoto come all'interno dell'atmosfera di un pianeta, questo essere assume piene fattezze.

Gli sfortunati che se lo dovessero trovare di fronte noterebbero, oltre al terrificante aspetto da demone decisamente alterato, l'effetto di assorbimento della materia in prossimità delle narici e della bocca.

Il dissipatore, infatti, invece di respirare aria come alcuni altri demoni, respira direttamente materia che, per questo motivo, viene fortemente corrotta e distorta in pros-

simità della sua sagoma. Si nota inoltre che la respirazione di quest'essere è ridotta alla sola aspirazione. All'occhio, questo appare come se la materia fosse olio denso che scivola lentamente attraverso gli orifizi respiratori, formando mulinelli e turbini spettacolari. Come se non bastasse, questo essere è capace di prendere letteralmente a pugni tutto ciò che è materia, spandendola nell'ambiente allo stesso modo in cui un forte diluente farebbe sui colori di un quadro. Una caratteristica di questo tipo genererebbe su un eventuale malcapitato una morte decisamente spettacolare ed alquanto macabra.

Il problema più evidente nell'affrontare un dissipatore risiede nella sua facoltà di assorbire le armi e gli oggetti che vengano a contatto con il suo corpo. Per questa ragione tutti i metodi tradizionali di offesa (anche magica), sono praticamente resi vani. Questi esseri possono essere incontrati pressoché ovunque, visto che la loro attività peculiare è quella di vagare tra i piani dimensionali seminando distruzione.

A tal riguardo non possiedono la capacità di viaggiare attraverso le dimensioni, ma hanno sviluppato un senso aggiuntivo mediante il quale sono in grado di "ascoltare" quello che equivale ad un suono emesso dai portali dimensionali aperti. A seconda della sensazione percepita, questi esseri riescono a distinguere il piano a cui si accede attraversando il portale in esame. Non tutti i dissipatori sono così esperti da riuscire a controllare la dissipazione, per cui solo i più anziani tra di loro riescono a tornare nel piano di origine senza causare danni ai loro simili non ancora evoluti.

Fortunatamente, essendo una stirpe di esseri brutali e di scarsa intelligenza, non sono in grado di evolvere senza un intervento da parte di un evento esterno al loro universo. Per questa ragione sono molto rari e i più potenti tra di loro spesso si limitano a tornare nel piano di origine, luogo in cui possono usufruire della potenza acquisita per seminare terrore e dominio nei confronti dei propri simili meno fortunati, piuttosto che vagare di piano in piano, rischiando di imbattersi in entità superiori decise a distruggerli.

Tra i modi più immediati per eliminare un dissipatore, sicuramente c'è quello di confinarli in un piano privo di porte dimensionali, perlomeno fino a che nessun altro li rievocherà. Oltre a ciò, sono molto sensibili ad attacchi basati sulla luce ad alta coerenza spazio-temporale ed in particolare a eventi che creano materia all'interno del loro corpo.

Sebbene riesca a sostentarsi con l'assorbimento della materia, non è raro che un dissipatore preferisca sbranare letteralmente la propria vittima, specialmente se questo evento può essere accompagnato dal tipico fulmineo rituale della decapitazione mediante morso nei confronti del malcapitato



Abilità Speciali

E' immune agli attacchi (anche magici) non basati sulla luce ad alta coerenza spazio-temporale.

Ogni oggetto od arma che entra a contatto con il suo corpo viene immediatamente dissipato. Gli esseri viventi subiscono 1D10+5 di danno al contatto, oltre agli eventuali danni aggiuntivi inferti dalle sue armi naturali. Se colpito con armi od incantesimi basati sulla luce ad alta coerenza, subisce danni normali.

Se invece viene creata della materia al suo interno (creare acqua, cibo, terra, etc), subisce 5 punti vitalità per ogni metro cubo di materia creata, sino ad un massimo di 30 punti per round.

Nel caso in cui raggiunga Vitalità pari a zero, involge nello stato materiale, perdendo la capacità di dissipare. Da allora è possibile batterlo (i suoi punti Vitalità vengono portati di nuovo al massimo), con qualsiasi arma od incantesimo, considerando però che è immune allo stordimento, alle armi contundenti e agli incantesimi non basati sulla luce. Possiede in questo stato 3 punti di protezione, poiché la sua pelle è molto elastica e difficilmente lacerabile.

Per ucciderlo è necessario infliggergli nuovamente tutti i punti vitalità di cui dispone, considerando che continua a possedere tutte le sue armi naturali, morso, corna, artigli.

Nello stato evoluto rigenera 5 punti per round. Se non viene ucciso, ritorna allo stato evoluto entro pochi giorni, a seconda dell'entità dei danni riportati e della disponibilità di cibo.

Per sferrare il suo terribile morso deve prima afferrare la vittima ed immobilizzarla.

Note Storiche e Mitologiche

Il nome deriva dal fatto che la loro più grande capacità risiede nella disintegrazione della materia e nel suo assorbimento, dissipazione della materia. La loro presenza è radicata nei secoli in quanto si pensa che siano stati generati, o meglio distrutti, durante esperimenti di natura scientifica, magica o un misto delle due. Il modo in cui il primo dissipatore fu creato è narrato come una delle più grandi catastrofi nella storia della civiltà.

Si pensa che un grande mago volle usare i suoi poteri fotomantici su un demone evocato da un'altra dimensione, affinché questo divenisse un servo di devastante potenza.

Durante l'esperimento però, a causa della maestria del fotomante, la purezza e quindi la coerenza spazio-temporale troppo elevata dei fasci luminosi, generarono una sorta di risonanza nella campana di contenimento dell'essere evocato.

La tremenda energia sprigionata, oltre che spezzare tutti i sigilli magici, disintegrò i nuclei degli atomi nel raggio di decine di chilometri. In seguito a tale reazione, non ci fu però esplosione, ma solo disintegrazione della materia. In principio si pensava che tale fenomeno fosse semplicemente un'alterazione spazio-dimensionale, ipotesi che fu tradita dalla comparsa di questo singolare demone.



Tipologia

Demoniache

Ambientazione

Horror-Fantasy

Habitat

Nello stato evoluto ovunque.

Famiglioscimmia

For 10

Des 17

Per 20

Vol 20

Con 20

Vitalità 20

Iniziativa 18

Difesa 19

Movimento 33

En. Magica 124

Shock 10

Res. Magica 20

P.G.Educazione -2

P.G.Agilità -2

P.G.Manualità 0

Indice di Potenza: 5.6

Molt. Movimento: 2.5

Difficoltà Shock: 13

Tabella dei Danni

%	Vitalità	Difficoltà
60 %	12	13
70 %	14	14
80 %	16	16
90 %	18	18
PNR	24	-

Abilità

Nome Abilità	Valore
Corpo a corpo	14
Attacco Magico	16
Lingua Latina	25
Astronomia	25
Chimica	25
Storia	25
Furtività	18
Necromanzia (IV)	18
Taumaturgia (IV)	18
Psichemanzia (IV)	18
Alchimia (VI)	22

Armi

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

Descrizione

Le famiglioscimmie sono creature demoniache dalle fattezze di scimmia quasi totalmente ricoperte di morbide piume rosso rame, dalle orecchie di gufo e dalli ali di corvo, con occhi e denti da pipistrello vampiro.

