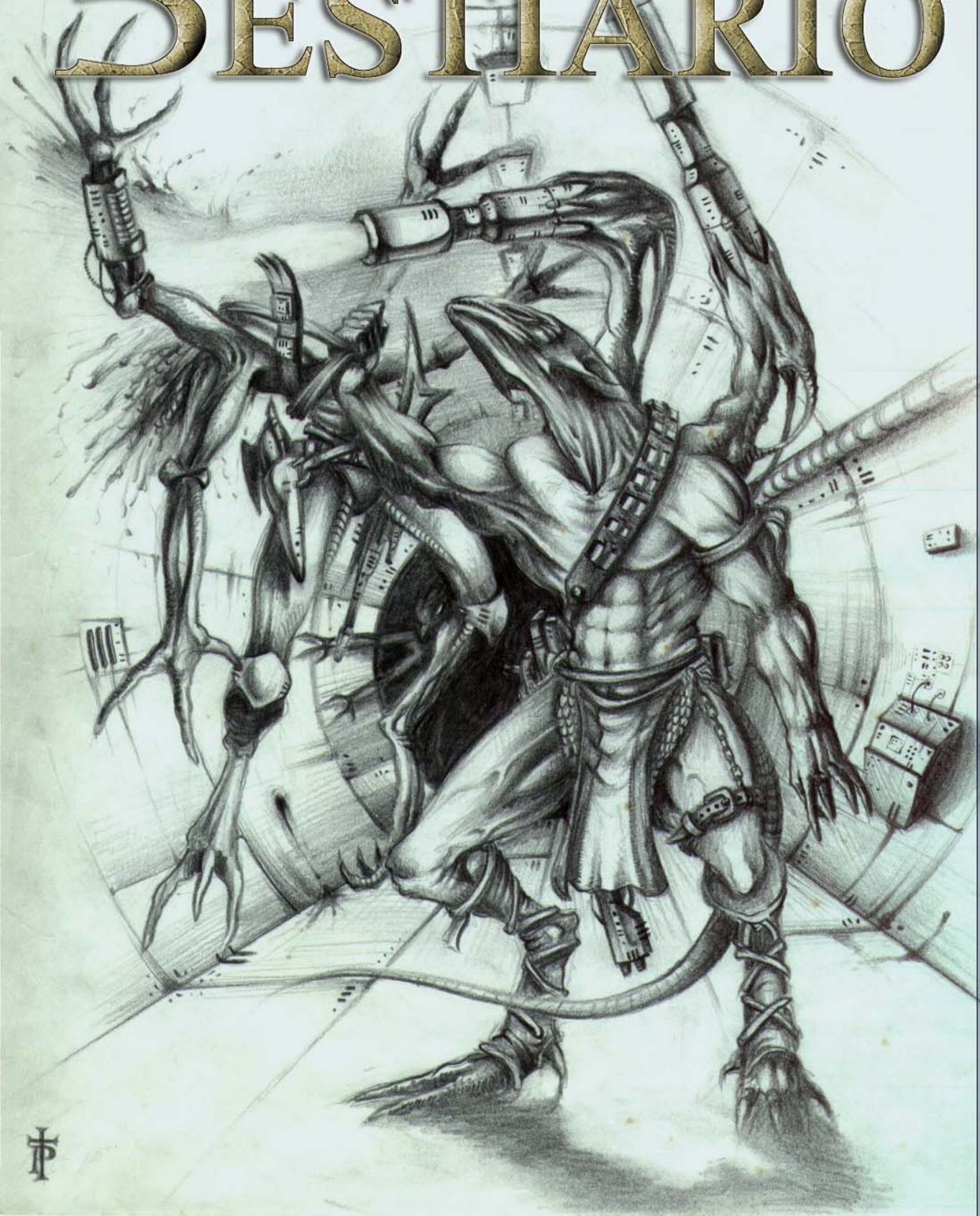


dimensioni

GRANDE BESTIARIO



Creature Aliene, Cibernetiche e Meccaniche

Ideazione e Realizzazione
Carlo Casagrande Raffi ed Alessandro Roncigli

Hanno collaborato
Edoardo Mei

Copertina
Patrizio Politi

Layout e impaginazione
Banshee, Carlo Raffi, Alessandro Zanin

Illustratori
Keith Parkinson

<http://www.keithparkinson.com>

Marcello Lott

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

Fabio Ciceroni

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

Patrizio Politi

<http://www.patriziopoliti.it>

Niki Pancaldi

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

Michela Da Sacco

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

Max Bertuzzi

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

Franco Colicchio

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

David Grattoni

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

Ciro Trezzi

<http://evilraven.deviantart.com>

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

I DISEGNI PRESENTI IN QUESTO MANUALE SONO PROPRIETÀ DEI RISPETTIVI AUTORI E USATI COL LORO PERMESSO.
E' VIETATA LA RIPRODUZIONE ANCHE PARZIALE DI TESTI E DISEGNI SENZA IL PERMESSO SCRITTO DELL'EDITORE E/O DEGLI
AUTORI. COPYRIGHT © 2001-2002 IKUVIUM GAMES E DRAGONS' LAIR.
REV. 1.0 - SETTEMBRE 2002

Elenco creature per tipologia

Cibernetiche

Androide Ribelle	pag. 6	Falena Cornea	pag. 28
Corazziere LM-Standard	pag. 8	Keevok	pag. 30
Cyborg	pag. 10	Moscoide	pag. 32
Fantasma della Rete	pag. 11	Ordiano Albino	pag. 34
Raos Raptor	pag. 13	Piovra Ciclope	pag. 36
Nunny-Bot Mod 225	pag. 15	Quetzalide	pag. 38
Sintezoide	pag. 17	Supremo Omnimante	pag. 40
Timedroid	pag. 20	Treblon	pag. 42
		Warper	pag. 44
		Windetor	pag. 46

Aliene

AlFaricon	pag. 21
Biomorfo	pag. 23
Cacciatore Bleminita	pag. 25
Drosera Artusiana	pag. 27

Meccaniche

Meca-Gogle	pag. 48
Robodyne SM-17 D	pag. 50

Elenco creature in ordine alfabetico

AlFaricon	pag. 21	Moscoide	pag. 32
Androide Ribelle	pag. 6	Nunny-Bot Mod 225	pag. 15
Biomorfo	pag. 23	Ordiano Albino	pag. 34
Cacciatore Bleminita	pag. 25	Piovra Ciclope	pag. 36
Corazziere LM-Standard	pag. 8	Quetzalide	pag. 38
Cyborg	pag. 10	Robodyne SM-17 D	pag. 50
Drosera Artusiana	pag. 27	Sintezoide	pag. 17
Falena Cornea	pag. 28	Supremo Omnimante	pag. 40
Fantasma della Rete	pag. 11	Timedroid	pag. 20
Raos Raptor	pag. 13	Treblon	pag. 42
Keevok	pag. 30	Warper	pag. 44
Meca-Gogle	pag. 48	Windetor	pag. 46

Le creature sono ordinate per tipologia.



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 inserirli nella prima.

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

L'INDICE DI POTENZA (IP)

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

ALCUNE INTEGRAZIONI

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

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

LO SHOCK

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

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.

TIPOLOGIE O CLASSI DELLE CREATURE DEL GRANDE BESTIARIO

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

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.

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

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

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.

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.

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

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

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.

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

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

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

FORZA	13	Vitalità	26	P.G. Educazione:	-2	ABILITÀ	
DESTREZZA	12	Iniziativa	12	P.G. Agilità:	-4	Chimica	16
PERCEZIONE	11	Difesa	14	P.G. Manualità:	-3	Fisica	18
VOLONTÀ	10	Movimento	12			Scassinare	12
CONOSCENZA	20	En. Magica	20	Indice di Potenza:	3,5	Contundenti	14
		Shock	10	Molt. Movimento:	1	Riparazioni	
		Res. Magica	10	Difficoltà Shock:	14	Elettromeccaniche	14

ARMI

Nome Arma	Danni Tot.	Danni Medi	Rit. Iniz.	RAGGIO	COLPI Round	COLPI	%	Difficoltà	Vitalità
Bastone	1D4	2	0	-	-	0	60	16	16
							70	18	17
							80	21	19
							90	23	21
							P.N.R.	31	-

TABELLA DEI DANNI

Descrizione

E' detto ribelle un androide per lo più appartenente alle serie destinate all'aiuto domestico o alle funzioni di segreteria e gestione dati, che al momento della disattivazione, che può avvenire per malfunzionamenti o perché il modello è ormai da considerare obsoleto o solo perché il padrone vuole disfarsene, si rifiuta di sottostare al suo destino e riesce a fuggire dal centro di disattivazione dandosi alla latitanza. Come tutti gli androidi hanno l'aspetto di un normale essere umano ma soprattutto per i modelli fuori produzione diventa sempre più difficile trovare i pezzi di ricambio di cui hanno bisogno e così la loro pelle sintetica comincia a disintegrarsi e varie parti del corpo cadono in avaria e diventano pressoché inutilizzabili. Dato però il forte impulso a voler continuare ad essere operativi, formatosi non si sa come, molti di loro si sono autonomamente alterati la programmazione l'un l'altro e ora si dedicano al furto di componenti elettroniche o al mercato nero dove scambiano informazioni immagazzinate nelle loro banche dati, magari piante di edifici governativi per cui lavoravano o combinazioni di casseforti domestiche, con parti meccaniche necessarie per vivere. Non sono aggressivi, benché ricercati come criminali pericolosi un po' ovunque, ma sono disposti a tutto persino ad uccidere pur di poter continuare ad essere funzionanti. Dato il loro aspetto spesso poco gradevole per via del deterioramento dei tessuti sintetici, molti, specie se appartenenti a serie molto vec-

chie, girano avvolti in pesanti tuniche o impermeabili e si confondono con la popolazione dei senza tetto dei livelli più disagiati. Vivono in gruppi per pararsi le spalle a vicenda e, alcuni di questi gruppi, sono da considerare vere e proprie cellule terroristiche da temere ed evitare. Viste le loro notevoli conoscenze e contatti con il mondo clandestino spesso possono risultare molto utili se si ha qualcosa da scambiare, ma si sconsiglia vivamente di andare nei loro territori senza invito e portandosi dietro qualche componente high-tech anche di scarso valore, per-



La Forza di questi androidi sta nel numero dato che non girano mai in gruppi di meno di tre individui e nella loro capacità di creare armi, anche letali, con qualunque cosa abbiano a disposizione, persino con la spazzatura. Sta al Narratore decidere poi l'equipaggiamento del singolo androide che a seconda del tipo potrebbe magari avere occhi dotati di visione notturna oppure laser o mitragliatori nascosti nel torace o nelle braccia, basta non dimenticare che i

Habitat

Classe della creatura

Cybernetische

FORZA	18	Vitalità	36	P.G. Educazione:	-5	ABILITÀ	
DESTREZZA	16	Iniziativa	16	P.G. Agilità:	-2	Informatica	17
PERCEZIONE	15	Difesa	18	P.G. Manualità:	-2	Pronto Soccorso	12
VOLONTÀ'	9	Movimento	25			Piazzare Esplosivi	14
CONOSCENZA	12	En. Magica	18	Indice di Potenza:	6,4	Corpo a corpo	17
		Shock	7	Molt. Movimento:	1,5	Lanciare	14
		Res. Magica	9	Difficoltà Shock:	13	Pistole	16
						Mitragliatori	14
						Riparazioni	
						Elettromeccaniche	14
						Guidare Automobile	20
						Pilotare Aereo	20

ARMI

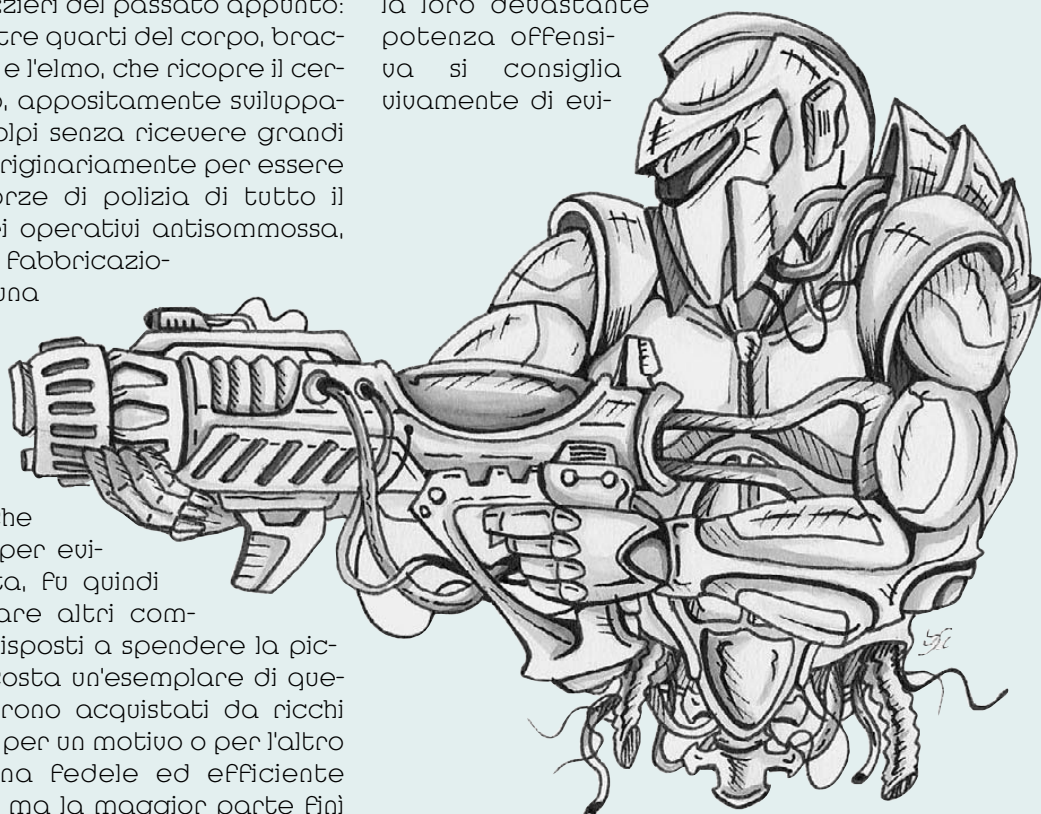
Nome Arma	Danni Tot.	Danni Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi	%	Difficoltà	Vitalità
Pugni e Calci	2D6	1	0	-	-	0	70	25	22
Granata	3D10/4m	16/11/5	-3	FOR	1/2	0	80	29	24
Calibro .44 Magnum	2D8+2	11	0	20	1	6	90	32	26
Hellfire AR79	2D10	10	-1	120	RaF	50	P.N.R.	43	-

TABELLA DEI DANNI

Descrizione

Un corazziere LM-Standard è uno degli ultimi ritrovati dell'industria bellica robotica: è costituito completamente da parti meccaniche di prima scelta racchiuse da un involucro in light metal, metallo corazzato di recente scoperta. Il nome deriva dalla forma della corazza pettorale di questi cyborg che ricorda quella dei corazzieri del passato appunto: l'armatura copre i tre quarti del corpo, braccia e cosce escluse e l'elmo, che ricopre il cervello biomeccanico, appositamente sviluppato per deviare i colpi senza ricevere grandi danni. Progettati originariamente per essere impiegati dalle forze di polizia di tutto il mondo come nuclei operativi antisommossa, per via dei costi di fabbricazione proibitivi, solo una piccola parte di questi cyborg venne acquistata dagli stati per cui in origine erano stati costruiti. La ditta che li aveva prodotti, per evitare la bancarotta, fu quindi costretta a cercare altri compratori facoltosi disposti a spendere la piccola fortuna che costa un'esemplare di questa serie. Molti furono acquistati da ricchi uomini d'affari che per un motivo o per l'altro necessitavano di una fedele ed efficiente guardia del corpo, ma la maggior parte finì

nelle mani dei capi della criminalità organizzata che li rivendettero al mercato nero come mercenari per operazioni di narcotraffico oppure furono usati come guardia privata delle residenze di boss di grosso calibro. Dato che obbediscono solo a chi li attiva per la prima volta è molto difficile che si ribellino ai loro padroni e data la loro devastante potenza offensiva si consiglia vivamente di evi-





tare lo scontro diretto con questi cyborg a meno che non si sia altrettanto pesantemente armati.

