

Dimensioni

GRANDE BESTIARIO

ANIMALI, LICANTROPICHE, EXTRADIMENSIONALI



CREDITI

Ideazione e Realizzazione
Carlo Casagrande Raffi ed Alessandro Roncigli

Hanno collaborato
Edoardo Mei

Layout e impaginazione
Carlo Raffi, Alessandro Zanin

Disegno di copertina
Fabio Ciceroni

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

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

I disegni presenti in questo manuale sono proprietà dei rispettivi autori e usati col loro permesso.
E' vietata la riproduzione anche parziale di testi e disegni senza il permesso scritto dell'editore e/o degli autori.
Copyright © 2001-2004 Ikuvium Games e Dragons' Lair.
rev. 1.0 - aprile 2004



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

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



INDICE IN ORDINE ALFABETICO

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

INDICE PER TIPOLOGIA

Licantropiche

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

Extradimensionali

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

Animali

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

IL BESTIARIO

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

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

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

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

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

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

L'INDICE DI POTENZA (IP)

E' possibile classificare i mostri in base ad un indice di potenza che viene assegnato in base alle abilità speciali, alle caratteristiche e alle abilità: tale indice è espresso in base dieci, per tanto una creatura con indice 1 sarà poco pericolosa a scapito di una con indice 10, che avrà una pericolosità elevatissima. E' inoltre possibile visu-

alizzare ogni creatura secondo il suo indice di potenza in modo da stilare una classifica degli esseri più pericolosi.

ALCUNE INTEGRAZIONI

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

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

LO SHOCK

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

I POTERI MAGICI DELLE CREATURE

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

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

TIPOLOGIA O CLASSI DELLE CREATURE

Animali

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

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

Umanoidi

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

Non Morti

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

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

Magiche

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

Cibernetiche

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

Extradimensionali

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

Aliene

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

Licantropiche

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

Meccaniche

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

Demoniache

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

Mitologiche

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

Celestiali

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

LUPO MANNARO

Forza 18 Destrezza 15 Percezione 15 Volontà 12 Conoscenza 10

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

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

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

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

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

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

Agili e veloci amano la vita sociale e la caccia.

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

Abilità Speciali

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

Gas e veleni ottengono invece gli effetti normali.

Coloro che vengono feriti da queste creature possono

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

Note Storiche e Mitologiche

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

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

Habitat

Ovunque da zone popolate a luoghi impervi e solitari.



Francesco Sestini 1999



ABOMINIO DI KRANCH

Forza 8 Destrezza 10 Percezione 12 Volontà 16 Conoscenza 13

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



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

corpo che rimane visibile dall'esterno.

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

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

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

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

Le loro vittime preferite sono umani o umanoidi che

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

Abilità Speciali

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

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

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

Habitat

Cimiteri, obitori e altri luoghi pieni di cadaveri.



ORSO BRUNO

Forza 20 Destrezza 12 Percezione 10 Volontà 9 Conoscenza 0

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



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

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

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

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

Habitat

Foreste e boschi



PIOVRA GIGANTE

Forza 33

Destrezza 8

Percezione 12

Volontà 16

Conoscenza 0

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

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

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

Tipologia: Animali
 Ambientazione: Qualsiasi

TABELLA DEI DANNI

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

ABILITÀ

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

ARMI

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



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

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

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

Abilità Speciali

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

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

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

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

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

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

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

Note Storiche e Mitologiche

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

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

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

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

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

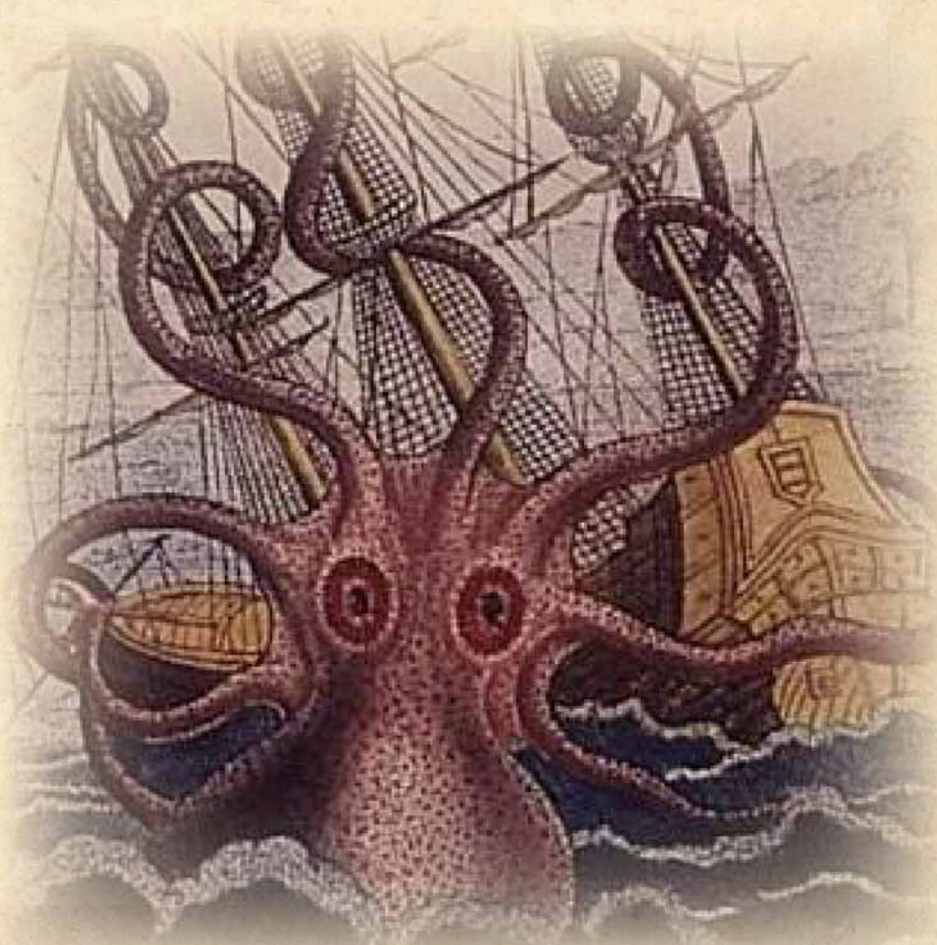
Forse sarà opportuno precisare che i protagonisti degli spettacolari incidenti di cui stiamo per trattare non erano piovre, ma calamari giganti, una specie praticamente sconosciuta fino al secolo scorso, che in seguito fu classificata "Architeutis". Si tratta comunque di molluschi cefalopodi che rassomigliano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

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

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

Habitat

Abissi marini



SMILODONTE

Forza 20 Destrezza 14 Percezione 13 Volontà 11 Conoscenza 0

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

Tipologia: Animali
Ambientazione: Qualsiasi

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

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

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

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

Abilità Speciali

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

Note Storiche e Mitologiche

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

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

Habitat

Montagne, foreste e luoghi a temperature rigide.



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 arcanne

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

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

Gli altri volumi della serie sono:

- ✱ **Grande Bestiario: Aliene, Cibernetiche e Meccaniche**
(più adatto per ambientazioni di tipo cyberpunk e spaziali);
- ✱ **Grande Bestiario: Non Morte, Demoniache e Celestiali**
(più adatto per ambientazioni di tipo fantasy);
- ✱ **Grande Bestiario: Mitologiche, Magiche e Umanoidi**
(adattabile a qualunque tipo di ambientazione)

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



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

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