Grandi quanto piccoli scimpanzè sono dotate di mani prensili evolute come quelle umane mentre le zampe posteriori sono dotate di affilati artigli retrattili duri come acciaio. La lunga coda è sempre avvolta intorno ad una bizzarra pergamena di pelle umana, anche se ciò di solito non si nota, logora e scritta in un antico linguaggio ormai quasi del tutto dimenticato.

Queste creature furono create da un conclave di demoni minori con uno scopo preciso, quello di raccogliere l'assoluta soggezione di quanti più esseri intelligenti possibili tramite un particolare contratto di scambio. Dato infatti che i demoni minori non possono trarre vantaggio diretto dall'assorbimento di un'anima anche se fosse dell'essere più malvagio del mondo, hanno pensato di sfruttare non le anime dei morti, ma i servigi dei vivi asservendoli ai loro voleri con un contratto infernale. Ma i demoni minori non possono lasciare gli inferi senza il permesso del loro signore e solo per brevi periodi ed allora pensarono di creare

dei messi speciali che proponessero ai vivi i contratti al posto loro. Nacquero così le famiglioscimmie.

Il contratto che portano sempre con loro è di tipo demoniaco standard, anche se chiede servigi e non anime in cambio di potere e può valere per massimo tre persone contemporaneamente, ossia ogni famiglioscimmia può servire solo tre padroni allo stesso tempo.

Una volta firmato il contratto si diviene obbligati senza via di fuga a servire il volere dei demoni minori fino alla propria morte e il contratto viene sancito con il sangue che è bevuto dalla famiglioscimmia al momento della decisione. Questo fatto produce due conseguenze: per prima cosa il contratto rimane in bianco circa le firme, così nessuno sa chi sono i firmatari anche se il contratto viene rubato alla famiglioscimmia, inoltre sul collo del firmatario rimangono due ferite simili in tutto a quelle lasciate dai vampiri.

Se una famiglioscimmia viene uccisa il suo contratto si dissolve immediatamente, ma i firmatari restano comunque asserviti ad esso e dato che il tramite è morto si trasformano in vampiri sotto il controllo dei demoni minori; solo un rituale di esorcismo fatto con il corpo della famiglioscimmia può liberare i firmatari dalla maledizione, ma per conoscere tale rituale occorre fare un check Occultismo-Demonologia con difficoltà di almeno 25.



Abilità Speciali

Le famiglioscimmie hanno il potere di dividere in tre la loro essenza così da poter servire tre diversi padroni contemporaneamente: per evitare però che il loro potere individuale si riducesse di un terzo in seguito agli sdoppiamenti il conclave dei demoni ha fatto in modo che a ogni doppio di famiglioscimmia restasse in pieno il suo potere finché tutte gli altri doppi fossero rimasti in vita. Se però un doppio muore anche gli altri muoiono e resta solo il corpo della famiglioscimmia morta per prima.

Chi sottoscrive il contratto ha accesso alle conoscenze e alle abilità delle famiglioscimmie potendo sommare inoltre la vitalità e l'energia magica di queste alla sua: se il firmatario conosce già una delle abilità che egli riceve dalla famiglioscimmia ad un livello inferiore il suo livello sale a quello della famiglioscimmia, se la possiede ad un livello superiore avrà invece un incremento di 5 punti.

Le famiglioscimmie stanno quasi sempre appollaiate sulle spalle dei loro padroni, a meno che questi non le mandino in missione, cosa che di solito non fanno per paura che muoiano, e per non farsi vedere dai comuni mortali tendono sempre a nascondersi e rifugiarsi in qualche antro sicuro. Gli artigli delle famiglioscimmie sono avvelenati e quando feriscono bisogna effettuare un check forza contro il veleno con difficoltà 18. Se il tiro fallisce si subiranno 2D10 danni, se invece riesce solo la metà. Il veleno agisce nell'arco di due-tre minuti e causa vomito e spasmi muscolari atroci.

Gli ordini del conclave vengono trasmessi ai firmatari tramite le famiglioscimmie e possono riguardare un po' ogni cosa legata ad azioni umane, omicidi, rituali, furti, pestaggi, e così via. Alla morte di queste è il veleno rilasciato al momento della firma del contratto col morso che fa trasformare in vampiri i firmatari: la trasformazione avviene in tre giorni e alla fine si perde ogni conoscenza si acquistano i poteri e le caratteristiche di un vampiro e si è in grado di eseguire direttamente gli ordini del conclave. La morte di una famiglioscimmia fa svenire all'istante e per 12 ore i firmatari.

Tipologia

Demoniache

Ambientazione

Horror-Fantasy

Habitat

Ovunque.

Furia Primordiale

For 12 Des 17 Per 14 Vol 17 Con 1

Vitalità 24

Iniziativa 16

Difesa 19

Movimento 21

En. Magica 50

Shock 12

Res. Magica 17

P.G.Educazione -8

P.G.Agilità -2

P.G.Manualità -2

Indice di Potenza: 4.8

Molt. Movimento: 1.5

Difficoltà Shock: 15

Tabella dei Danni

%	Vitalità	Difficoltà
60 %	14	15
70 %	17	16
80 %	19	18
90 %	22	20
PNR	29	-

Abilità

Nome Abilità	Valore
Corpo a corpo	18
Furtività	14
Attacco Magico	14
Sputare Fuoco	14
Fotomanzia (IV)	19

Armi

Nome Arma	Danni Tot.	Danni Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Artigli	1D6+2	5	-	-	-	-

Descrizione

Agili e muscolosi i corpi di questi diavoli sono neri come il carbone ma completamente opachi, non lucidi come quelli delle altre popolazioni di colore. Privi di peli sul corpo, gli unici che hanno sono quelli che ricoprono il volto, le furie primordiali sono dotate di lunghi artigli felini al posto delle dita e di orecchie simili a quelle dei pipistrelli mentre gli occhi rossi senza iride nascondono le profondità degli inferni più primitivi.

La cosa che più rivela la loro natura demoniaca è il volto, una maschera d'ebano scolpito, inumana, recante in ogni dettaglio e in ogni lineamento il marchio del male, un male che trascende il semplice male dell'umanità ed è frutto degli abissi della creazione blasfema. Le furie primordiali sono una delle razze più antiche di demoni, le loro origini si perdono così indietro nel tempo che non pochi le identificano con i demoni delle antiche leggende che lottavano per il dominio del mondo con i primi ominidi quando l'uomo non era ancora che una scimmia che camminava eretta.