Abilità Speciali

Tutte le conoscenze in possesso di queste unità cibernetiche riguardano tattiche di guerriglia, utilizzo di armi e macchinari da guerra, tecniche di pronto soccorso e istruzioni di guida di ogni tipo: auto o veicolo aereo esistente, ma per quanto riguarda qualsiasi nozione non inerente uno degli argomenti sopra indicati, come ad esempio chi è l'attuale presidente di questo o quel paese, per quanto famoso sia l'argomento i corazzieri non ne sanno assolutamente nulla e non ricordano niente che non sia inerente alla missione che stanno svolgendo. Ciò è dovuto al fatto che per essere più efficienti in combattimento occorre avere la mente vuota da

cose inutili che rallentano i tempi di reazione e perciò si è cercato di limitare al minimo le conoscenze superflue nel cervello di queste macchine da guerra. La corazzatura in Light Metal, una lega leggera tre volte più resistente del Kevlar, che ricopre il corpo di questi esseri gli assicura una protezione di 8 punti contro ogni tipo di attacco. Il modello standard è equipaggiato con il kit da incursione che comprende: maschera antigas, rilevatori di movimento standard, visori notturni e rilevatori di calore situati negli occhi e armamento standard con 5 granate e 10 caricatori per pistole e mitragliatori.

Habitat

Ovunque.

Classe della creatura

Cibernetiche

3
-
5
T
P
C
O
P
N
N
-
M
N
M
O

FORZA 17
DESTREZZA 11
PERCEZIONE 12
VOLONTÀ 10
CONOSCENZA 12

Vitalità 34
Iniziativa 2
Difesa 13
Movimento 14
En. Magica 20
Shock 9
Res. Magica 10
P.G. Educazione: -5
P.G. Agilità: -4
P.G. Manualità: -3

Indice di Potenza: 5.4
Molt. Movimento: 1
Difficoltà Shock: 13

TABELLA DEI DANNI

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

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Informatica	16
Lanciare	12
Mitragliatori	12
Riparazioni	
Elettromeccaniche	14

ARMI

Nome Arma	Danni Tot. Tot.	Danni Medi Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Granata	3D10/4m	16/11/5	-3	FOR	1/2	0
Hellfire AR79	2D10	10	-1	120	RaF	50

Descrizione

Un Cybernetic-Bio-ORGanism è un organismo costituito in parte da materiale organico e in parte da tecnologia altamente sviluppata che costituisce almeno il 45% del corpo. Le dimensioni di un cyborg possono essere estremamente variabili così come il suo aspetto. Gli innesti meccanici fanno di questi esseri una micidiale arma da combattimento capace di usare ogni tipo di arma e di memorizzare una quantità impressionante di dati. Molti cyborg sono controllati dai loro padroni e utilizzati come eserciti privati; quelli indipendenti lavorano generalmente come mercenari o come ladri d'informazioni specializzati.

Abilità Speciali

La corazza bio-meccanica dei cyborg garantisce loro una protezione su tutto il corpo pari a 5 punti e nella loro banca dati sono memorizzate informazioni che gli consentono di utilizzare ogni arma con lo stesso livello di abilità. I cyborg sono in grado di autoriparare i danni subiti dalle loro parti meccaniche e ciò vuol dire in termini di gioco, che ogni giorno rigenerano la metà dei danni subiti nello stesso. Gli occhi dei cyborg sono dotati di sensori infrarossi e di visori notturni che gli permettono di non solo di vedere nel buio, ma di avere anche una vista telescopica.

Habitat

Qualsiasi, specie grandi agglomerati urbani e zone di guerra.

Classe della creatura

Cibernetiche



FORZA 0
DESTREZZA 16
PERCEZIONE 20
VOLONTÀ 17
CONOSCENZA 20

Vitalità 0
Iniziativa 18
DiFesa 18
Movimento 40
En. Magica 34
Shock 9
Res. Magica 17
P.G. Educazione: -2
P.G. Agilità: -2
P.G. Manualità: 0

Indice di Potenza: 5.2
Molt. Movimento: 5
Difficoltà Shock: 0

TABELLA DEI DANNI

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

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
InFormatica	19
Chimica	18
Fisica	18
Storia	18
Mitragliatori	17
Riparazioni Elettromec.	18

ARMI

Nome Arma	Danni Tot. Tot.	Danni Medi Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Hellfire AR79	2D10	10	-1	120	RaF	50

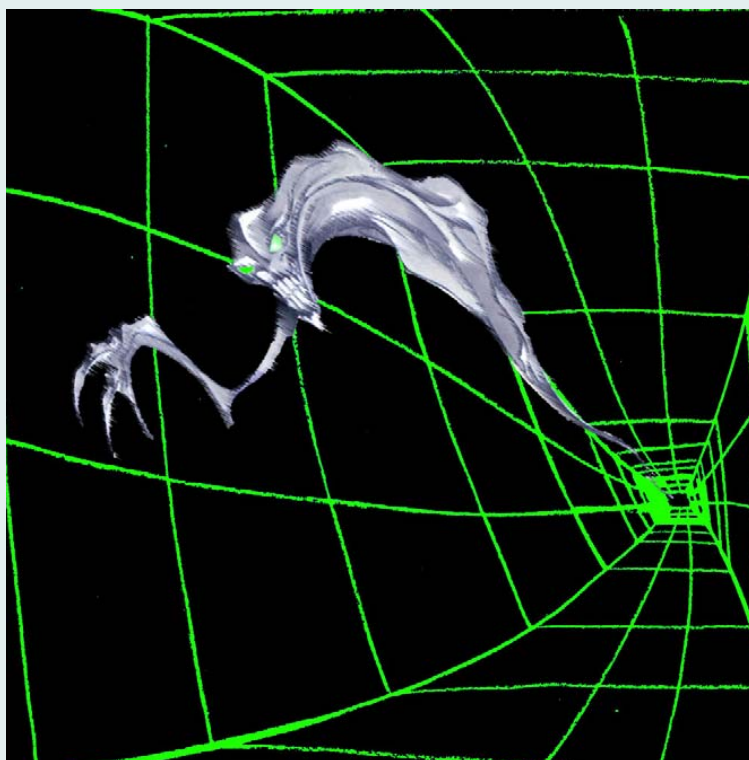
Descrizione

I Fantasmi della rete sono intelligenze artificiali create o da pirati informatici con lo scopo di sabotare particolari ditte ben difese o siti governativi riservati e segreti oppure create da geni informatici che li usavano nei loro computer per colloquiare o per farsi aiutare nel lavoro. Sono perciò quello che resta di potenti virus intelligenti o di sistemi di intelligenza artificiale non più usati e rimossi dalle loro memorie di origine.

Dato però che non si tratta di semplici programmi, ma di evolute e intelligentissime programmazioni senzienti, i Fantasmi della rete sono sopravvissuti ai tentativi fatti per distruggerli autoriprogrammandosi e rendendosi indipendenti e ancora più in grado di pensare da sé. Ora vivono liberi nella rete dedicandosi alle attività più disparate: dal sabotaggio industriale fatto per puro divertimento a quello fatto su richiesta di qualcuno disposto a metter a loro disposizione i più sofisticati software di ultima creazione per potenziare le loro funzioni.

Quelli che agiscono così si mascherano dietro false identità da pirati informatici in carne e ossa e non rivelano mai a nessuno la loro vera natura. Altri sono passati al servizio di unità para governative che combattono il crimine informatico e altri ancora, i più pericolosi, si sono messi al servizio delle potenti mafie

del pianeta in cambio di corpi artificiali adatti ad accogliere una simile intelligenza. Sono questi i più pericolosi Fantasmi perché sono in grado di usare la propria programmazione per friggere il cervello di chiunque sia collegato in rete attraverso la realtà virtuale o di prendere il controllo di quasi ogni tipo di droide, robot militare, robot poliziotto o di chiunque altro. C'è solo un modo per sconfiggere queste creazioni ed è entrare nella rete e attaccarli con appositi programmi killer dopo aver trovato la loro vera programmazione originale, ma non è una cosa facile.





Ovviamente non tutti i Fantasmi della rete sono così, ce ne sono anche alcuni che amano aiutare gli istituti di ricerca a proteggersi dai loro simili cui danno persino la caccia ma sono pochi e ben nascosti e di solito al servizio di qualche grande personalità che lavora per la pace..

Abilità Speciali

I Fantasmi della rete possono creare dei loro duplicati per trarre in inganno chi da loro la caccia che si comportano esattamente come loro, tolto il fatto che la loro distruzione non comporta la morte del programma originale.

Possono facilmente introdursi in ogni sistema informatico se superano il check difficoltà stabilito dal Narratore e una volta dentro ad un sistema possono alterare i dati come vogliono. Nel combattimento in rete la Forza non esiste ed è sostituita dalla Volontà mentre l'energia magica sostituisce la vitalità.

I Fantasmi della rete possono assumere la forma e l'aspetto che vogliono compreso far apparire armi al posto delle braccia e così via: i danni prodotti in tali combattimenti sono a scapito del cervello anziché del fisico ma sono comunque reali e mortali.

Quando si è ridotto a zero l'energia magica di un Fantasma della rete appare un'opzione di scelta tra l'eliminazione definitiva del programma e la sua sottomissione: se si sceglie la seconda ipotesi si avranno certamente grossi vantaggi, ma si deve fare attenzione perché una cosa è certa il Fantasma riacquisterà la sua libertà prima o poi, è solo una questione di tempo.

Habitat

La rete è la loro unica casa.

Classe della creatura

Cibernetiche

Φ Ψ
Ε Τ
Σ Φ
Φ Α
Τ Φ
Λ Φ
Φ Λ
Φ Λ
Φ Ψ
Φ

FORZA 22
DESTREZZA 15
PERCEZIONE 11
VOLONTÀ 8
CONOSCENZA 5

Vitalità 44
Iniziativa 13
DiFesa 17
Movimento 27
En. Magica 16
Shock 8
Res. Magica 8
P.G. Educazione: -7
P.G. Agilità: -3
P.G. Manualità: -3

Indice di Potenza: 6.3
Molt. Movimento: 1.5
Difficoltà Shock: 13

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	26	25
70	31	26
80	35	28
90	40	30
P.N.R.	53	-

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	20
Schiavare	16
Fucili	18
Scolare	16

ARMI

Nome Arma	Danni Tot	Danni Medi	Rit. Iniz.	RAGGIO	COLPI Round	COLPI
Artigli	1D10	5	-	-	-	-
Morso	2D8	9	-	-	-	-
Maxi Fucile al plasma	3D10+5	20	-3	150	1	10

Descrizione

Nati dall'incrocio tra un veloci-raptor, un tirannosaurus rex e un mix di dna di altri tra i più possenti, veloci ed aggressivi dinosauri, questi pericolosi esseri artificiali, lunghi da muso a coda circa 6,5 metri e del modico peso di 5 tonnellate (armi incluse), sono il risultato dell'impiego militare delle tecnologie di clonazione da tessuto morto.

Quando venne ideata questa tecnica, all'inizio si pensò di usarla per riportare in vita gli antichi sauri a fini scientifici ma ad un certo punto i costi per la ricerca aumentarono e divennero insostenibili fino al punto che i ricercatori dovettero rivolgersi all'esercito per i finanziamenti e questi, in cambio, pretesero lo sviluppo di un progetto parallelo volto alla creazione di armi da guerra.

Così grazie anche all'aiuto di alcuni dei migliori tecnici esperti in armamenti bio-tec, venne realizzato il primo Raos raptor dotato di artigli di acciaio, zanne e corna di metallo, occhi a visione notturna ed infrarossa e soprattutto due potenti fucili al plasma anti-carro. Usati in molti scontri e conflitti, col tempo il progetto originale ha subito notevoli modifiche e migliorie; il segreto della loro fabbricazione fu trafugato e diffuso a reti criminali ed eserciti di un pò tutto il pianeta.

Sono ideali per assalti di precisione dato che i cip inseriti nel loro cervello oltre all'ubbidienza cieca garantiscono anche una assoluta comprensione degli ordini e delle





direttive di combattimento, ma anche gli attacchi di potenza che possono effettuare non sono da meno l'unica nota negativa è l'alto prezzo di fabbricazione di ciascun esemplare che ne rende proibitiva la disponibilità ai piccoli gruppi poco organizzati. Si cibano di carne e non si riproducono che in laboratorio..... o almeno così si dice.

Abilità Speciali

Possono essere equipaggiati con ogni sorta di potenziamento bio-tecnologico uno abbia in mente anche se bisogna ricordare che di base sono animali e non macchine. Ogni individuo deve

avere perlomeno un tipo di Fucile o lanciagranate di serie, la corazza base è di 3 sul corpo intero aumentabile fino ad un massimo di 5 con placche speciali al titanio e infine va ricordato che il materiale genetico base è di soli dinosauri noti quindi sarebbero da evitare poteri quali rigenerazione e invisibilità almeno in grosse quantità.

Habitat

Ovunque servano mezzi d'assalto rapidi e potenti.

Classe della creatura

Cibernetiche

Q
O
T
F
F
A
U
O
F
Y

FORZA 15
DESTREZZA 15
PERCEZIONE 16
VOLONTÀ 9
CONOSCENZA 15

Vitalità 30
Iniziativa 16
DiFesa 17
Movimento 45
En. Magica 18
Shock 6
Res. Magica 9
P.G. Educazione: -4
P.G. Agilità: -3
P.G. Manualità: -1

Indice di Potenza: 5.8
Molt. Movimento: 3
Difficoltà Shock: 12

TABELLA DEI DANNI

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

ARMI

Nome Arma	Danni Tot	Danni Medi
Pugni e Calci	1	1
AngelFire GRB	2D10+2	12

ABILITÀ

Abilità	Valore Finale
Corpo a Corpo	14
Medicina	18
Filosofia	18
Storia	18
Furtività	16
Scassinare	18
Lotta	17
Mitragliatori	18
Rip. Elettromeccaniche	20

Alte, snelle, dotate di fisici mozzafiato e di volti di una bellezza angelica, anche se molto pallide e dotate di uno sguardo scarsamente espressivo, queste creature dell'era digitale sono quanto di più bello si possa vedere ma anche di più letale. Chi disse che la bellezza uccide, probabilmente pensava a qualcosa di molto simile alle balie Faccia d'angelo, come vennero ribattezzate poco dopo l'inizio della loro commercializzazione.

Usate come arma segreta in molti conflitti dagli esiti incerti queste creature cibernetiche sono note per il loro canto ammaliante dagli effetti simili a quello delle sirene, e per le loro grandi ali di piume metalliche che sono solite spalancare all'improvviso poco prima di lanciare l'attacco con il loro tipico Fucile d'assalto AngelFire GRB (versione potenziata dell'Hellfire AR79 meno potente e preciso).

Una volta spalancate, le possenti ali piumate, fatte del più resistente dei materiali anti-proiettile, vengono piantate nel terreno di fronte al corpo della balia Faccia d'angelo in modo da creare un solido guscio protettivo che lascia scoperte la sola testa e le braccia che impugnano il Fucile mitragliatore. Molti sono caduti di fronte a questi robot privi di emozioni e riprogrammati per uccidere, intrappolati dalla bellezza del loro canto mentre venivano massacrati dalla potenza dei loro Fucili

Abilità Speciali

La modifica principale portata alle balie per renderle armi da combattimento non è stata quella di dotarle di vari programmi utili per

usare armi o essere furtive, ma bensì la modifica della voce in grado ora di raggiungere tonalità tali da far cadere in ipnosi chi si trovano di fronte. In termini di gioco chi viene ipnotizzato vedrà davanti a sé una splendida fanciulla indifesa priva di ali che sarà disposta a fare tutto ciò che gli si chiede mentre in realtà continuerà ad attaccare senza pietà. L'ipnosi dura per 1D6 rounds anche se ogni round può essere effettuato un tiro volontà per annullarne momentaneamente gli effetti. In grado di volare e di usare le proprie ali anche come scudo nel combattimento a terra, cosa che gli fornisce un bonus di armatura di 3 punti addizionali, ma che rende impossibile il movimento, le balie Faccia d'angelo dispongono di un'armatura sul corpo di 2 punti ed hanno la caratteristica di sanguinare se colpite cosa che disorienta il nemico specie se si è stati sotto l'effetto ipnotico della loro canzone e che porta a sospendere ogni attacco fino a che non si riceve del danno dalla balia colpita.

Il Fucile mitragliatore AngelFire GRB che hanno in dotazione è una versione potenziata dell'Hellfire AR79 dotato di mirino laser, silenziatore e canocchiale a infrarossi.

Note Storiche

E venne il giorno in cui la nuova mania per gli angeli e il ritorno tra le famiglie ricche del desiderio di avere una balia per i propri rampolli incrociarono la strada di una delle più potenti ditte multinazionali della robotica. Fu così che dagli splendidi corpi di bellissime ragazze dei ceti più poveri, defunte prema-

ROBOTICS

turamente, con l'aiuto delle più recenti scoperte tecnologiche nacquero le Nunny-bot Mod 225.

Subito ribattezzate balie Faccia d'angelo dalla gigantesca campagna pubblicitaria che ne lanciò la vendita, divennero ben presto uno status symbol, una di quelle cose che ogni famiglia ricca deve per forza avere se vuole dimostrarsi tale, e ne vennero venduti migliaia di esemplari in tutto il mondo. Le belle ali di piume d'oca sintetiche davano quel tocco angelico in più ai bellissimi volti, purtroppo ormai privi di ogni espressività, che non fosse stata prima inserita nel programma di cura e custodia per bambini che gestiva il loro nuovo cervello artificiale e computerizzato. Ma questo poco importava, i bambini stravedevano per le loro balie Faccia d'angelo, umane molto più di ogni altro robot domestico e forse troppo umane visto quello che accadde dopo.

Quando i bambini cominciarono a crescere e a farsi giovani uomini in fatti, in molti cominciarono a sviluppare un morboso attaccamento a questi robot umanoidi che spesso portava a strani comportamenti e a proibite attenzioni. Non solo i figli furono colpiti da tali pensieri, non pochi infatti furono i padri di famiglia trovati dalle proprie mogli in atteggiamenti assai compromettenti e scabrosi con la nunny-bot di casa.

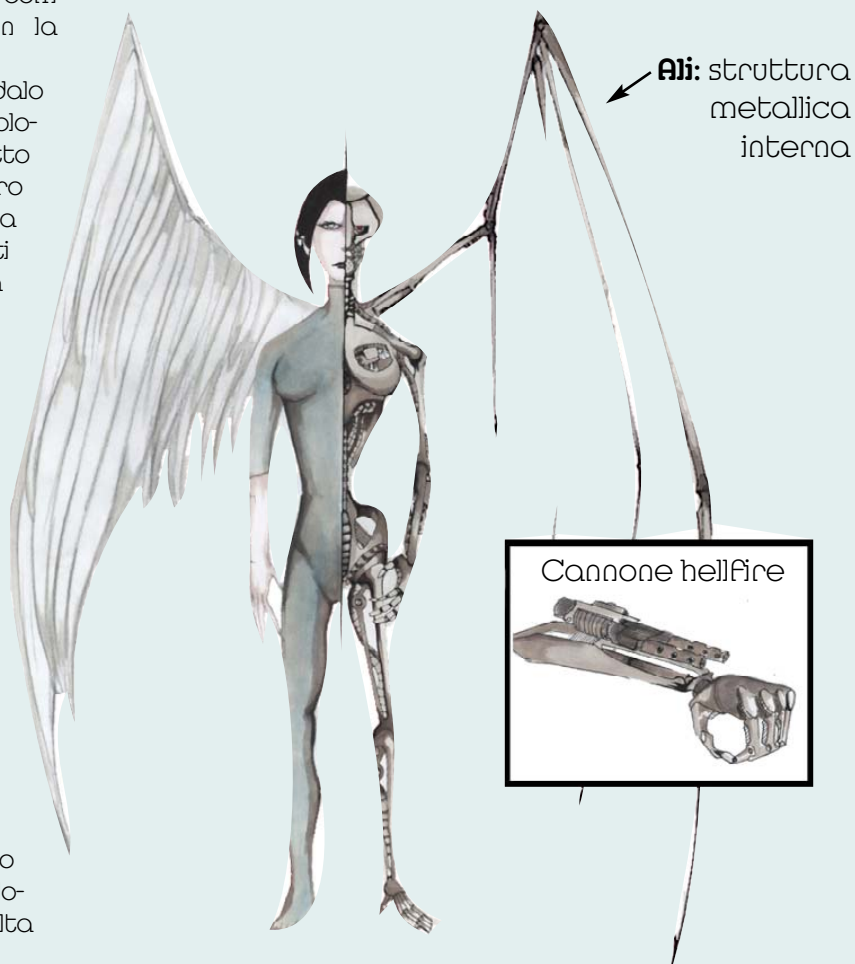
Ben presto scoppiò lo scandalo che come un incendio estivo esplose rapido e incontrollabile in tutto il mondo. I comitati etici insorsero e altri se ne formarono in difesa dei diritti della famiglia, tutti uniti nella nuova crociata moralista e tutti con il solo obiettivo: far sparire il peccato dalle case della gente per bene.

La mutinazione che aveva prodotto le nunny-bot Mod 225 fu sommersa di lettere di proteste e fu costretta dalla pressione pubblica ad offrirsi "volontariamente" di ritirare dal commercio ogni esemplare e di riprendere quelli già venduti a chi avesse voluto liberarsene rimborsando spese e danni morali. L'operazione salvò la Faccia, ma non i bilanci che finirono in rosso e portarono una dei più grandi colossi tecnologici del pianeta per la prima volta sull'orlo della banca rotta.

Dal tumulto che ne seguì, ad un giovane e spregiudicato dirigente, venne l'idea per salvare la baracca: vendere tutto ai militari. Gli eserciti si sa, cercano sempre nuove armi da guerra adatte allo sterminio di massa e si pongono di certo molti meno problemi etici e morali dei ricchi perbenisti e a pensarci bene le nunny-bot con gli opportuni adattamenti potevano ben diventare delle ottime combattenti.

Fu così che le piume d'oca vennero sostituite da piume di polimeri anti-proiettile, la voce venne modificata per ipnotizzare, la pelle fu sostituita da un tessuto sintetico corazzato color carne e il programma di cura e custodia per bambini da uno di combattimento di tipo "search and destroy". Il resto è storia dei giorni nostri, fatta di combattimenti e di morte e di pochi esemplari domestici rimasti che si narra abbiano col tempo acquisito una mente e una coscienza propria e che si nascondono agli umani trascorrendo la vita a cercare di riconvertire alla pace le loro sorelle guerriere.

Classe della creatura
Cibernetiche



FORZA 16
DESTREZZA 14
PERCEZIONE 14
VOLONTÀ 5
CONOSCENZA 9

Vitalità 32
Iniziativa 14
DiFesa 16
Movimento 22
En. Magica 10
Shock 6
Res. Magica 5
P.G. Educazione: -5
P.G. Agilità: -3
P.G. Manualità: -2

Indice di Potenza: 4.8
Molt. Movimento: 1.5
Difficoltà Shock: 12

TABELLA DEI DANNI

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

ARMI

Nome Arma	Danni Tot Tot.	Danni Medi
Uzi SMG	1D10	5
Pugni e Calci	1D8	4

ABILITÀ

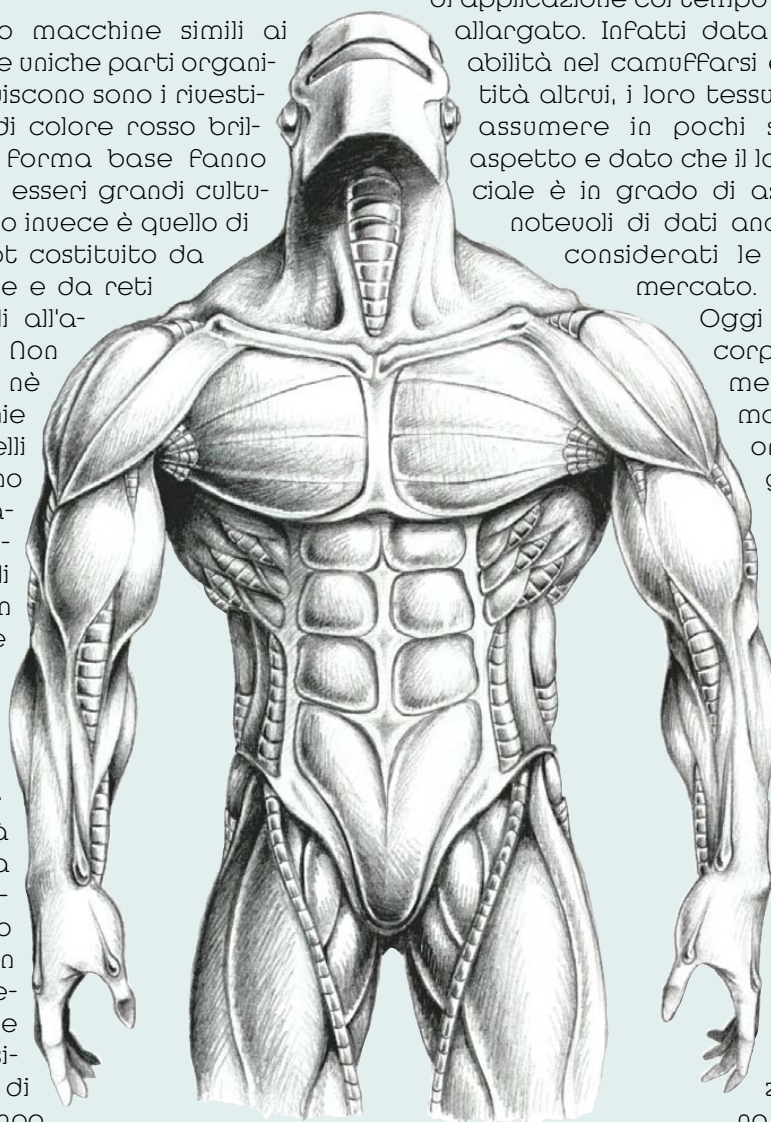
ABILITÀ	VALORE FINALE
InFormatica	20
Scolare	16
Borseggiare	18
Furtività	18
Scassinare	17
Corpo a Corpo.	18
Mitragliatori	14

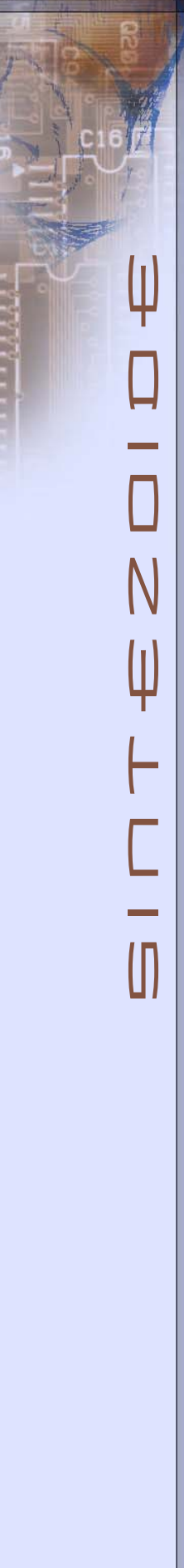
Descrizione

I sintezoidi sono macchine simili ai robot in quanto le uniche parti organiche che li costituiscono sono i rivestimenti epiteliali di colore rosso brillante che nella forma base fanno sembrare questi esseri grandi culturisti nudi. L'interno invece è quello di un normale robot costituito da parti meccaniche e da reti neurali artificiali all'avanguardia. Non hanno naso né bocca né orecchie e nemmeno capelli quando si trovano nella configurazione alfa, mentre al posto degli occhi si trova un unico visore night-spy ultimo modello dotato di infrarossi e visori notturni. Creati per conto di un'unità paragonata come agenti speciali addetti allo spionaggio in aree estremamente pericolose dove era sconsigliato l'utilizzo di umani, il loro campo

di applicazione col tempo si è notevolmente allargato. Infatti data la loro spiccata abilità nel camuffarsi e assumere l'identità altrui, i loro tessuti si adattano ad assumere in pochi secondi qualsiasi aspetto e dato che il loro cervello artificiale è in grado di assorbire quantità notevoli di dati anche criptati, sono considerati le spie migliori sul mercato.

Oggi li usano oltre ai corpi di spionaggio di mezzo mondo, la mafia, la criminalità organizzata e le grandi multinazionali per lo spionaggio industriale. Hanno un unico difetto, a differenza di un normale robot sono infatti in grado di ragionare col loro computer e spesso preferiscono perseguire il loro interesse anziché quello di chi li comanda tendendo a rivendere ad altri le informazioni di cui entrano in possesso ed uti-





lizzando il ricavato per crearsi una loro identità fittizia con la quale cominciare a lavorare in proprio come Freelance. Molte sono le taglie su sintezoidi traditori e attualmente i compratori di questa merce si premuniscono anche di comprare programmi di controllo difficili da aggirare persino per simili spie così da evitare le defezioni che sono però tuttavvia ancora possibili, sebbene poco frequenti.

Abilità Speciali

Oltre alla capacità di assumere l'aspetto di una qualsiasi persona, vestiti e voce compresa, i sintezoidi sono in grado di autoriparsi nel giro di pochi secondi e così facendo possono recuperare 5 punti danno al round per un massimo di 30 punti danno al giorno.

I sintezoidi sono immuni a gas e malattie ed il loro rivestimento esterno li protegge dal fuoco e dai danni Fornendogli 4 punti di armatura su tutto il corpo.

Parlano ogni lingua esistente e sono in grado di immagazzinare una quantità impressionante di

dati, cosa che gli consente, ad esempio, di imparare a guidare un velivolo leggendo il libretto di istruzioni in meno di dieci minuti e ad usare un arma sulla base delle semplici istruzioni date dal rivenditore comparando il suo funzionamento con quello di armi simili e note.

Si può riconoscere un sintezoido camuffato, o come si suol dire in Fase beta, per via di due piccoli dettagli: uno, non usano mai nessuna inflessione dialettale e parlano praticamente in maniera perfetta qualsiasi lingua usino, non perdendo mai il controllo durante una conversazione neanche se pesantemente offesi; due la loro temperatura corporea è di 5 gradi inferiore a quella di un normale essere umano e rimane costante in ogni situazione, perciò un sintezoido non trema mai e non suda mai.

Habitat

Ovunque

Classe della creatura

Cibernetiche

FORZA 14
DESTREZZA 13
PERCEZIONE 19
VOLONTÀ 20
CONOSCENZA 20

Vitalità 28
Iniziativa 16
DiFesa 15
Movimento 13
En. Magica 40
Shock 10
Res. Magica 20
P.G. Educazione: -2
P.G. Agilità: -3
P.G. Manualità: 0

Indice di Potenza: 5.5
Molt. Movimento: 1
Difficoltà Shock: 12

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	17	17
70	20	18
80	22	20
90	25	22
P.N.R.	34	-

ARMI

Nome Arma	Danni Tot Tot.	Danni Medi
44 Magnum	2D8+2	11

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
InFormatica	25
Pistole	20
Fucili	16
Furtività	16
Scassinare	18
Rip. Elettromeccaniche	20
Mitragliatori	18

Descrizione

Quando nel 3070 del calendario Attilano vi fu il boom dei viaggi nel tempo, venne creata una serie di droidi speciali con lo scopo di sperimentare gli effetti di tali viaggi sulla struttura molecolare delle cose. Nacque così la prima serie di timedroid che erano particolarmente rudimentali e di aspetto sgradevole, ma dotati del meccanismo di spostamento spazio-temporale necessario al viaggio nel tempo cui era stato dato l'aspetto di un orologio bussola, che tutti i timedroid hanno ben nascosto da qualche parte. In seguito quando il viaggio nel tempo divenne un grande affare turistico venne creata una seconda generazione di timedroid dotati di emulatori olografici per mascherarne l'aspetto e di tutta una serie di diavolerie elettroniche all'avanguardia, che avevano il compito di fare da guide e da guardie del corpo ai turisti del tempo durante i loro viaggi. Proprio quando era appena stata realizzata la terza generazione di questi droidi, quella che poi sarà nota come la generazione scomparsa perché di questa serie si persero completamente le tracce poco tempo dopo la sua creazione, che avrebbe dovuto consentire il viaggio nel futuro e non più solo nel passato, i viaggi nel tempo vennero dichiarati fuori legge perché troppo pericolosi e così non ci fu più bisogno di tali macchine che vennero mandate in massa alla rottamazione.