Oramai è tanto il tempo che questi diavoli vivono sul nostro pianeta che hanno formato diverse tribù che vivono in maniera primitiva, riproducendosi come gli umani, adorando i loro totem bestiali, che rappresentano oscure divinità infernali, e praticando riti macabri ed indicibili che raggiungono il loro apice con il sacrificio di una o più

50

DEMONIACHE

FURIA PRIMORDIALE

creature umanoidi che vengono immolate alla divinità. Tali vittime sacrificali sono catturate durante gli agguati e gli assalti che questi demoni fanno ai villaggi, alle carovane e ai poveri avventurieri che capitano nelle loro grinfie.

Le abitudini di vita e i modi di cacciare sono così lontani dai normali mezzi di procurarsi anime e dal normale modo di vivere dei demoni che molti demoni maggiori vorrebbero privarli dei loro poteri e del loro rango per relegarli al livello di semplice tribù primitiva umanoide, alla quale in effetti molto assomigliano, ma i demoni supremi che raccolgono il loro tributo di anime sono tutt'altro che dispiaciuti del loro operato benchè primitivo e privo di ogni startegia logica. Barbari, crudeli e assetati di sangue: cosa dire di più di questa ancestrale razza di nemici della vita in ogni sua forma?

Abilità Speciali

Le furie primordiali pur essendo dotate di poteri di un certo livello di solito puntano solo sulla loro rabbia e cieca aggressività durante i combattimenti potendo contare su una primitiva agilità felina e su un'ottima tecnica di combattimento corpo a corpo.

Comunque ciò non vuol dire che non ricorrano mai ai loro due poteri demoniaci: lo sputare fuoco e la fotomanzia: il primo potere è utile in caso di schiacciante inferiorità numerica dato che il cono di fuoco sputato è lungo 5 metri e largo 2 e può avvolgere fino a due avversari causando loro 1D10 danni e non ci sono limiti al numero di soffi che questi demoni possono effettuare in un giorno.

Della fotomanzia le furie primitive usano per lo più i camuffamenti per non essere individuate e le illusioni visive per depistare gli avversari prima di attaccarli.

Non usano vestiti e di solito neanche armature e raramente si servono di armi, per lo più bastoni, ma d'altronde a cosa gli servono dato che le loro armi naturali sono più che efficaci e che la loro stupidità bestiale li rende completamente privi di ogni tipo di paura facendogli affrontare la morte senza pensarci due volte?



Tipologia

Demoniache

Ambientazione

Horror-Fantasy

Habitat

Ovunque.

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
60 %	17	17
70 %	20	18
80 %	22	20
90 %	25	22
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 scorgersi 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.

Strega Duplicatrice

For 13 Des 14 Per 16 Vol 20 Con 20

Vitalità 26

Iniziativa 15

Difesa 16

Movimento 27

En. Magica 140

Shock 12

Res. Magica 20

P.G.Educazione -2

P.G.Agilità -3

P.G.Manualità -1

Indice di Potenza: 6.8

Molt. Movimento: 2

Difficoltà Shock: 16

Tabella dei Danni

%	Vitalità	Difficoltà
60 %	16	16
70 %	18	17
80 %	21	19
90 %	23	21
PNR	31	-

Abilità

Nome Abilità	Valore
Corpo a corpo	12
Attacco Magico	16
Aeromanzia (V)	21
Idromanzia (V)	21
Geomanzia (V)	21
Piromanzia (V)	21

Armi

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

Descrizione

L'aspetto di queste streghe non è in nulla dissimile da quello di un normale elfo di sesso femminile, se si esclude però il fatto, tutt'altro che normale, che sia gli arti sia la maggior parte degli altri organi ed apparati principali del loro corpo sono doppi. Le duplicatrici infatti hanno quattro braccia e quattro gambe, due cuori, quattro polmoni, il doppio dei seni e così via, tutto doppio se si esclude la testa e il cervello che sono invece unici come per gli altri elfi.

In realtà in origine le cose non furono come appaiono ora: quelle che oggi sono chiamate duplicatrici erano note come i membri di una tribù di sole donne elfiche dalle abitudini in tutto e per tutto simili a quelle delle altre tribù, da cui differivano solo per l'assenza di uomini dovuta ad una singolare malattia che colpiva solo gli organismi maschili della regione.

All'inizio gli uomini cominciarono a morire un pò per volta ma con gli anni ne nascevano sempre di meno finchè per sopravvivere la comunità, ormai di sole donne, fu costretta a chiedere aiuto agli uomini delle regioni vicine che in principio furono ben lieti di collaborare, almeno finchè la malattia non

cominciò a diffondersi a queste tribù. Da allora nessuno volle più avvicinarsi alla "regione delle streghe", come venne chiamata, e nessuno volle più avere a che fare con le streghe che l'abitavano. Per moltissimi anni non si seppe più nulla delle elfe della regione salvo sporadiche notizie su avvistamenti di gruppi di donne organizzate un pò come le Amazzoni della Terra che cacciavano ai limiti della "regione delle streghe". Alcuni decenni fa poi apparvero all'improvviso quelle che oggi sono chiamate streghe duplicatrici, le quali rivendicarono la loro discendenza dall'antica tribù scomparsa e che cercavano vendetta e soddisfazione anche se ancora nessuno sa bene per cosa.

Abilità Speciali

Le streghe duplicatrici hanno ereditato oltre alla peculiare dualità di parti del loro corpo, anche la capacità di duplicare istantaneamente voci, comportamenti di individui e soprattutto gli attacchi che vengono loro portati. Ciò significa che sono in grado di replicare il lancio di un incantesimo appena visto anche se non appartiene ad una sfera di loro conoscenza spendendo la normale energia magica spesa dal mago che imitano.

Questo discorso vale anche per le azioni fisiche ma bisogna tenere presente che oltre a dover vedere per intero l'azione, esse dovranno anche poter disporre delle medesime cose necessarie a compiere l'azione di cui dispone colui che viene copiato. Due esempi per capire meglio: se vedono un uomo prendere al lazzo un toro lo sapranno rifare anche loro a patto di avere la corda adatta, in caso di combattimento invece se ricevono una spadata con totale d'attacco di 22, saranno in grado di infliggere il medesimo attacco il round successivo senza dover fare alcun tiro, ma tenendo fermo il 22 precedente, a patto però di avere una spada; se possiedono un'ascia ciò non sarà possibile.