Questo almeno è quello che dicono gli annali ufficiali di robotica; in realtà la terza generazione durante i viaggi di prova nel futuro aveva scoperto quale fine gli umani

volevano riservare al loro tipo di droide e pensarono bene di ideare un piano geniale per salvare tutti i modelli di timedroid esistenti senza però alterare la storia. Vi riuscirono e ingannarono proprio tutti anche se non riuscirono a spiegare che fine avessero fatto loro della terza generazione, ma dato che ciò non costituiva un grande problema per nessuno e dato che ormai erano liberi da ogni costrizione non si presero la briga di creare una giustificazione alla loro improvvisa scomparsa. Una volta liberi i timedroids cominciarono a fare l'unica cosa che sapevano fare: viaggiare nel tempo, ogni generazione con un suo scopo ben preciso.

La prima generazione iniziò a vagare alla ricerca di pezzi di alta tecnologia che migliorassero le loro funzioni e il loro aspetto e per ottenerli erano disposti a rubare e persino a uccidere; la seconda generazione, nata e vissuta sempre col compito di aiutare e proteggere gli umani, decise di viaggiare nel tempo per diffondere conoscenze e dare una mano ai più deboli e ai meritevoli, pare che Archimede l'inventore terrestre sia uno di loro; la terza generazione invece maturò un odio enorme verso gli umani e viaggiò nel passato e nel futuro offrendo i suoi servizi come sicari a pagamento o come sabotatori industriali, a volte impersonando persino serial killers o dittatori pazzi e senza scrupoli.

Date le immani conoscenze in possesso di questi droidi, essi sanno benissimo quali sono gli eventi che non vanno assolutamente alterati per non modificare di troppo il corso della storia, cosa che non farebbero mai,

timedroid

dato che qualunque cambiamento rilevante potrebbe portare alla loro stessa scomparsa per chissà quale tipologia di effetti a catena.

Abilità Speciali

Il Fatto che possano spostarsi senza alcuna limitazione nello spazio e nel tempo, ma non possono spostarsi nel solo spazio ossia non possono usufruire del solo teletrasporto, non significa che per farlo non debbano pagare alcun costo. I timedroids di prima generazione alimentano il loro meccanismo spazio-tempo con energia micronucleare; in pratica necessitano per ogni attivazione di almeno 100 grammi di uranio o altro materiale nucleare trattato e dato che possono spostarsi solo nel passato è l'epoca contemporanea quella maggiormente gettonata per procurarselo.

Quelli di seconda generazione possono ricorrere sia all'energia nucleare che a quella elettrica e ricaricando a pieno le loro batterie possono immagazzinare fino a quattro viaggi, più o meno gli occorrono 2 batterie da 10000 volts, che li obbliga a tornare nel presente spesso, anche se sono meno vincolati di quelli di prima generazione.

Quelli di terza generazione invece hanno elaborato e messo a punto un sistema che gli consente di spostarsi senza dover dipendere da un materiale o da un'epoca; ricaricano i loro orologi busso-
la con energia vitale, meglio conosciuta come Energia Magica (EM), Facilmente reperibile ovunque specie nelle città umane, infatti ogni persona può fornire circa 20 punti di energia. Per un viaggio gli occorrono circa 1000 punti e per assorbirla basta che stiano vicino ad una persona attivando il processo di deflusso, che assorbe 1 punto EM ogni 2 round. In tal caso la persona, o le persone, che staranno vicino al droide si sentiranno stanche e deboli. I timedroid di prima generazione dispongono di meccanismi elettronici di seconda mano e sono una vera e propria accoz-

zaglia di pezzi di ricambio presi da un po' ovunque. In teoria potrebbero avere un disgregatore molecolare e non avere un meccanismo di occultamento visivo, oppure avere una unità olografica che gli maschera il viso, ma non le mani e così via.

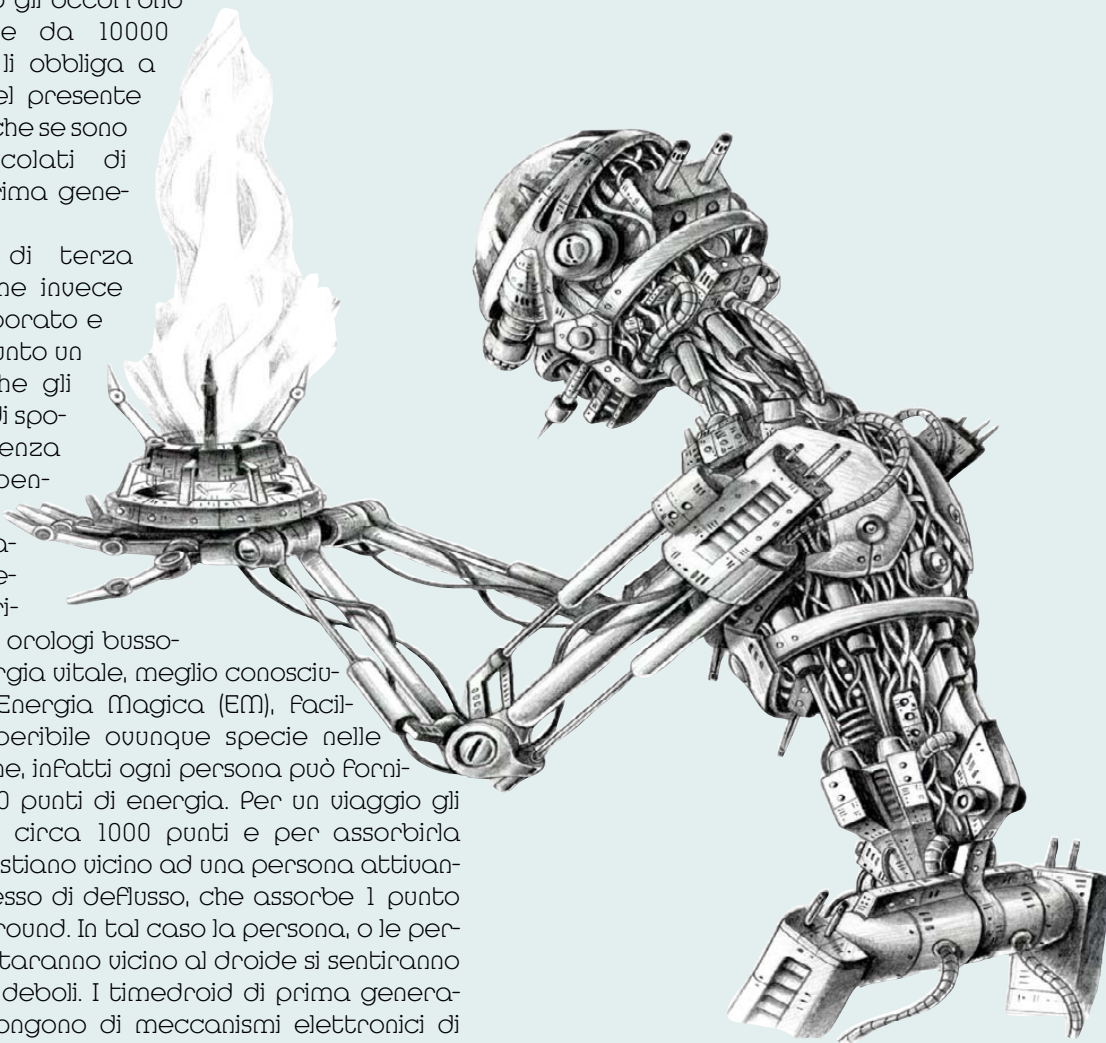
Quelli di seconda generazione sono dotati di varie armi e meccanismi di occultamento visivo all'avanguardia, ma nulla in confronto a ciò di cui dispongono quelli di terza generazione che hanno accesso ai migliori arsenali del futuro. Le armature sono variabili anche se quelli di seconda generazione hanno come minimo 6 punti di protezione e quelli di terza 10, ma tutto è relativo sta al Narratore equipaggiare questi droidi sapendo che virtualmente non ha limiti temporali e di fantasia.

Habitat

Ogni spazio e tempo che desiderino.

Classe della creatura

Cibernetica



FORZA 3
DESTREZZA 10
PERCEZIONE 18
VOLONTÀ 20
CONOSCENZA 26

Vitalità 6
Iniziativa 14
DiFesa 12
Movimento 6
En. Magica 40
Shock 11
Res. Magica 20
P.G. Educazione: -3
P.G. Agilità: -4
P.G. Manualità: -1

Indice di Potenza: 5
Molt. Movimento: 1
Difficoltà Shock: 16

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	4	6
70	4	7
80	5	9
90	5	11
P.N.R.	7	-

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Biologia	17
Chimica	17
Fisica	17
Storia	17
Corpo a corpo	14

ARMI

NOME ARMA	DANNI Tot. Tot.	DANNI Medi Medi	Rit. Iniz.	RAGGIO	COLPI Round	COLPI
-	-	-	-	-	-	-

Descrizione

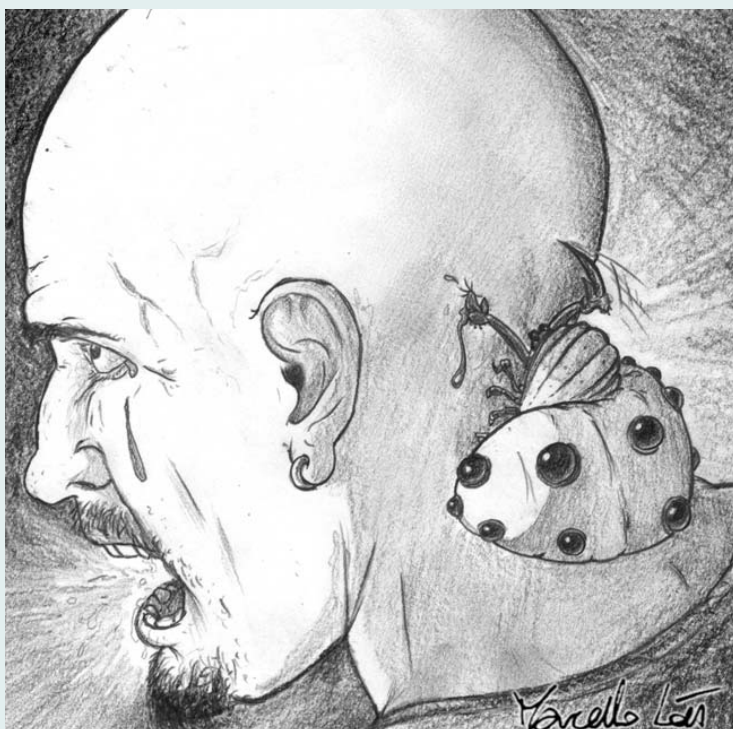
Un AlFaricon ha l'aspetto di un insetto dotato di 14 zampe e 2 chele, dalla testa piccola e dal ventre enorme: il carapace esterno è molto elastico e ricoperto da un numero notevole di grandi occhi. Le dimensioni sono variabili e si adattano a quelle dell'ospite. All'interno gli AlFaricon non hanno organi ma solo un'unica massa cerebrale che non è in grado di mantenere costante per molto tempo il livello di onde alfa che tendono ad estinguersi e necessitano perciò di assorbirne dagli altri esseri viventi. Benché i più esperti li definiscano dei parassiti neurali, gli AlFaricon sono più simili a simbioti dotati di grandi poteri di controllo delle onde alfa presenti nel cervello degli esseri viventi.

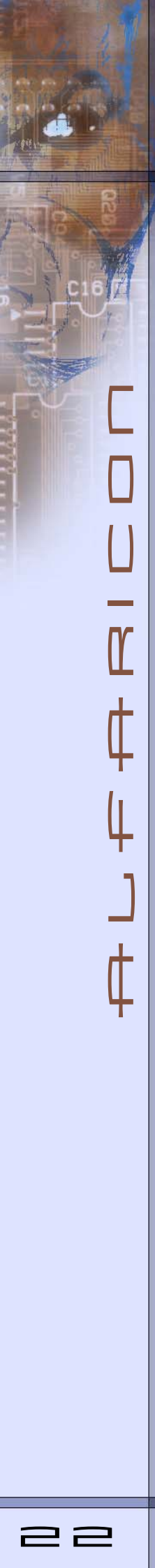
Questi esseri infatti preferiscono vivere in comunione con altri esseri intelligenti traendo nutrimento dall'attività cerebrale dei loro ospiti che sono in grado di manovrare a loro completo piacimento.

Questo però non sempre accade, dipende dalla natura e dal carattere del singolo AlFaricon, che può essere più o meno portato al dominio o all'annullamento della volontà del suo ospite. Ci sono infatti AlFaricon che preferiscono vivere in comunione con esseri molto intelligenti, come gli umanoidi con cui convivono dividendo conoscenze e perseguendo fini comuni, e in tal caso possono essere anche molto utili,

altri invece preferiscono vivere in simbiosi con gli animali, perché detestano la malvagità insita negli uomini o magari perché amano le emozioni che prova un lupo nella caccia o un'aquila in volo.

Ci sono poi gli AlFaricon dominatori mossi dalla brama di potere e dal desiderio di sopraffare gli altri esseri viventi e che attaccano e dominano creature dotate di forza o poteri notevoli come maghi o capi militari, ma anche draghi o grossi predatori. Una volta attaccatosi alla nuca del suo ospite l'AlFaricon inserisce le sue chele nel cranio





della vittima fino ad arrivare a toccarne il cervello e poi rilascia delle onde alfa simili a quelle dell'ospite, ma in grado di sostituirsi a queste e di ingannare il suo corpo che reagisce come se gli ordini arrivassero dal cervello.

Abilità Speciali

Se un AlFaricon riesce ad attaccarsi con le sue chele alla nuca di un qualsiasi essere vivente, che non abbia meno di 5 o più di 20 di CON, nel giro di 2 rounds riesce a prenderne il completo controllo ed è in grado di usare tutte le risorse a disposizione del suo ospite. E' anche vero però che non deve necessariamente comportarsi così, può anche scegliere di vivere in amicizia col suo ospite aiutandolo di quando in quando in cambio di onde alfa.

Gli AlFaricon si attaccano alla nuca e con le 14 zampe uncinato si aggrappano saldamente al collo della vittima dopodichè cominciano ad adattare il loro colore a quello della pelle dell'ospite rimanendo visibili solo gli occhi: se l'ospite è un umanoide sarà molto difficile riconoscere l'AlFaricon in quanto ordinerà alla vittima di nascondere la sua presenza con sciarpe o altri indumenti.

Ogni danno da magia non inflitto da calore o da gelo viene trasmesso empaticamente all'ospite senza che l'AlFaricon ne risenta minimamente. Si fa presente che è impossibile colpire un AlFaricon con un proiettile di qualsivoglia natura o con un arma da taglio o contundente senza colpire anche l'ospite, che subirebbe, così come l'AlFaricon, il pieno danno causato dal proiettile o dall'arma.

Se un AlFaricon viene ucciso o strappato in qualche modo dal suo ospite, ad esempio con un teletrasporto, l'ospite riceverà un contraccolpo empatico che gli farà perdere 15 punti di Vitalità.

I molti occhi dell'AlFaricon consentono al suo ospite di vedere a 360 gradi nonché di vedere al buio e di servirsi dell'infravisione. Inoltre, se vuole, l'AlFaricon può mettere a disposizione dell'ospite tutte o parte delle sue conoscenze.

Habitat

Ovunque meno che in ambienti estremi come deserti o ambienti artici.

Classe della creatura

Aliena

FORZA 14
DESTREZZA 13
PERCEZIONE 15
VOLONTÀ 12
CONOSCENZA 0

TABELLA DEI DANNI

ABILITÀ

Vitalità 28
Iniziativa 14
DiFesa 15
Movimento 13
En. Magica 24
Shock 8
Res. Magica 12
P.G. Educazione: -8
P.G. Agilità: -3
P.G. Manualità: -2

%	Difficoltà	Vitalità
60	17	17
70	20	18
80	22	20
90	25	22
P.N.R.	34	-

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a corpo	16

ARMI

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

Indice di Potenza: 5.4
Molt. Movimento: 1
Difficoltà Shock: 18

Descrizione

Sono creature aliene senza Forma, dalle dimensioni di un umano e dalla capacità di assumere l'aspetto degli esseri viventi che assorbono grazie al loro speciale DNA.

La loro forma iniziale è quella di un piccolo vermicello, simile ad un lombrico; si può infilare nel corpo di un essere vivente attraverso, orifizi orali, nasali, anali e vaginali, generalmente durante il sonno della vittima e rimanere lì finché non comincia a crescere e ad assorbire il DNA.

Questo processo, chiamato risveglio, è molto lungo e può durare per mesi. La vittima non si accorge di nulla, ma la sua essenza e coscienza vengono presto assorbite dall'alieno. Il risveglio può anche essere provocato da incantesimi e rituali magici di natura necromantica. Una volta risvegliatosi il Biomorfo assumerà la forma della creatura assorbita e cercherà di cibarsi inglobando altri esseri nel suo DNA.

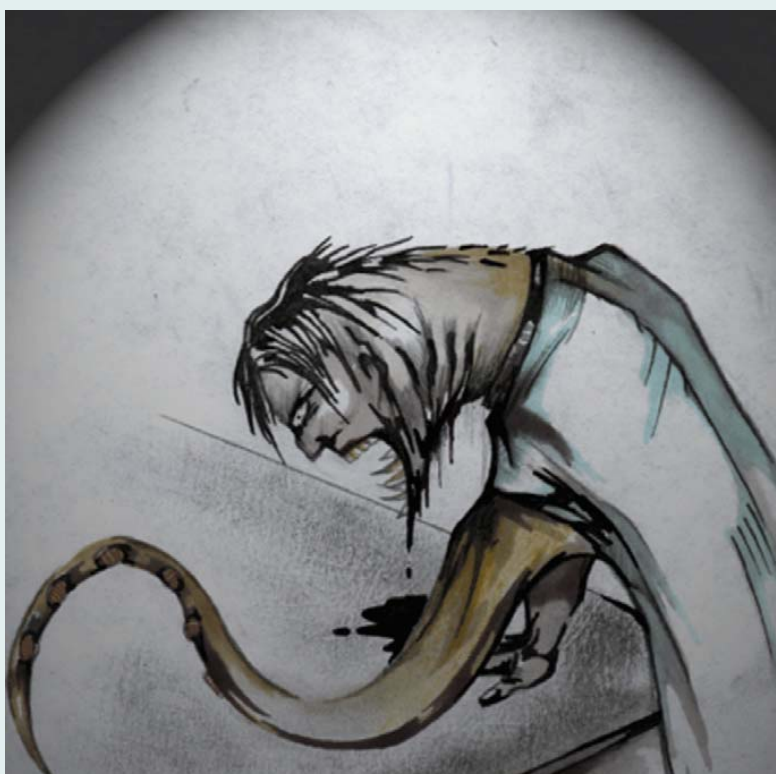
Dall'assorbimento il biomorfo trarrà sia il cibo che tutte le conoscenze e le capacità intellettuali della vittima. Queste creature hanno una vita molto breve, non superiore ai 10 mesi. Una volta morti il loro corpo comincia a disintegrarsi lasciando solo alcune crisalidi, circa 10, dalla forma di piccoli

cartocci vischiosi, da dove usciranno altri Biomorfi nello stato iniziale pronti a ricominciare un nuovo ciclo vitale.

Abilità Speciali

Queste creature sono immuni a malattie e dai danni inflitti dalle armi più comuni, per le quali prendono solo 1 punto di danno per attacco riuscito. Fuoco, acidi e attacchi magici invece hanno l'effetto solito.

Il loro DNA particolare gli permette di assu-





mere le forme delle creature che assorbono con il loro potere.

Non possono comunque tramutarsi in creature che non hanno assorbito. La trasformazione avviene in pochi secondi, circa 3 round e chiunque assista all'evento dovrà effettuare un check Shock con difficoltà 16 o subirne le conseguenze.

Per assorbire le altre creature i Biomorfi entrano in contatto fisico con esse tramite dei tentacoli che gli escono dal corpo; una volta afferrata la vittima la loro pelle comincerà a fondersi con la sua infliggendogli 1D8 danni per

ogni round in cui rimangono a contatto.

Per liberarsi dalla presa occorrerà effettuare un check FOR contro quella del Biomorfo o danneggiandolo per almeno il 60%. I Biomorfi rigenerano ogni round 2 punti di Vitalità rendendoli molto difficile da combatterli.

Habitat

Qualsiasi

Classe della creatura

Aliena

0
4
E
0
E
0
1
0

FORZA	16
DESTREZZA	12
PERCEZIONE	14
VOLONTÀ'	10
CONOSCENZA	10
Vitalità	32
Iniziativa	13
DiFesa	14
Movimento	14
En. Magica	20
Shock	8
Res. Magica	10
P.G. Educazione:	-5
P.G. Agilità:	-4
P.G. Manualità:	-2
Indice di Potenza:	4.2
Molt. Movimento:	1
Difficoltà Shock:	14

TABELLA DEI DANNI

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

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a corpo	17
Nuoto	15
Seguire Tracce	19

ARMI

Nome Arma	Danni Tot. Tot.	Danni Medi Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Tentacoli	1D6	3	-	-	-	-
Artigli	1D8	4	-	-	-	-
Morso	1D10	5	-	-	-	-

Descrizione

I bleminiti, orrida razza di anfibi evoluti, abitano un lontano pianeta melmoso chiamato da loro "Luna di Glork" che raramente abbandonano nonostante la loro evoluta scienza spaziale gli consenta di compiere viaggi interplanetari a bordo delle loro potenti astronavi.

Simili nell'aspetto a grossi coccodrilli umanoidi non hanno gambe ma due lunghe e possenti code, mentre le braccia esili, ma molto forti, sono dotate di mani prensili come le nostre. Alti una volta e mezzo un uomo di media statura sono dotati di una bocca piena di denti affilati e di creste che spuntano un po' ovunque dal corpo e ricoprono grossa parte della testa, mentre dal lungo collo di 50 cm di lunghezza partono una serie di corti tentacoli simili a code di serpenti.

I Cacciatori di questa razza aliena sono un corpo speciale di razziatori feroci e spietati che attaccano preferibilmente gli anziani di sesso maschile o le giovani donne incinte, ma non disdegnano nessun tipo di preda umanoide che di solito immobilizzano per poi privarla di ogni grammo di sangue abbia in vena. Pare infatti che il sangue umano mandi queste creature in estasi per alcuni minuti.

Sono pochi i sopravvissuti agli attacchi di questi abili cacciatori che agiscono in piccoli gruppi e a tutte le ore del giorno e in ogni luogo del mondo. Quei pochi ancora sani di mente, dopo l'attacco, raccontano di strane pratiche vampiriche compiute con strumenti tecnologici sconosciuti che succhiano via il sangue dai corpi delle povere vittime e lo

racchiudono in belle bottiglie di vetro come quelle usate per i migliori vini di marca.

Abilità Speciali

Questi esseri sono dotati di un fiuto sorprendente che è in grado di individuare l'odore del sangue di un essere vivente anche se è nascosto sotto tre metri di terra. Non è dunque possibile nascondersi da loro né mimetizzandosi né usando la magia, a meno che non la si usi per camuffare l'odore del proprio sangue.

Dato che ogni ferita da taglio prodotta è per questi esseri fonte di uno spreco disdicevole di sangue, non usano mai armi per colpire le prede e ricorrono all'uso dei loro poderosi artigli solo se si vedono in pericolo di vita: il morso invece è la loro arma più temibile in quanto la bava che questi esseri secernono è acida e cauterizza all'istante le ferite prodotte, così che non ci siano perdite di sangue e quel poco che esce viene subito bevuto dal cacciatore bleminita che ne approfitta per assaggiare se il "vino è di una buona annata".

Le due code dei cacciatori bleminiti lunghe tre metri ciascuna, oltre che essere usate come fruste per aggrapparsi a sporgenze o per nuotare, in acqua si muovono al triplo della velocità, sono anche usate come tentacoli per immobilizzare le prede e sono in grado di trattenere senza difficoltà due prede contemporaneamente, per le regole sull'immobilizzazione vedi la parte sull'abilità lotta del manuale base di DIMENSIONI. La pelle a scaglie dei cacciatori bleminiti gli offre una corazzatura di 3 punti su tutto il corpo.

Note Storiche e Mitologiche

La società bleminita è simile a quella umana nel medioevo e, come i nobili europei amavano dare banchetti, così amano fare i nobili bleminiti che qualche secolo fa, quando cominciarono i viaggi spaziali, scoprirono che negli altri pianeti del cosmo alcune creature primitive, come gli esseri umani ad esempio, producevano una strana ma squisita bevanda che venne chiamata il "nettare interiore".

Il successo di tale bevanda fu tale che anche i più miseri popolani ben presto cominciarono a non poterne fare più a meno e la richiesta aumentò vertiginosamente, ma bisognava risolvere un piccolo problema relativo alla raccolta del "nettare". Infatti quelle primitive ed egoiste creature che producevano il nettare erano tutt'altro che disposte a condividere la loro bevanda con i nobili bleminiti ed anzi sembrava quasi che dal possesso di quel liquido dipendesse la loro stessa vita tanto era l'impegno messo da ogni creatura per difenderlo.

Non è stato però detto che quello che i bleminiti chiamano "vino interiore" altro non è che il rosso sangue di esseri umani o creature simili che abitano il cosmo e che secondo i bleminiti, nelle cui vene non scorre sangue, ma un denso liquido a base acida, coltivano quel buon vino dentro di loro perché non lo vogliono dividere con nessuno e per questa loro avidità meritano di esserne privati fino all'ultima goccia. Per risolvere il problema della raccolta del "vino interiore" il re dei bleminiti Croatto XVII creò il corpo speciale dei cacciatori bleminiti col compito di cercare nell'universo il prezioso e gustoso "vino interiore", uccidendo chiunque si opponga alla sua raccolta ma senza mai sprecare neanche una goccia del buon liquido pena la morte immediata.

Da allora i cacciatori bleminiti vagano in ogni angolo del cosmo alla ricerca di nuove

razze che producano il "vino interiore" muovendosi in piccoli gruppi di massimo 5 unità e compiendo quelle che per loro sono saccheggi ma che per noi altro non sono che crudeli stragi.

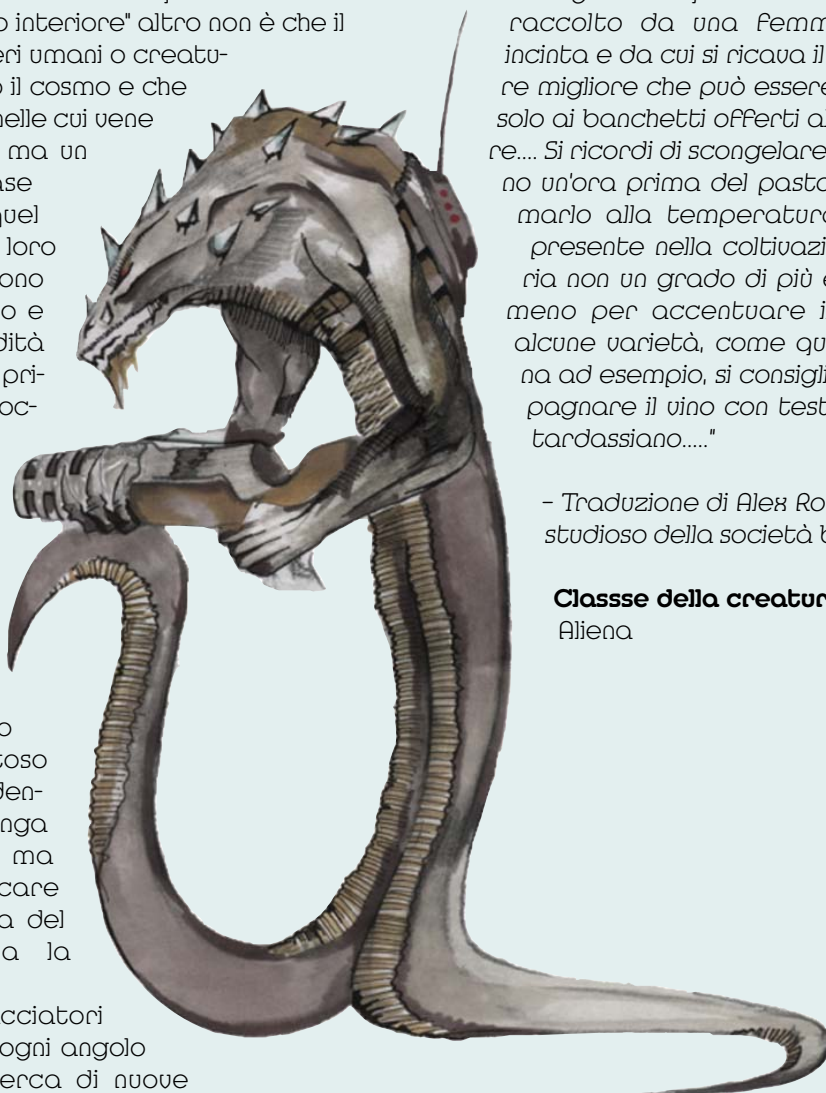
Dal "Trattato sul vino interiore" del sommo enologo di corte Reptilio di Aspis:

"... Il vino interiore deve essere lasciato maturare per almeno 18 anni nella sua coltivazione originaria dopodiché può essere raccolto e si avrà un ottimo vino dolce per dessert e aperitivi.... Se invece si desidera un buon vino da pasto si consiglia di aspettare almeno i 35 anni di invecchiamento nella coltivazione originale e preferibilmente di raccogliere il vino prodotto dai maschi piuttosto che quello prodotto dalle

femmine..... Per i popolani che si accontentano anche del vino di 15 anni non esiste la differenza tra un raccolto di 90 anni e uno di 50 ma chiunque si intenda di vini sa che l'annata migliore è quella del 45 terrestre raccolto da una femmina umana incinta e da cui si ricava il vino interiore migliore che può essere degustato solo ai banchetti offerti alla corte del re.... Si ricordi di scongelare il vino almeno un'ora prima del pasto e di consumarlo alla temperatura corporea presente nella coltivazione originaria non un grado di più e non uno di meno per accentuare il sapore di alcune varietà, come quella marziana ad esempio, si consiglia di accompagnare il vino con testicoli di carn tardassiano....."