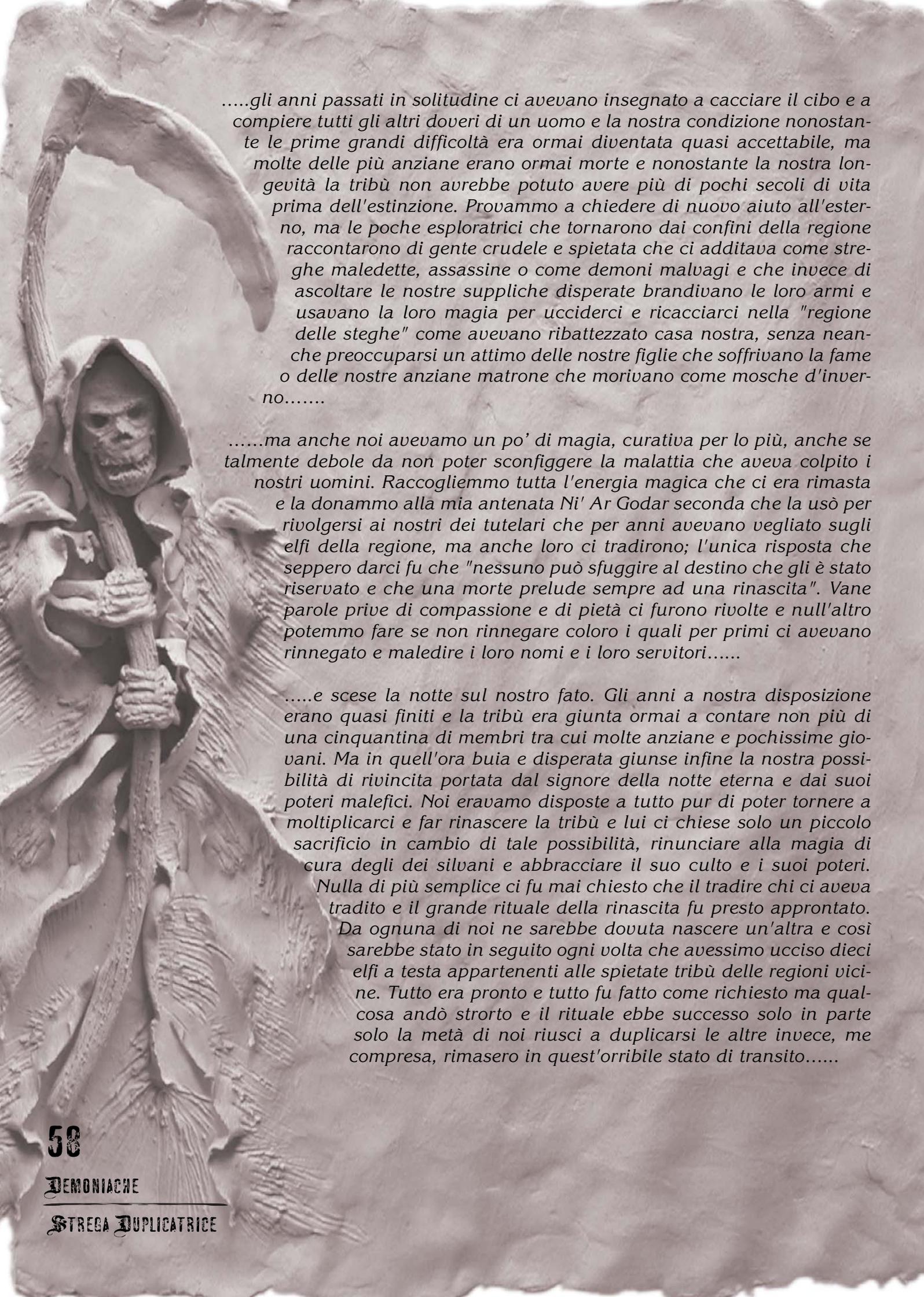
Tale potere però ha i suoi limiti: le streghe infatti riescono a duplicare solo un'azione vista entro e non oltre l'ultima ora trascorsa. Oltre alle loro arti magiche innate, le streghe non possiedono altro potere tranne quello di poter utilizzare ogni tipo di oggetto magico e o di oggetto costruito da elfi e non per uso comune (tipo armature, armi, ecc..) anche se spesso tali oggetti richiedono modifiche specifiche. Il Narratore ricordi che per ogni dieci elfi buoni uccisi dalla loro assassina nascerà, per duplicazione istantanea, una nuova strega identica alla genitrice, adulta e pronta ad agire.

Note Storiche e Mitologiche

Tratto dal sacro testo della gran sacerdotessa Ni' Ar Godar terza:

"...e allora anche gli uomini delle regioni vicine ci abbandonarono e fummo lasciate a noi stesse senza aiuto maschile e senza speranza per il futuro della tribù cui restavano solo poche bambine da crescere prima della fine definitiva...."





.....gli anni passati in solitudine ci avevano insegnato a cacciare il cibo e a compiere tutti gli altri doveri di un uomo e la nostra condizione nonostante le prime grandi difficoltà era ormai diventata quasi accettabile, ma molte delle più anziane erano ormai morte e nonostante la nostra longevità la tribù non avrebbe potuto avere più di pochi secoli di vita prima dell'estinzione. Provammo a chiedere di nuovo aiuto all'esterno, ma le poche esploratrici che tornarono dai confini della regione raccontarono di gente crudele e spietata che ci additava come streghe maledette, assassine o come demoni malvagi e che invece di ascoltare le nostre suppliche disperate brandivano le loro armi e usavano la loro magia per ucciderci e ricacciarci nella "regione delle steghe" come avevano ribattezzato casa nostra, senza neanche preoccuparsi un attimo delle nostre figlie che soffrivano la fame o delle nostre anziane matrone che morivano come mosche d'inverno.....

.....ma anche noi avevamo un po' di magia, curativa per lo più, anche se talmente debole da non poter sconfiggere la malattia che aveva colpito i nostri uomini. Raccogliemmo tutta l'energia magica che ci era rimasta e la donammo alla mia antenata Ni' Ar Godar seconda che la usò per rivolgersi ai nostri dei tutelari che per anni avevano vegliato sugli elfi della regione, ma anche loro ci tradirono; l'unica risposta che seppero darci fu che "nessuno può sfuggire al destino che gli è stato riservato e che una morte prelude sempre ad una rinascita". Vane parole prive di compassione e di pietà ci furono rivolte e null'altro potemmo fare se non rinnegare coloro i quali per primi ci avevano rinnegato e maledire i loro nomi e i loro servitori.....

.....e scese la notte sul nostro fato. Gli anni a nostra disposizione erano quasi finiti e la tribù era giunta ormai a contare non più di una cinquantina di membri tra cui molte anziane e pochissime giovani. Ma in quell'ora buia e disperata giunse infine la nostra possibilità di rivincita portata dal signore della notte eterna e dai suoi poteri malefici. Noi eravamo disposte a tutto pur di poter tornare a moltiplicarci e far rinascere la tribù e lui ci chiese solo un piccolo sacrificio in cambio di tale possibilità, rinunciare alla magia di cura degli dei silvani e abbracciare il suo culto e i suoi poteri. Nulla di più semplice ci fu mai chiesto che il tradire chi ci aveva tradito e il grande rituale della rinascita fu presto approntato. Da ognuna di noi ne sarebbe dovuta nascere un'altra e così sarebbe stato in seguito ogni volta che avessimo ucciso dieci elfi a testa appartenenti alle spietate tribù delle regioni vicine. Tutto era pronto e tutto fu fatto come richiesto ma qualcosa andò storto e il rituale ebbe successo solo in parte solo la metà di noi riuscì a duplicarsi le altre invece, compresa, rimasero in quest'orribile stato di transito.....

.....ci volle del tempo per riprendersi ma ora siamo di nuovo pronte a combattere i nostri nemici. Il signore della notte eterna ci ha detto che la colpa di ciò che è andato storto è dei nostri nemici al di fuori della regione anche se non sappiamo come abbiano fatto a sapere del rituale né come abbiano potuto interferire, ma lo scopriremo. La duplicazione ci ha dato come effetto inaspettato un grande potere magico e grandi abilità di replicazione che abbiamo imparato a controllare perfettamente e che ci torneranno assai utili nella nostra missione. Il patto dice: "per ogni dieci elfi che servono la luce, che abbandonano questa vita una di voi nascerà da voi" e non fummo di certo noi a dire "che una morte prelude sempre ad una rinascita"; chi siamo noi per contraddire la parola degli dei?....."



Tipologia

Demoniache

Ambientazione

Horror-Fantasy

Habitat

Una regione boscosa e selvaggia nota come la "regione delle streghe".

Suador Subdulus

For 11

Des 18

Per 13

Vol 15

Con 12

Vitalità 22

Iniziativa 16

Difesa 20

Movimento 43

En. Magica 39

Shock 11

Res. Magica 15

P.G.Educazione -5

P.G.Agilità -2

P.G.Manualità -2

Indice di Potenza: 3.6

Molt. Movimento: 3

Difficoltà Shock: 17

Tabella dei Danni

%	Vitalità	Difficoltà
60 %	13	14
70 %	15	15
80 %	18	17
90 %	20	19
PNR	26	-

Abilità

Nome Abilità	Valore
Corpo a corpo	14
Attacco Magico	14
Psicoanalisi	20
Psichemanzia (III)	16

Armi

Nome Arma	Danni Tot.	Danni Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Artigli	1D8	4	-	-	-	-
Corna	1D10	5	-1	-	-	-

Descrizione

Delle dimensioni di un normale essere umano, questi demoni dal colore roseo, dotati di gigantesche ali da pipistrello, di zoccoli caprini al posto dei piedi e di un notevole paio di corna, sono anche noti tra gli studiosi dell'occulto con il nome di demoni della disperazione a causa dell'espressione che assume il loro volto ogni volta che assumono la loro vera forma demoniaca. In tali occasioni infatti questi demoni si portano le mani al volto nascondendolo come fa chi è colto da un grande dolore e piange e si dispera non riuscendo a vedere alcuna via d'uscita alla sua attuale situazione di angoscia e sofferenza.

Questi infidi figli dell'inferno però raramente si mostrano col loro vero aspetto preferendo camminare tra gli uomini con sembianze umane, cosa che fanno da migliaia di anni da quando cioè i primi di questa razza elaborarono un metodo semplice ed estremamente efficace per procurarsi anime mortali da rendere schiave dell'inferno in cui dimorano.

Il geniale quanto diabolico metodo escogitato da questi avvoltoi consiste nell'andare a caccia di persone disperate o completamente prive di fiducia in se stesse oppure piene di complessi di inferiorità nei confronti degli altri e cercare di diventare loro amiche per poi accrescere sempre più le loro incertezze fino a portarli a desiderare la morte come unica soluzione dei loro problemi. Una volta suicidatisi le anime di quei poveretti vengono prontamente prese dai loro aguzzini. Le prede vengono cercate ai funerali, ai ban-

coni dei bar per alcolizzati, negli ospedali e nei vicoli o direttamente sul parapetto di un ponte noto per l'alta percentuale di suicidi, luogo preferito dai novellini dato che non c'è mai troppo da lavorare per convincere qualcuno al fatale passo. L'arma preferita da questi consiglieri fraudolenti come li chiamerebbe Dante, è ovviamente la parola e la loro grande capacità oratoria usata anziché per aiutare a superare i problemi, per acuirli e per far apparire le cose peggiori di quel che sono realmente, tutto ciò abilmente mascherato dietro la facciata di un gentile sconosciuto che vuole aiutarti e che ti da buoni consigli. Ma guai a seguirli potreste ritrovarvi in fondo al letto di un fiume!!!

Abilità Speciali

Quando sono in forma demoniaca queste creature infernali possono volare ed usare gli artigli e le corna che invece in forma umana non possono essere usati, inoltre possono ricorrere alle loro arti magiche che non possono essere assolutamente usate se il demone non assume il suo vero aspetto.

In forma umana questi demoni sono normali uomini l'unica differenza è la loro grande resistenza a malattie, da cui sono immuni, e al dolore, dovuta al fatto che la loro pelle dura gli garantisce una protezione di 3 punti e che sono completamente insensibili alla sofferenza sia fisica che mentale e ciò rende nulli gli attacchi portati con psichemanzia. Sono dotati di una notevole abilità oratoria e di una straordinaria eloquenza specie nei confronti di quei soggetti resi deboli dal dolore o dalla sfiducia in se stessi, tale capacità di conoscere e manipolare l'animo umano si manifesta nel gioco con l'abilità psicoanalisi di cui i demoni della disperazione sono maestri, ogni tiro psicoanalisi riuscito è un passo in più che la preda fa verso il suicidio, il Narratore stabilirà quanti ne occorrono perché qualcuno si spinga realmente sull'orlo del baratro. Nessuno può riconoscere uno di questi demoni solo vedendolo dato che sono in tutto e per tutto simili agli uomini e solo se si vedono scoperti si mostrano nelle loro vere sembianze.

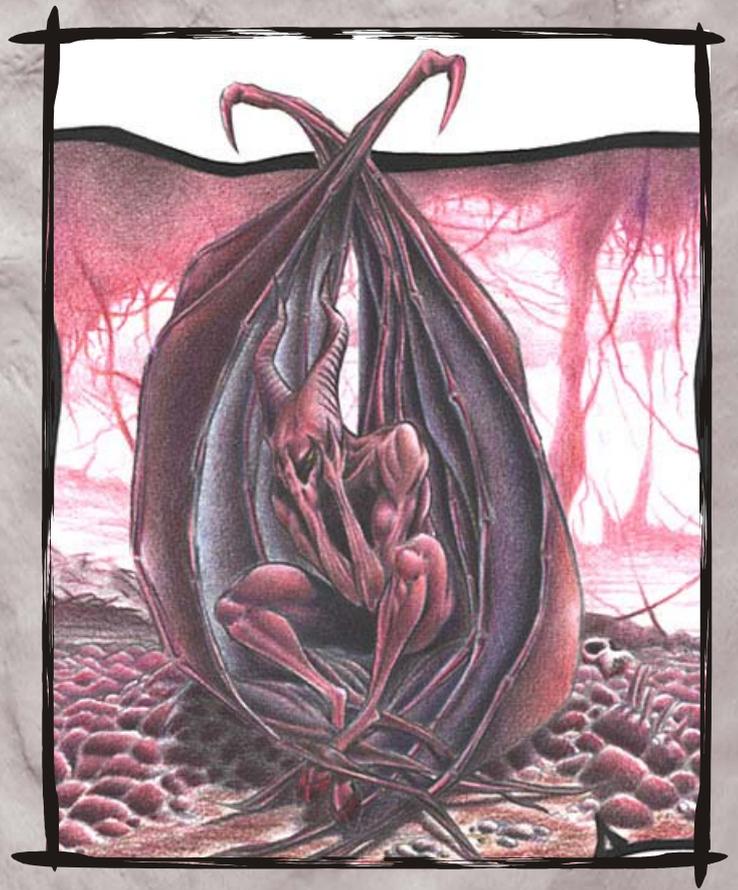
Possono tornare alla loro dimensione infernale solo per condurvi un'anima appena catturata o per fuggire da morte certa sul nostro pianeta ma in tal caso non possono più tornare indietro e sono condannati a rimanere per sempre nell'altra dimensione cosa per loro peggiore della più spietata delle torture.