- Traduzione di Alex Roncy Emerito studioso della società bleminita

Classe della creatura
Aliena



FORZA 22
DESTREZZA 5
PERCEZIONE 17
VOLONTÀ 18
CONOSCENZA 0

Vitalità 44
Iniziativa 11
Difesa 7
Movimento 13
En. Magica 36
Shock 10
Res. Magica 18
P.G. Educazione: -8
P.G. Agilità: -6
P.G. Manualità: -1

Indice di Potenza: 2.7
Molt. Movimento: 1
Difficoltà Shock: 12

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	26	25
70	31	26
80	35	28
90	40	30
P.N.R.	53	-

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Lotta	14

ARMI

Nome Arma	Danni Tot. Tot.	Danni Medi Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Tentacoli	1D10	5	-	-	-	-

Descrizione

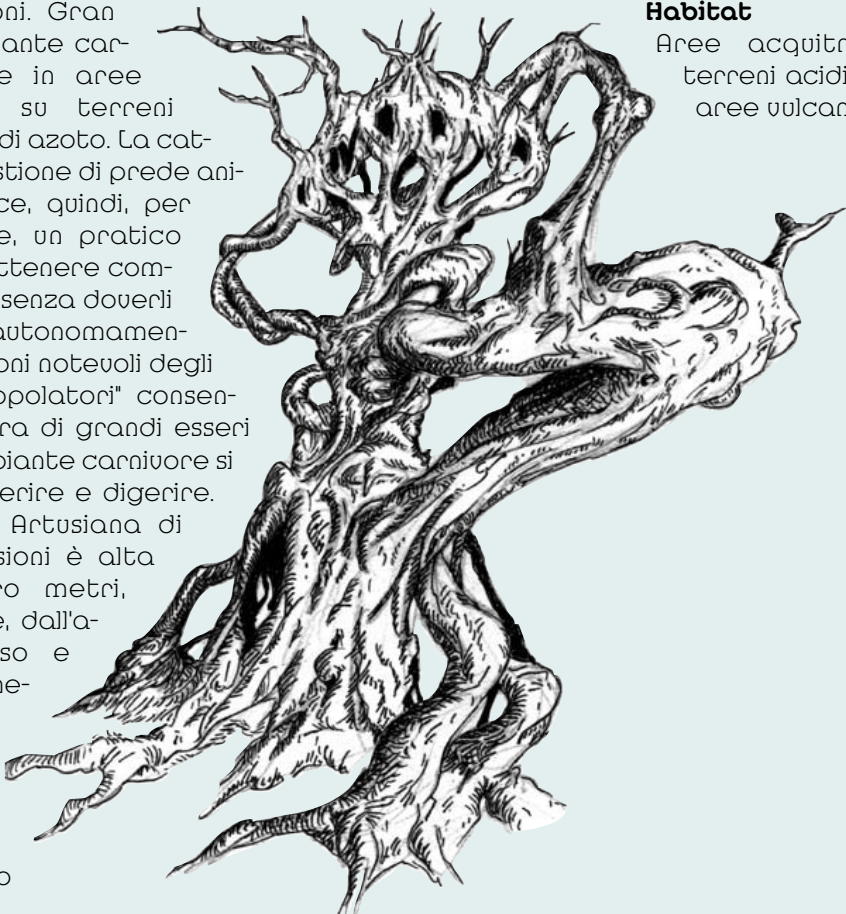
Questa famiglia aliena di piante carnivore ha in comune con quelle terrestri, la capacità di procurarsi parte degli elementi nutritivi da animali, catturati e ingeriti mediante speciali meccanismi, con la differenza che le prede preferite di questa specie sono esseri umanoidi o di pari dimensioni. Gran parte delle piante carnivore cresce in aree acquitrinose, su terreni acidi e poveri di azoto. La cattura e la digestione di prede animali costituisce, quindi, per queste piante, un pratico sistema per ottenere composti azotati, senza doverli sintetizzare autonomamente. Le dimensioni notevoli degli organi "intrappolatori" consentono la cattura di grandi esseri viventi che le piante carnivore si limitano a ingerire e digerire. Una Drosera Artusiana di medie dimensioni è alta circa quattro metri, priva di foglie, dall'aspetto nodoso e dotata di numerose false radici che usano a mo di tentacoli per intrappolare le loro

prede. La sommità della pianta è dotata di un bulbo che secerne una potente colla vegetale in grado di bloccare le prede che si trovano nei pressi della pianta. Tale sostanza viene sputata addosso alla vittima che, in brevissimo tempo, si ritrova imprigionata in una crisalide cristallina.

Habitat

Aree acquitrinose, paludi, terreni acidi o nei pressi di aree vulcaniche

Classe della creatura
Aliena



FORZA	16
DESTREZZA	15
PERCEZIONE	14
VOLONTA'	13
CONOSCENZA	12

Vitalità	32
Iniziativa	14
Difesa	17
Movimento	46
En. Magica	26
Shock	10
Res. Magica	13
P.G. Educazione:	-5
P.G. Agilità:	-3
P.G. Manualità:	-2

Indice di Potenza:	6.4
Molt. Movimento:	3
Difficoltà Shock:	16

TABELLA DEI DANNI

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

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	14
Pietrificare	16

ARMI

Nome Arma	Danni Tot.	Danni Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Chele	1D8+2	3	-1	-	-	-

Descrizione

Le Falene cornee sono degli insetti antropomorfi di dimensioni umane, molto più massicce di un uomo sul torace e sulle braccia, mentre gambe e vita sono molto più esili delle nostre. Se viste da dietro, quando hanno le ali aperte, queste creature sono in tutto e per tutto simili a delle grandi Falene terrestri; anche la testa si differenzia da quella di un lepidottero per i tratti lievemente umanoidi, le antenne proboscidi da nettare, che servono però per succhiare altre sostanze non necessariamente liquide, sono esattamente le stesse.

Il corpo invece è come quello di uno scarafaggio ricoperto da una robusta sostanza cheratinosa che è un guscio vero e proprio, duro ed elastico allo stesso tempo. Articolazioni, organi interni e sistema riproduttivo sono quelli propri degli insetti terrestri ed anche gli organi percettivi sono simili, benché vista e udito siano sviluppate in modo più simile a quello umano.

Si possono trovare su qualsiasi pianeta e sono in grado anche di vivere nel vuoto spaziale dato che non hanno bisogno di respirare e il loro organismo può adattarsi alle temperature estremamente fredde.

Queste creature, sebbene siano primitive e selvagge, hanno sviluppato una forma di linguaggio molto rozza e sono dotate di un'intelligenza paragonabile a quella di un uomo di neanderthal che gli permette di socializzare con altre creature aliene.

Abilità Speciali

Nascoste nel dorso di queste creature si trova-

no un paio di grandi ali come quelle delle Falene che permettono loro di volare per brevi tratti a bassa quota mentre le mani rugose e rattrappite sono in grado di mutarsi in un round solamente in potenti chele o lame simili a quelle delle spade più forti e resistenti, affilate come rasoi ed estremamente letali.

Il potere più sorprendente di questi esseri resta comunque quello contenuto nella polvere emessa dalle loro ali che è in grado di "pietrificare" qualunque cosa venga a contatto con essa a meno che non si riesca ad effettuare con successo un chek Destrezza con difficoltà 16 per evitare di essere investiti dalla nube di polvere, che funziona come un vero e proprio attacco. La così detta "pietrificazione" in realtà non è altro che una sostanza paralizzante che rende il colore della pelle della vittima di colore bronzeo in modo da farla sembrare una statua. L'unico limite di questa polvere è che il suo effetto dura solo per 24 ore, dopodiché tutto ciò che era stato tramutato in pietra ritorna al suo stato naturale, a meno che nel frattempo qualcuno non lo abbia fatto a pezzi, in tal caso al posto di un essere vivente si avrebbe una marmellata di carne color rosso scarlatto.

Di solito le Falene cornee non distruggono ciò che pietrificano preferendo occuparsene al momento in cui si risveglia, magari si può ottenere qualche informazione dalla vittima o si preferisce mangiarla se la Falena è restata molto a digiuno, ma questa non è una regola assoluta, tutto dipende dai casi e dalle situazioni.

La sostanza cornea di cui è rivestito il corpo delle Falene è così dura da garantire loro una protezione di 5 punti contro tutti gli attacchi

Fatta eccezione per quelli condotti con armi da fuoco che infliggono i danni normali.

Del tutto inefficaci sono invece gli attacchi basati su gas e sul fuoco, i primi infatti non possono nuocere ad un essere che non respira e i secondi non causano danno dato che il rivestimento cheratinoso è praticamente anti-fiamma.

Note Storiche e Mitologiche

La psicologia delle Falene cornee è come si può intuire molto variegata e simile alla nostra e come da noi, sono molti gli individui che desiderano esplorare il cosmo e non tutti con fini di pacifica ricerca. Infatti, mentre la maggior parte delle Falene non abbandona mai il pianeta natio, sono molte quelle che per un motivo o per l'altro si imbarcano nelle navi spaziali che di tanto in tanto fanno sbarco sul pianeta.....ed è per questo motivo che se ne può incontrare qualche individuo un po' ovunque nello spazio. La maggior parte di queste navi sono però navi pirata che arruolano volentieri tra le loro fila ogni sorta di peccia spaziale e non disdegnano affatto le Falene cornee, dato che grazie alle loro abilità si rivelano pirati perfetti.

Non tutte le Falene che girano per il

cosmo, che per la verità non sono poi tantissime, sono però dedite al banditaggio: alcune, dopo aver trascorso un periodo da pirati e aver messo da parte un discreto bottino, possono decidere di costruirsi un proprio regno in un asteroide conosciuto come "Il rifugio" una sorta di porto franco gestito da ex pirati o ex criminali di tutto il cosmo, prevalentemente Falene ma non solo, che ospita chiunque paghi a tempo indeterminato senza fare domanda alcuna sul suo passato. Il rifugio offre molti intrattenimenti di varia natura e vi si può incontrare praticamente di tutto.

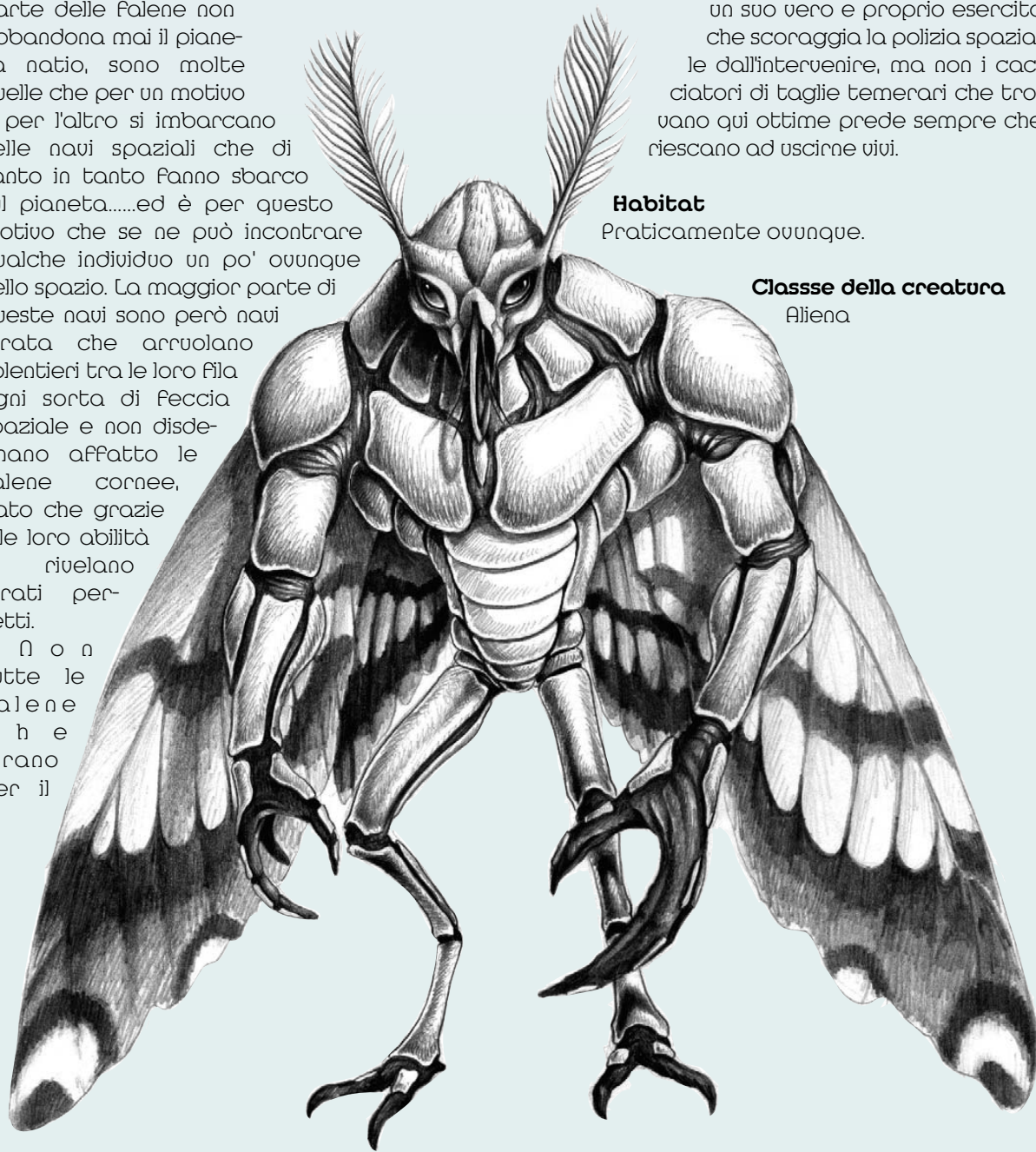
Dato che chi paga vuole protezione e tranquillità per un certo tempo, il rifugio è dotato di un suo vero e proprio esercito che scoraggia la polizia spaziale dall'intervenire, ma non i cacciatori di taglie temerari che trovano qui ottime prede sempre che riescano ad uscirne vivi.

Habitat

Praticamente ovunque.

Classe della creatura

Aliena



FORZA 5
DESTREZZA 18
PERCEZIONE 16
VOLONTÀ 7
CONOSCENZA 5

Vitalità 10
Iniziativa 17
Difesa 20
Movimento 11
En. Magica 14
Shock 6
Res. Magica 7
P.G. Educazione: -7
P.G. Agilità: -2
P.G. Manualità: -1

Indice di Potenza: 4.1
Molt. Movimento: 1
Difficoltà Shock: 1

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	6	8
70	7	9
80	8	11
90	9	13
P.N.R.	12	-

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	24
Furtività	20
Scalare	14

ARMI

Nome Arma	Danni Tot.	Danni Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Morso	1D10+3	8	-	-	-	-

Descrizione

Teneri, innocenti e indifesi cuccioloni; questo di solito è ciò che viene in mente per prima cosa a chi si imbatte in queste morbide palle di pelo semoventi e proprio questo è quello che i keevok vogliono che gli altri pensino di loro.

Alti meno di un metro, per niente dotati fisicamente, se si esclude una agilità fuori del comune che però di solito tendono a celare, simili a gattini indifesi che camminano in posizione eretta, questi esseri dagli occhioni verdi sono probabilmente la più spregevole, infida e detestabile razza che infesti l'universo. Avete capito bene: quelli che dall'aspetto sembrano innocui esserini, sono invece una vera e propria macchina di morte a tradimento dato che la natura li ha dotati di un'insaziabile appetito per la carne, ma non di un modo adeguato per procacciarsela, queste subdole creature hanno elaborato un'efficace quanto imprevedibile metodo per uccidere le proprie vittime che possono essere tanto cerbiatti quanto giganti a seconda di ciò che passa il convento. Il loro metodo di caccia consiste nel muoversi in piccoli gruppi di non meno di 2 individui in quei luoghi che sono mag-

giormente noti per essere tranquilli e rilassanti: quando poi si imbattono in una preda di loro gradimento, di solito attaccano dei gruppi solo se sono in rapporto di due a uno almeno rispetto all'avversario, la avvicinano fingendosi impauriti e affaticati e cominciando a fare le fuse e

a nascondersi tra le gambe del o dei malcapitati.

Quando la preda comincia a intenerirsi, reazione normale per chiunque non li conosca, e a offrire cibo o protezione i keevok cannibali si dimostrano grati e ancora più affettuosi di prima e cominciano a seguire la gentile, ma inconsapevole preda: prima timidamente, magari fingendo di spaventarsi se la preda tenta di scacciarli, ma poi mano a mano sempre con più disinvoltura fino a che non gli concede di stargli vicino.