Note Storiche e Mitologiche

Quando nacque la psicoanalisi e migliaia di infelici in tutto il mondo si recarono dagli psicanalisti per farsi curare e per risolvere i loro problemi di relazionamento con se e con gli altri, alcuni giovani demoni di questa razza videro in ciò una straordinaria possibilità per raccogliere anime senza faticare e senza doverle andare a cercare dato che sarebbero state loro a venire dai loro carnefici.

Così molti suasori subdoli, cominciarono a lavorare come psicologi e si accorsero di poter raccogliere così molte più anime di quante non raccogliessero i loro simili attaccati al vecchio metodo.

Col tempo però si accorsero che uno psichiatra, i cui pazienti si suicidano, oltre a perdere presto la clientela, suscita anche un certo sospetto e non solo nella polizia ma anche in quegli umani che conoscono e cacciano i demoni. Per questo motivo molti ritornarono al vecchio e collaudato metodo, ma i più astuti e viscidati non si arresero e decisero che avrebbero curato i casi meno disperati e i pazienti più facoltosi in modo che questi avrebbero reso più noto il nome dello psicologo consigliandolo ai loro amici, usando, coi casi più disperati e coi pazienti senza familiari, i buoni vecchi sistemi di caccia.



Tipologia

Demoniache

Ambientazione

Horror-Fantasy

Habitat

Metropoli e luoghi molto popolati dove è facile confondersi con i comuni mortali.

Trickster

For 9 Des 14 Per 12 Vol 16 Con 12

Vitalità 18

Iniziativa 13

Difesa 16

Movimento 17

En. Magica 48

Shock 12

Res. Magica 16

P.G.Educazione -5

P.G.Agilità -3

P.G.Manualità -3

Indice di Potenza: 4.1

Molt. Movimento: 1.5

Difficoltà Shock: 16

Tabella dei Danni

%	Vitalità	Difficoltà
60 %	11	12
70 %	13	13
80 %	14	15
90 %	16	17
PNR	22	-

Abilità

Nome Abilità	Valore
Corpo a corpo	14
Attacco Magico	16
Psichemanzia (IV)	17

Armi

Nome Arma	Danni Tot.	Danni Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Artigli	1D6+1	4	-	-	-	-
Coda	1D6+	4	-1	-	-	-
Corna	1D4+2	4	-1	-	-	-

Descrizione

I tricksters erano anticamente i familiari dei grandi astronomi caldei che li avevano scovati in un lontano regno dei sogni e li avevano ridotti al loro servizio, o almeno questo è quello che credevano i caldei; in realtà questi piccoli demoni sadici e dispettosi che nutrono una profonda amicizia con i gremlins, si servirono dei caldei per arrivare sulla terra e studiare le loro nuove vittime: gli esseri umani.

Amano giocare scherzi crudeli agli uomini della cui paura si nutrono finché non decidono che sono diventati inutili e allora cercano di spingerli al suicidio.

Per terrorizzare usano il loro aspetto orribile e le loro abilità mentali per entrare nei sogni delle vittime, confonderle, spaventarle e insinuare nelle loro menti dubbi e sospetti atroci contro amici, fratelli, mogli o chiunque altro vogliono.

Le loro dimensioni limitate, pari a quelle di un cane di taglia media, non fanno tuttavia di loro dei combattenti da sottovalutare, anche se preferiscono evitare i combattimenti fisici, la loro aggressività e le varie armi naturali di cui dispongono li rendono nemici assai temibili.

Vivono nel mondo dei sogni e si nutrono della paura generata dagli

incubi che provocano, si manifestano nel mondo materiale solo se evocati o quando scelgono una vittima da uccidere per poter continuare a rimanere sulla terra, cosa per cui devono divorare perlomeno un'anima al mese.

Abilità Speciali

I tricksters sono degli eccellenti psicomanti specializzati nell'alterare i ricordi e le percezioni delle loro vittime per creare loro traumi psichici o se sono in più per farli distruggere uno con l'altro. chi deve resistere alla magia dei tricksters deve tirare non sulla propria resistenza magica, bensì sul proprio shock.

Benchè umanoidi non usano mai armi di nessun tipo all'infuori delle proprie corna, artigli e della loro coda senziente dotata di una propria capacità di attaccare, che da ai tricksters la capacità di portare due attacchi a round.

Questi esseri sono in grado inoltre di sparire alla vista per pochi secondi una volta ogni tre rounds per poter attaccare alle spalle i loro avversari.

Una volta entrati nel mondo materiale, unico luogo dove possono esercitare i loro poteri al massimo, non possono ritornare indietro prima di aver preso almeno cento anime da mostrare come trofeo agli altri triksters.



Tipologia

Demoniache

Ambientazione

Horror-Fantasy

Habitat

Il mondo dei sogni e ovunque sul mondo materiale.

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 saggezza, 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.

Leone Angelico

For 23

Des 16

Per 14

Vol 13

Con 14

Vitalità 46

Iniziativa 15

Difesa 18

Movimento 58

En. Magica 26

Shock 10

Res. Magica 13

P.G.Educazione -4

P.G.Agilità -2

P.G.Manualità -2

Indice di Potenza: 5.3

Molt. Movimento: 3

Difficoltà Shock: 14

Tabella dei Danni

	%	Vitalità	Difficoltà
Difesa 18	60 %	28	26
Movimento 58	70 %	32	27
En. Magica 26	80 %	37	29
Shock 10	90 %	41	31
Res. Magica 13	PNR	55	-

Abilità

Nome Abilità	Valore
Corpo a corpo	20
Storia	15
Astronomia	20

Armi

Nome Arma	Danni Tot.	Danni Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Artigli	1D8	4	-	-	-	-
Morso	1D10	5	-	-	-	-

Descrizione

Le dimensioni di un leone angelico sono una volta e mezzo quelle di un leone maschio terrestre adulto, ma a differenza di questo, sono dotati di una notevole intelligenza e le loro abitudini di vita sono più simili a quelle di un umanoide che non a quelle di un animale. Vivono in clan dalla rigida struttura gerarchica rispettando le regole dei loro avi. Sono poco inclini alla violenza non necessaria.

Sono onnivori ma i loro costumi gli consentono di nutrirsi di carne solo in caso di estrema necessità, ma ciò non vale per i componenti del clan Rapax che sono regrediti ad un tale stadio di bestialità da non rispettare più alcuna regola se non quella del più forte.

Il loro metabolismo è talmente lento che necessitano di molto poco cibo per sopravvivere, specie durante i lunghi viaggi interplanetari.

Le condizioni ambientali ideali perché possano stabilirsi definitivamente da qualche parte, sono quelle del nostro pianeta o di uno con atmosfera, temperatura, flora e fauna simili.

66

CELESTIALI

LEONE ANGELICO

Abilità Speciali

Sono in grado di volare e di viaggiare nello spazio grazie alla loro

particolare struttura molecolare che li rende anche immuni agli effetti di qualsiasi tipo di gas.

I lunghi viaggi e i molti incontri con le più svariate civiltà ha permesso loro di sviluppare una naturale propensione per le lingue, tale da consentirgli di capire e parlare dopo un breve periodo di studio quasi ogni tipo di linguaggio.

Hanno la particolarità di alterare la colorazione del loro manto e della loro criniera in base ai loro stati d'animo. Un manto bianco può voler dire che sono in pace con se stessi, felici o disponibili al dialogo, al contrario un manto nero può indicare rabbia, odio o una profonda infelicità: i sentimenti intermedi tra i due opposti sono manifestati da diverse tonalità di grigio.

Lo stesso vale per la criniera che è blu quando sono tranquilli e diventa rossa quando sono in preda al furore, mentre è di varie sfumature violacee più o meno accese quando il leone angelico è in preda a sentimenti più o meno forti.



Note Storiche e Mitologiche

Queste creature devono il loro nome al paio di grandi ali che possiedono che ricordano quelle di un serafino delle antiche rappresentazioni.

In realtà di angelico hanno ben poco oltre le ali, in quanto esuli spaziali in cerca di una nuova dimora su un pianeta simile al loro.

I leoni angelici provengono da una lontana galassia, dal pianeta Nemex dove insieme ad altri esseri umanoidi intelligenti avevano fondato il regno di Nemeria che governavano in pace e giustizia.

Un inspiegato aumento della temperatura trasformò in breve tempo il loro pianeta in un deserto e li costrinse ad abbandonare la loro casa per cercarne un'altra più ospitale e adatta alle loro necessità.

Cominciarono così un lungo pellegrinaggio attraverso la galassia che li portò in molti mondi, ma nessun luogo riusciva a dargli per lungo tempo ciò di cui avevano bisogno.

Il lungo esilio e le condizioni di vita proibitive portarono, alcuni esemplari, a maturare una grande aggressività e un odio feroce nei confronti delle specie di vita che vivevano felici sui pianeti che visitavano.

Diventati sempre più violenti questi ribelli vennero esiliati dal gruppo degli anziani e costretti ad abbandonare il clan.

Ora ci sono due clan che girovagano nell'universo uno pacifico composto da leoni bianchi dalla criniera blu e l'altro, detto clan Rapax, costituito da crudeli conquistatori di mondi e sterminatori di razze di colore nero e dalla criniera rossa.

Tipologia

Celestiali

Ambientazione

Horror-Fantasy

Habitat

L'habitat ideale è quello della nostro pianeta o uno simile, quello attuale lo spazio.

Tutore Celeste

For 12

Des 16

Per 16

Vol 20

Con 18

Vitalità 24

Iniziativa 16

Difesa 18

Movimento 42

En. Magica 99

Shock 12

Res. Magica 20

P.G.Educazione -3

P.G.Agilità -2

P.G.Manualità -1

Indice di Potenza: 4.6

Molt. Movimento: 3

Difficoltà Shock: 8

Tabella dei Danni

%	Vitalità	Difficoltà
60 %	14	15
70 %	17	16
80 %	19	18
90 %	22	20
PNR	29	-

Abilità

Nome Abilità	Valore
Corpo a corpo	16
Spade	18
Archi	17
Furtività	16
Taumaturgia (IV)	19
Necromanzia (III)	16
Aeromanzia (III)	16
Fotomanzia (VI)	21

Armi

Nome Arma	Danni Tot.	Danni Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Pugni e Calci	1	1	-	-	-	-
Arco Lungo	1D8+5	9	-2	30	1	-
Spada	1D8+5	9	-	-	-	-

Descrizione

Queste creature sono una delle armi fondamentali che fiancheggiano le divinità della luce e del bene per contrastare i terribili poteri delle entità demoniache e dei loro seguaci.

Esse vivono nelle più alte sfere celesti a fianco degli dei che gli danno potere e che li proteggono. Possono prendere l'aspetto di umani, umanoidi o altre creature ma generalmente sono raffigurate come uomini alati che sprigionano luce ed energia.

Il loro compito è quello di scovare e indagare sulle trame ordite da creature malvage come demoni e non morti o coloro che fanno del male la fonte del proprio potere. Per questo vengono inviate dai loro signori sulle dimensioni degli uomini, per fiancheggiare coloro che si trovano in svantaggio rispetto ai poteri delle forze oscure.

Una volta arrivate nella dimensione destinazione possono assumere le sembianze di umani o semi umani, tenendo segreta la loro identità, agendo nell'ombra ma sempre sostenendo coloro che abbisognano del loro aiuto divino.

66

CELESTIALI

TUTORE CELESTE

Sono degli ottimi combattenti e validi guerrieri nonchè abili nelle arti Arcane di cui dispongono, ma la loro arma migliore è quella di riscaldare i cuori di coloro che sembrano persi dinnanzi al male incoraggiandoli e spronandoli per portare avanti le loro idee di giustizia e di pace.

Se vengono uccisi la loro anima ritorna nelle sfere celesti accanto alla divinità che le protegge per essere ricostruita nel fisico dopo lunghi periodi di tempo.

Alcune di queste creature conoscono anche le arti magiche necromantiche che utilizzano comunque a fin di bene, ma questo non le rende totalmente immuni dalla innata corruzione al male che è presente in ogni essere vivente, anche quelli divini.

Abilità Speciali

La loro elevata capacità di manipolare la luce fa sì che le loro armi siano particolarmente efficaci. Quando combattono le loro spade e i loro archi sono interamente fatti di luce. Un loro attacco contro creature malvage (come demoni o non morti), gode di un bonus di +2 nel check di attacco. In più le loro armi luminose hanno un bonus di +5 al danno ogni volta che colpiscono, indipendentemente dalla creatura colpita.