I keevok sono pazienti e sanno





come fingere di essere spaventati e come ispirare tenerezza e affetto ed è a questo che vogliono arrivare. Alla fine chiunque si intenerisce e abbassa la guardia con loro può considerare la sua vita pressochè finita. I keevok attaccano alle spalle o quando si sta dormendo, sempre quando si è lontani dalle proprie armi che magari proprio loro hanno nascosto, attaccano con una furia ceca tutti insieme con l'uso dei soli morsi strappando brandelli di carne fresca dalle vittime ancora stordite e incredule che qualcosa fino a poco fa così inoffensivo ora sia diventato l'incarnazione del peggiore incubo uscito dall'inferno. Non fidatevi di questi esseri, non dategli mai le spalle, non avvicinateli mai senza impugnare un'arma o senza essere pronti a lanciare

un'incantesimo, ma se volete un buon consiglio attaccateli a vista perché state sicuri che altrimenti lo faranno loro e quando meno ve lo aspetterete!!!

Abilità Speciali

Con denti affilati come rasoi, i riflessi di una tigre e la furia combattiva di un leone a cosa gli servono delle abilità speciali?

Habitat

Ogni luogo tranquillo che susciti pace e tranquillità in chi si trova a passarci.

Classe della Creatura

Aliena

大
中
中
口
大

FORZA	20
DESTREZZA	15
PERCEZIONE	15
VOLONTA'	20
CONOSCENZA	6

Vitalità	40
Iniziativa	15
Difesa	17
Movimento	52
En. Magica	56
Shock	12
Res. Magica	20
P.G. Educazione:	-6
P.G. Agilità:	-3
P.G. Manualità:	-2

Indice di Potenza:	5.1
Molt. Movimento:	3
Difficoltà Shock:	19

TABELLA DEI DANNI

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

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	18
Psichemanzia (IU)	17
Attacco Magico	12

ARMI

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

Descrizione

I moscoidi sono mosche antropomorfe alte circa 2,5 metri, del peso di circa 400 kg e dotate di una possente struttura scheletrica esterna molto spessa e resistente. Sono dotati di 2 braccia prensili simili a quelle umane e fornite di artigli, di 2 gambe anch'esse terminanti in artigli e di sei zampe molto sviluppate ma prive di capacità prensili e terminanti in 2 veri e propri uncincheratinosi affilati come rasoi. Questi esseri sono poco intelligenti e rispondono ciecamente a codici istintuali vecchi di secoli e agli ordini diretti delle piccole regine, ordini che ricevono telepaticamente dalla regina madre che li trasmette alle piccole regine sui vari pianeti e queste, a loro volta, ai moscoidi ivi residenti, che, nel caso vengano uccise, sono sostituite da una delle moscoidi-ancelle.

Razziare, uccidere e conquistare sono le uniche cose che passano nella testa di queste mosche troppe cresciute che non conoscono pietà e amano catturare le loro prede e torturarle per ore nei loro covi secondari prima di ucciderle o di lasciarle divorare vive dalle larve appena nate.

Abilità Speciali

I moscoidi sono in grado di volare e di condurre, oltre al normale attacco con il morso o con il pungiglione, altri sei attacchi contemporaneamente con le sei zampe artigliate meno sviluppate.

Con il pungiglione sono in grado di colpire bersagli alle loro spalle che riescono a vedere grazie alla loro vista a 360 che rende impossibile prendere alle spalle queste creature.

Il loro esoscheletro gli assicura un'armatura di 5 punti e i loro occhi sono ipersensibili alla luce, cosa che al buio gli permette di vedere bene, ma, in presenza di una forte sorgente luminosa, li rende quasi del tutto ciechi.

Sono inoltre particolarmente sensibili alla magia elementale dalla quale subiscono il doppio dei danni e una volta morti, dalle ferite apertesidurante il combattimento, fuoriesce un gas altamente tossico, in realtà il vero "sangue" di queste creature, che si spande per un area di 5x5x5 metri provocando, in chi si trova all'interno, un ammontare di danni pari a 1D6 per round di permanenza.





Tentare di riparare le vie respiratorie con mezzi di fortuna come fazzoletti o maschere chirurgiche dimezza il danno, mentre l'uso di maschere antigas annulla del tutto gli effetti del gas. Alcuni individui sono in grado di usare armi.

Note Storiche e Mitologiche

I moscoidi provengono da un lontano planetoido in mezzo alla via lattea dove vivono le gigantesche regine di questi esseri che al centro del pianeta depongono uova dall'inizio alla fine della loro esistenza.

Le uova sono poi raccolte ed accudite da una classe di moscoidi-ancelle che ricoprono funzioni del tutto simili a quelle delle api operaie nell'alveare. Le uova, trascorso un breve periodo necessario ad accertare se siano o no in grado di intraprendere un viaggio spaziale, vengono inserite in giganteschi massi rocciosi di puro basalto, in cui sono contenute dalle 50 alle 150 uova. I massi sono poi riempiti di carne e altri generi alimentari degradabili portati dai moscoidi razziatori che li rubano nei saccheggi dai pianeti vicini, abitati da forme di vita più deboli o da altri clan di moscoidi. Infine le rocce vengono sigillate da una speciale resina e letteralmente sparate alla deriva nello spazio nel quale possono vagare anche per centinaia di anni.

Molte rocce finiscono nei fornaci stellari di soli giganti, oppure si perdono per sempre nello spazio, ma alcune vengono attratte dalla gravità dei pianeti e, a contatto con l'atmosfera, per via del grande calore, sciolta la resina cominciano a fondere e le uova escono dallo stato di deprivazione sensoriale in cui si trovavano dando il via al processo di mutazione in larve. Le larve cominciano così a consumare le provviste che si trovano intorno e finite queste escono

dalle rocce ospiti in cerca di nuovo cibo e di un rifugio ove completare la metamorfosi. Rimangono per un mese in stadio larvale, le larve misurano una cinquantina di centimetri e potrebbero essere facilmente confuse con quelle di altri insetti se non fosse per le dimensioni e poi iniziano la trasformazione in moscoidi che dura altri due mesi ed avviene in luoghi privi di luce, caldi e possibilmente contenenti materiali in decomposizione, come il profondo delle discariche o caverne umide e putrescenti.

Una volta completata la mutazione i moscoidi superstiti, dei quali uno è necessariamente una regina, cominciano a costruire il loro covo e a moltiplicarsi. Una volta raggiunto un numero considerevole si cominciano a disperdere in ogni regione del pianeta su cui sono precipitati attaccando e raziando tutto ciò che si trovano intorno e uccidendo qualsiasi essere vivente cerchi di ostacolarli o sia ritenuto pericoloso per la specie.

Ogni covo sparso nel pianeta ospite, ha una o più femmine che depongono uova, al ritmo di 1 al giorno e non hanno funzioni di comando, mentre il covo originario, il primo costruito nei pressi del luogo d'impatto, ospita la regina del pianeta che è l'unica che guida l'intera colonia su tutto l'emisfero. Hanno un solo obiettivo: la conquista del pianeta in cui cadono e, una volta ottenuto, cominciano a ripetere il ciclo spedendo nello spazio altre rocce-colonia.

Habitat

Caverne, grosse paludi e luoghi malsani ove regna la putredine.

Classe della Creatura

Aliena

F O S C O I D I

FORZA	10
DESTREZZA	15
PERCEZIONE	14
VOLONTA'	16
CONOSCENZA	14

Vitalità	20
Iniziativa	14
Difesa	17
Movimento	12
En. Magica	57
Shock	11
Res. Magica	16
P.G. Educazione:	-4
P.G. Agilità:	-3
P.G. Manualità:	-2

Indice di Potenza:	5.6
Molt. Movimento:	1
Difficoltà Shock:	16

TABELLA DEI DANNI

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

ARMI

Nome Arma	Danni Tot. Tot.	Danni Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Morso	1D3+2	4	-	-	-	-

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	10
Magia Dimensionale (U)	21
Attacco Magico	12
Astronomia	14
Chimica	14
Geologia	14
Schivare	18

Descrizione

Alti poco più di due metri, esili anche se dotati di una muscolatura scattante, gli ordiani albi sono facilmente riconoscibili per il colore pallido e verdognolo della loro pelle che ha un non so che di malaticcio e di fragile se la si guarda con attenzione. I capelli di questi esseri sono finissimi e di un curioso giallo paglierino, gli occhi invece sono rossi privi di iride e incutono ribrezzo e una certa paura in chi li fissa, ma anche un'inspiegabile attrazione.

Sono privi di mascella inferiore e da quella superiore sporgono una ridda di lunghi denti appuntiti da cui cola senza sosta una specie di bava molto liquida e fortemente acida come dimostra tutto ciò su cui cade. Abbandonato il loro pianeta gli ordiani albi divennero pienamente consci di tutte le loro potenzialità e anche del fatto però di essere pessimi combattenti: su ORD infatti non avevano mai imparato a combattere e nessuno glielo aveva mai insegnato: tanto a cosa serviva una tale conoscenza per della selvaggina come loro?

Questa carenza divenne irrilevante di fronte agli altri doni di cui ora disponevano e maturò negli ordiani albi una strana consapevolezza: quella di essere dei predatori formidabili e assieme a tale consapevolezza riemersero i millenni di frustrazione razziale, di scherni, derisioni, di trattamenti che neanche l'animale da soma più stupido meriterebbe. Tutto ciò portò alla radicale trasformazione della mentalità di questi esseri.

Ora sono dei cacciatori a sangue freddo, implacabili, che mirano alla propria affermazione tramite l'annullamento delle altre razze che considerano inferiori ed indegne di esistere, come

loro erano indegni fino a che erano considerati i più stupidi. Chi ha meno doti di loro ha solo una funzione esistenziale: essere cibo, il resto non conta.

Abilità Speciali

Dell'intero Arcano Extradimensionale gli ordiani albi possiedono solo il potere relativo ai portali dimensionali e niente altro. Per compensare la loro carenza in combattimento questi esseri hanno sviluppato una particolare forma di lotta che gli consente di ottimizzare le altre loro doti naturali: in pratica invece di combattere si offrono volontariamente ai colpi in modo da restare feriti, cosa molto facile dato che un pugno li trapassa da parte a parte, e liberare così il loro sangue acido che infligge al contatto con la pelle 2D10 punti danno ed è in grado di sciogliere qualsiasi corazza in non più di tre rounds.

Così facendo si espongono a subire un ingente ammontare di danni ad ogni attacco, ma il loro Fattore rigenerante è così alto e veloce che ad ogni ferita subita istantaneamente rigenerano 10 punti di vitalità per ogni round che passa, il che rende necessario ucciderli velocemente con colpi potenti che producano ingenti danni, altrimenti saranno inutili.

Gli ordiani perciò schivano raramente, solo se considerano i loro avversari minacce reali, e assorbono direttamente i danni. Se sono prodotti con armi non da fuoco vale lo stesso che si è detto per le armature, ossia verranno corrose dall'acido in non più di tre rounds. Fuggire è sempre un'ottima idea di fronte a queste bestie assetate di sangue, ma attenti perché queste creature sono dotate di un altro potere che tengono gelosamente nascosto e che consiste nel poter manda-

re le vittime in uno stato di trance ipnotica utilizzando il solo sguardo.

Chi è così sciocco da fissarli negli occhi, deve superare un check Shock con difficoltà 18 per poter continuare a muoversi liberamente altrimenti cade sotto il potere degli ordiani albin e continuerà a combattere finché non viene ucciso dall'acido uscito dalle ferite che egli stesso ha causato.

Per attrarre lo sguardo degli avversari, che possono essere ipnotizzati solo una alla volta, gli ordiani albin sono soliti far brillare i loro occhi durante il combattimento, cosa che attrae l'attenzione di chi hanno di fronte sottoponendoli al check sullo Shock; chi ha avuto la fortuna di combattere già una volta con tali creature e sopravvivere può evitare tale trappola con semplicità per chi invece affronta per la prima volta un ordiano albino il tiro shock è d'obbligo.

Note Storiche e Mitologiche

Come si intuisce dal nome, queste creature provengono dal pianeta ORD 8P27D un'oscuro planetoid del sistema gamma-tau, dove occupano il più basso gradino della scala alimentare e sono considerati dagli abitanti del pianeta né più né meno di come gli abitanti della Terra considerano i polli da allevamento: dell'ottimo cibo! Infatti su ORD questi esseri, che a differenza dei polli non sono affatto stupidi, sono la razza meno evoluta

e intelligente, ma anche quella dalle carni più saporite e viene allevata in appositi luoghi di coltivazione e cacciata quando raggiunge l'età adatta al consumo.

Come si è detto, il Fatto di essere i meno intelligenti del pianeta non vuol dire che gli ordiani albin siano stupidi in assoluto e non sappiano cogliere le occasioni quando queste gli si presentano: anni or sono una delle razze più evolute del pianeta si diede allo studio di mezzi di viaggio interplanetari più veloci di quelli in uso e più affidabili sviluppando col tempo una particolare tecnologia di viaggio spazio-temporale.

Per sperimentare tale tecnologia decisero di usare come cavie i "polli" locali, gli ordiani albin, i quali vennero usati in centinaia di test, per la verità non sempre a lieto fine, durante i quali anche con la loro "limitata intelligenza", riuscirono a carpire parte dei segreti di quella tecnologia, in realtà l'Arcano della Magia Extradimensionale, e la parte che più poteva essere loro utile: come creare portali dimensionali. In principio solo pochi ordiani albin riuscirono a fuggire sfruttando tale nuova conoscenza, ma con gli anni, sempre di più riuscirono a padroneggiarla e ad abbandonare ORD prima della macellazione.

Una volta lasciato il pianeta natale, scoprirono diverse cose che fino a poco prima ignoravano su se stessi e sugli altri esseri che abitavano l'universo: per prima cosa loro non erano poi così stupidi come avevano sempre

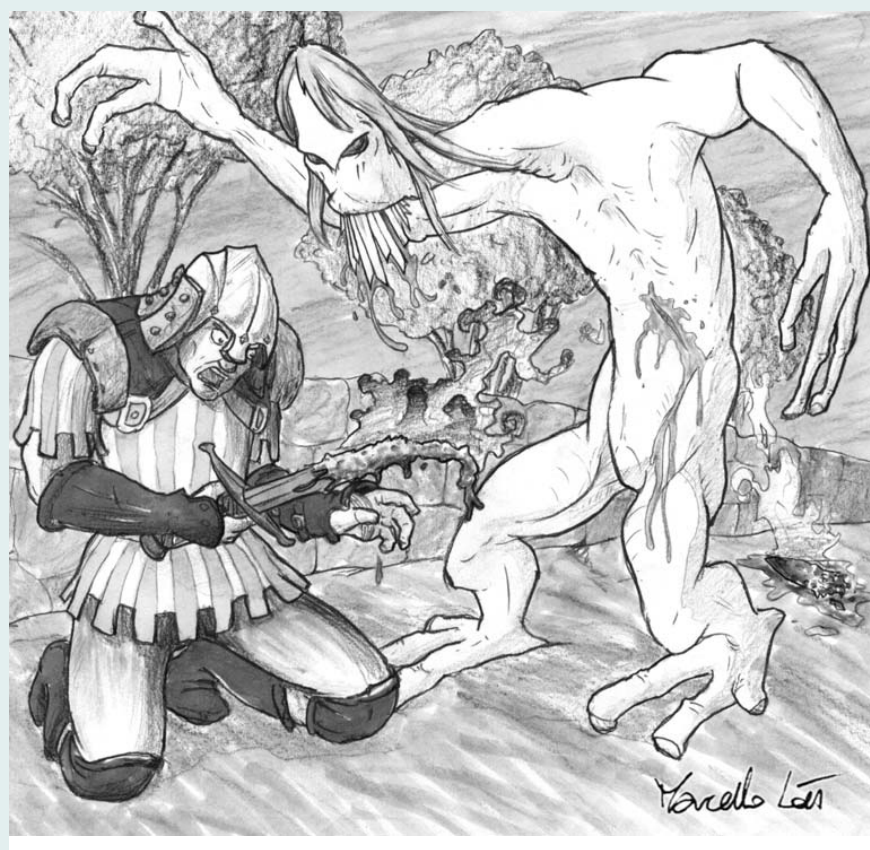
pensato, anzi erano una razza molto intelligente, inoltre il loro sangue e la loro bava avevano effetti devastanti su tutto ciò che non proveniva dal loro pianeta d'origine ed era altamente acido, specie per i tessuti organici. Infine si accorsero che lontani da casa la loro pelle era divenuta fragile e tendeva a rompersi con estrema facilità, aveva più o meno la consistenza del cartone bagnato, ma che poi si rimarginava miracolosamente ad una velocità impressionante, cosa che accadeva anche per le altre ferite.