Il loro corpo è inoltre protetto da un'aura divina che gli conferisce un'armatura di 5 punti.



Tipologia

Celestiali

Ambientazione

Horror-Fantasy

Abitat

Regioni celesti e dove occorre il loro aiuto.

Vendicatrice Angelica

For 16

Des 17

Per 15

Vol 16

Con 19

Vitalità 32

Iniziativa 16

Difesa 19

Movimento 49

En. Magica 89

Shock 10

Res. Magica 16

P.G.Educazione -2

P.G.Agilità -2

P.G.Manualità -2

Indice di Potenza: 6.8

Molt. Movimento: 3

Difficoltà Shock: 10

Tabella dei Danni

	%	Vitalità	Difficoltà
	60 %	19	19
	70 %	22	20
	80 %	26	22
	90 %	29	24
	PNR	38	-

Abilità

Nome Abilità	Valore
Corpo a corpo	18
Spade	20
Attacco Sonico	18
Musica	20
Archi	20
Taumaturgia (IV)	18
Aeromanzia (IV)	18
Fotomanzia (V)	20

Armi

Nome Arma	Danni Tot.	Danni Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Pugni e Calci	1	1	-	-	-	-
Arco Composto	1D8	4	-2	50	1	-
Spadone Due Mani	1D10+1	6	-2	-	-	-

Descrizione

Anche per i più biechi peccatori esistono dei limiti e per chi li supera l'incontro con una vendicatrice angelica è inevitabile!

Dal volto di una bellezza unica e alte circa 2, dotate di ali d'aquila queste splendide creature celesti sono parte dei corpi d'attacco d'elite nella lotta contro il male.

Si dice che ogni volta che venga richiesto l'intervento di un gruppo di vendicatrici dal dolore e dalla sofferenza richieste per evocarle nasca una nuova vendicatrice che ha tutte le conoscenze necessarie a portare a termine la missione di vendetta.

Come gli altri angeli guerrieri, esse vivono nelle sfere celesti superiori in corpi di intervento sempre pronti ad entrare in azione e passano la maggior parte del loro tempo ad addestrarsi al combattimento e all'uso della magia divina.

La loro voce può essere soave come quella di un soprano o tremenda come quella di un tuono.

Ogni unità di intervento consta di almeno 5 individui più un capitano che di solito è una vendicatrice veterana con i punteggi più alti di 4 punti in ogni caratteristica.

Alcune leggende parlano di vendicatrici nere passate al servizio del male

70

CELESTIALI

VENDICATRICE ANGELICA

dopo essere state catturate e manipolate dal nemico che dovevano fermare che le ha invece battute e fatte prigioniere. Tali vendicatrici nere sono identiche alle loro sorelle divine ma abitano negli inferi, attaccano da sole e sono votate anziché a fermare i grandi malvagi, all'eliminazione diretta dei grandi buoni su richiesta di potenti umani o demoni malvagi ostacolati nella realizzazione dei loro piani proprio da qualche anima pura di notevole potere.

Abilità Speciali

La vendicatrice guida, quella che nasce dal rituale di evocazione, ha ogni conoscenza del nemico da affrontare e del mondo in cui questo si trova. Per quanto riguarda il combattimento le vendicatrici prediligono quello aereo combattendo con la spada o con i loro archi infallibili. Inoltre se necessario possono usare la Fotomanzia o emettere potenti urli frutto del dolore che le ha create facendo andare immediatamente in frantumi ogni oggetto di vetro nel raggio di 2 km e distruggendo ogni altra cosa, non importa di quale materiale purché non organico, sia direttamente colpito dall'urlo, utile per frantumare oggetti magici armi o armature ad esempio.

L'arma più efficace a loro disposizione è però la magia divina: questi esseri infatti usano la stessa magia degli umani ma grazie alla benedizione divina gli incantesimi costano loro la metà e infliggono sempre il massimo danno possibile. Inoltre possono lanciare due incantesimi al turno e a prescindere dal costo degli incantesimi questi richiedono sempre e solo un turno per essere lanciati.

Le vendicatrici sono invisibili agli occhi di chiunque non li abbia evocate o che comunque non sia dotato o di un grande potere magico o di una grande fede, non necessariamente nel bene però anche un anti-papa di Satana, inoltre in missione indossano armature eteree semitrasparenti che gli offrono una protezione di 6 punti su tutto il corpo ma che non coprono le ali.

Le loro armi sono particolarmente potenti contro demoni o non morti dandogli un bonus di + 3 nel tiro di attacco.

Note Storiche e Mitologiche

Le vendicatrici angeliche sono specializzate in incursioni cosiddette "Seek and destroy" ossia scova e distruggi, il loro compito principale è quello di arrivare su un pianeta o un luogo in cui si trova il loro bersaglio designato, snidarlo, cercare di catturarlo, renderlo inerte e in caso di resistenza annientarlo definitivamente. Ovviamente più la preda è considerata pericolosa meno saranno i tentativi fatti per offrirgli una possibilità di redenzione tramite la resa e lo sconto della pena appropriata e maggiori al contrario saranno le precauzioni prese per trovare e annientare il peccatore evitando che faccia più danni del dovuto.

Ma la cosa che caratterizza questo corpo angelico è il tipo di preda cacciato: le vendicatrici infatti intervengono solo su richiesta di uno o più esseri viventi in difficoltà dotati di una profonda e sincera fede i quali abbiano bisogno di essere vendicati per un delitto subito. Il delitto però deve rientrare nella categoria dei peccati che offendono Dio e gli uomini, ossia quelli della peggior specie concepibile come ad esempio eccidi, deportazioni di massa o atti di totale e assoluta crudeltà. Inoltre l'autore dei misfatti deve essere un singolo essere, la cui razza non conta, il cui potere però deve superare quello contro cui il più potente degli uomini potrebbe combattere facilmente da sé, che si accresce proprio sfruttando il genere di azioni delittuose sopra dette. Le vendicatrici agiscono perciò solo contro i più temibili servitori del male, quelli il cui potere è diventato ormai dello stesso livello di quello dei demoni e che non mostrano più alcun ritegno nell'uso della propria forza distruttiva.

Per essere richiamate dai cori celesti in cui di solito si addestrano occorre un'apposito rituale conosciuto da pochi grandi figure religiose di primaria importanza, come Papi cristiani o i grandi rabbini ebraici della Terra, ma pochi sono i mostri di malvagità così potenti da richiedere l'intervento di questi coorti celesti.

Una volta terminata la missione per cui sono state chiamate le vendicatrici ritornano immediatamente nel luogo da cui provengono fermandosi solo il tempo necessario per seppellire le eventuali perdite al sicuro dalle grinfie di mortali in cerca di una piuma delle loro ali celesti, ottimo souvenir ma anche ingrediente per costruire potenti oggetti benedetti.



Tipologia

Celestiali

Ambientazione

Horror-Fantasy

Habitat

Sfere celesti superiori o ovunque ne sia richiesto l'intervento.

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