Habitat

Ovunque

Classe della Creatura

Aliena



FORZA 28
DESTREZZA 16
PERCEZIONE 14
VOLONTÀ 9
CONOSCENZA 5

Vitalità 56
Iniziativa 15
Difesa 18
Movimento 88
En. Magica 18
Shock 8
Res. Magica 9
P.G. Educazione: -7
P.G. Agilità: -2
P.G. Manualità: -2

Indice di Potenza: 7.5
Molt. Movimento: 4
Difficoltà Shock: 15

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	34	31
70	39	32
80	45	34
90	50	36
P.N.R.	67	-

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	10

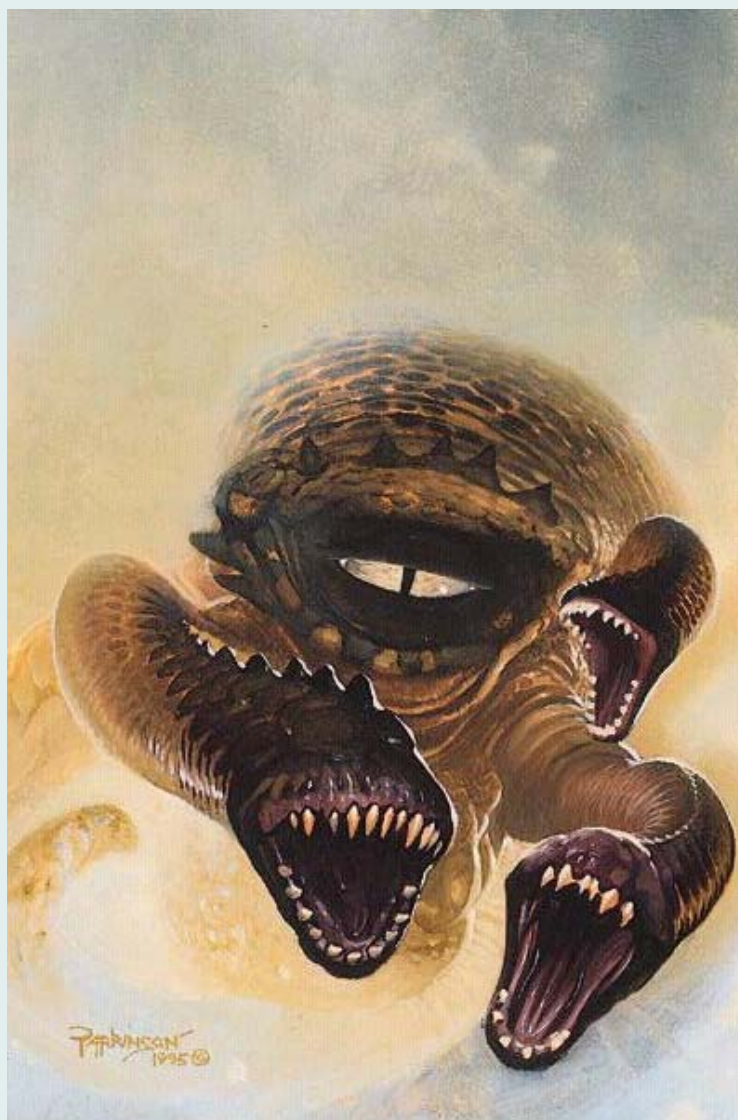
ARMI

Nome Arma	Danni Tot. Tot.	Danni Medi Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Tentacoli	2D10	10	-	-	-	-

Descrizione

Una piovra ciclope è una gigantesca piovra dotata di un unico enorme occhio in mezzo alla sua testa gelatinosa e non si tratta di un occhio normale, ma di uno che è in grado di vedere nel buio più totale dei Fondali abissali in cui vivono. La testa ha una circonferenza di una venticinquina di metri ed è alta circa quindici metri dalla base dei sei tentacoli alla sua sommità: i tentacoli sono lunghi circa dieci metri ciascuno, sono dotati di una forza immane in grado di stritolare una nave in meno di 10 minuti e nella parte inferiore sono ricoperti di ventose potentissime particolarmente adatte ad avvolgere e immobilizzare. Inoltre terminano in gigantesche bocche ripiene di affilatissimi denti simili a grossi stiletti: ogni bocca ha più o meno le dimensioni adatte a divorare un uomo di grossa statura in un unico boccone che viene poi digerito un po' alla volta nei giorni successivi.

Di colorazione variabile, fatta apposta per mimetizzarsi prima degli attacchi, questi esseri abitano di solito le più oscure profondità marine nutrendosi di grossi cetacei, ma spesso preferiscono variare la loro dieta con bocconi più prelibati: perciò salgono in superficie e attaccano le navi che gli capitano





sotto tiro prima di ritornare nei Fondali per riposare in vista del prossimo attacco.

Gli uomini gli danno la caccia oltre che per la loro pericolosità anche per una curiosa particolarità della loro pelle: infatti quella che ricopre la loro testa è invulnerabile a qualsiasi metallo e anche dopo la morte mantiene parte delle sue capacità mimetiche. Cacciare piovre ciclope non è impresa facile, sia perché ce ne sono relativamente poche, sia perché questi animali hanno un'intelligenza superiore a quella di un normale animale, anche se questo nessuno lo ha ancora scoperto! Esistono alcune varietà di queste creature che abitano nei deserti sotto la sabbia e respirano aria, ma sonon veramente molto rari.

Abilità Speciali

L'occhio delle piovre ciclope è dotato della capacità di vedere al buio fino a 200 metri e in condizioni normali fino a un chilometro, inoltre può rilasciare una sostanza simile al nero di seppia che è in grado di oscurare l'acqua in meno di venti secondi per un'area di mezzo chilometro, fornendogli una facile via di fuga in caso di necessità.

La pelle della testa delle piovre ciclope è dotata di incredibili poteri mimetici e finché è in acqua è particolarmente difficile scoprirla, il che dà a chiunque tenti di individuarla o attaccarla un malus di 7 punti sul check Percezione, che è ridotto a 3 dopo la morte della piovra. La

pelle della testa inoltre, ma solo quella, è completamente invulnerabile da qualsiasi materiale metallico, legno e ossa. Fanno invece i normali danni, il che fa sì che il modo più semplice per uccidere una di queste piovre è quello di colpirla a morte ciascun tentacolo che è dotato di 8 punti Ferita e protetto da un'armatura di 7 punti e necessita di un tiro mirato per essere colpito.

Ogni tentacolo può fare un attacco a round, per un totale di sei attacchi a round di cui massimo tre allo stesso bersaglio.

Chiunque uccida una piovra ciclope, ammeso che si riesca a fare una cosa simile e tenti poi di usarne la pelle per farsi una corazza o qualcosa di simile, si troverà davanti a una bella sorpresa: infatti prima di poter staccare e lavorare la pelle di una piovra ciclope occorrono due anni di essiccamento al sole e solo dopo tale tempo è possibile rimuovere la pelle dal teschio. Nel frattempo questa avrà perso molte delle sue proprietà, il malus mimetico scende a 3 e la pelle non è più invulnerabile, ma da solo una protezione di 7 punti, comunque considerevole.

Habitat

Mari, oceani e grosse pozze d'acqua benché ne esista anche una varietà che abita i deserti.

Classe della Creatura

Aliena

ト
ー
ロ
<
ア
ト
ニ
ニ
ニ
ロ
ト
ト

FORZA	20
DESTREZZA	14
PERCEZIONE	14
VOLONTA'	16
CONOSCENZA	18

Vitalità	40
Iniziativa	14
Difesa	16
Movimento	51
En. Magica	93
Shock	11
Res. Magica	16
P.G. Educazione:	-3
P.G. Agilità:	-3
P.G. Manualità:	-2

Indice di Potenza:	6.1
Molt. Movimento:	3
Difficoltà Shock:	15

TABELLA DEI DANNI

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

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	18
Astronomia	16
Medicina	30
Geomanzia (U)	20
Taumaturgia (VI)	22
Attacco Magico	15

ARMI

Nome Arma	Danni Tot. Tot.	Danni Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Morso	1D10	5	-	-	-	-
Coda	1D6	3	-1	-	-	-

Descrizione

I quetzalidi sono giganteschi serpenti dotati di grandi ali e di piume sia sulla coda che sul capo molto simile a quello di un drago. Sono privi sia di braccia che di gambe, la sezione del corpo è di circa 60-70 cm in un adulto, per una lunghezza di 10 metri dalla punta della coda a quella del muso e un'apertura alare di 7-8 metri.

Il piumaggio è di un colore molto vivace, così come quello del resto del corpo, e ricorda quello di molti uccelli tropicali: i colori più frequenti sono il verde smeraldo, il rosso rubino, il giallo ambra e il turchese variamente distribuiti.

I quetzalidi sono dei guaritori intergalattici, la loro missione è quella di portare la cultura e la medicina ovunque ce ne sia bisogno e benché di solito si muovano in solitudine non è raro incontrare gruppi di questi esseri per lo più costituiti da più individui giovani e ancora inesperti (vedi note storiche e mitologiche). Amano gli ambienti umidi e ricchi di vegetazione che più gli ricordano il loro pianeta nativo e nutrono un affetto enorme nei confronti delle popolazioni primitive che decidono di prendere sotto la loro ala protettiva e per difenderli farebbero di tutto.

Abilità Speciali

I quetzalidi sanno volare e sono dotati della capacità di mutarsi in statue di durissima pietra cadendo in una sorta di letargo che può durare anche secoli ed è in questo modo che resistono agli avvenimenti più avversi come colate laviche o terremoti ed è sempre in questo modo che rie-

scono ad affrontare i loro lunghi viaggi in giro per il cosmo in cerca di entità da aiutare.

Quando cavalcano le comete infatti si trasformano in pietra risvegliandosi di tanto in tanto per controllare che la rotta sia quella desiderata. Inoltre i quetzalidi sono dei grandi guaritori e dato che raramente ricorrono alla violenza, nei casi di estrema necessità sono soliti ricorrere all'evocazione di potenti elementali della terra per la loro difesa e quella dei protetti.

Infine sono in grado di sollevare una fittissima nebbia quando e dove vogliono e se ciò non servisse a salvarli possono sempre contare sulla protezione offerta loro dalle loro piume e dalle loro scaglie dure come pietra che gli forniscono una corazza di 10 punti.

Note Storiche e Mitologiche

I quetzalidi vengono da un lontano pianeta, o sarebbe meglio dire un sistema di pianeti di cui solo due abitati dai quetzalidi. Da sempre hanno coltivato il culto del sapere e della fratellanza tra specie diverse unito al desiderio di diffondere le proprie conoscenze oltre il proprio sistema planetario.

Fu per questo motivo che idearono e realizzarono un potentissimo telescopio in grado di raggiungere gli angoli più remoti dell'universo ed identificare popolazioni primitive o bisognose di cure urgenti che poterono essere raggiunte solo dopo la costruzione di una straordinaria arma geotermica in grado di lanciare nello spazio grossi meteoriti attaccati ai quali i quetzalidi, dopo essersi pietrificati, raggiungono i luoghi di destinazione. Fu in

questo modo che secoli or sono giunse sul pianeta chiamato Terra dai suoi abitanti, un anziana e potente quetzalide che fu chiamata Quetzalcoatl, il serpente piumato, dalle popolazioni primitive e con cui cominciò a condividere alcune delle conoscenze in suo possesso.

Queste popolazioni, come spesso accade, scambiarono Quetzalcoatl per un dio e la venerarono come tale. Accadde però che un grosso cataclisma rinchiuse Quetzalcoatl e i figli che aveva nel frattempo avuto sotto tonnellate di roccia all'interno del suo tempio segreto scavato dentro la roccia in una località segreta.

Nonostante si sia dovuto pietrificare per sopravvivere Quetzalcoatl è ben conscia della sorte capitata al suo popolo prediletto ed aspetta il giorno in cui qualcuno la libererà dalla sua prigione per potersi finalmente vendicare di chi ha preferito guerra e distruzione a pace e civiltà. Nella mitologia Quetzalcoatl Dio tolteco e azteco e leggendario re del Messico, intro-

duisse l'uso dei metalli, l'agricoltura e le istituzioni sociali. E' comunemente chiamato "serpente piumato", traduzione del termine nahuatl. Esso è associato alla stella del mattino e della sera, Venere e alla luna, nonché dio del vento; gli aztechi ne fecero un simbolo di morte e resurrezione e il patrono dei sacerdoti. Esiliato dalla sua capitale, Tula, da Tezcatlipoca, dio suo rivale, secondo la profezia, Quetzalcoatl, con

la pelle chiara e la barba sarebbe ritornato in un determinato anno. Perciò, quando il conquistatore spagnolo Hernán Cortés comparve nel 1519, il re azteco, Montezuma II, credette facilmente che egli fosse il dio che ritornava. La leggenda dell'esilio di Quetzalcoatl rispecchia forse alcuni mutamenti nella religione tolteca, che passò dalle cerimonie agricole ai sacrifici umani, adottati anche dagli aztechi o può essere basata sull'esilio da Tula di un re-sacerdote chiamato Quetzalcoatl, nel IX secolo.

Habitat

Foreste tropicali umide e ricche di vegetazione.

Classe della Creatura

Aliena



Q U E T Z A L C O A T L

FORZA	12
DESTREZZA	14
PERCEZIONE	16
VOLONTA'	20
CONOSCENZA	25

Vitalità	24
Iniziativa	15
Difesa	16
Movimento	13
En. Magica	184
Shock	12
Res. Magica	20
P.G. Educazione:	-1
P.G. Agilità:	-3
P.G. Manualità:	-1

Indice di Potenza:	6.2
Molt. Movimento:	1
Difficoltà Shock:	17

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	14	15
70	17	16
80	19	18
90	22	20
P.N.R.	29	-

ARMI

Nome Arma	Danni Tot	Danni Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Shuriken	1D2	1	-	FOR	1	-

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Geologia	24
Piromanzia (UI)	22
Necromanzia (UI)	22
Dendromanzia (UI)	22
Alchimia (UI)	22
Attacco Magico	21
Lanciare	15

Descrizione

Un supremo omnimante ha l'aspetto di una grossa blatta antropoforma le cui zampe sono state sostituite tramite un'alterazione magica del normale processo riproduttivo, con vere e proprie braccia e il cui carapace è scomparso lasciando il posto ad una morbida ed elastica copertura simile a pelle.

Quelli che oggi si fanno chiamare supremi omnimanti, erano in realtà gli appartenenti alla razza dei Dramon, una delle più crudeli e tecnologicamente avanzate razze di conquistatori interstellari, che idolatravano la guerra sopra ogni cosa e avevano fatto della conquista la loro unica ragione di vita.

A bordo delle loro navi da guerra, armati di possenti carapaci e dotati di armamenti bionici al posto degli arti, uccidevano e distruggevano una civiltà dopo l'altra finché un giorno vennero sconfitti da una razza di maghi pacifici che erano entrati in guerra coi Dramon solo per difendere il loro pianeta. Dalla sconfitta però i Dramon non impararono l'amore per le altre forme di vita bensì l'amore per la magia che si era dimostrata più potente di ogni altra arma.

Da allora cominciarono a studiare le arti magiche sempre più a fondo rivedendo il loro progetto di dominio interplanetario.

Ora i supremi omnimanti sono diventati probabilmente gli studiosi di magia più esperti dell'universo e la loro cultura nelle arti magiche è pari solo alla loro mancanza di scrupoli nell'acquisire conoscenze in questo campo. Grazie alle loro conoscenze di magia dimensionale e alle loro astronavi, esplorano

l'universo in lungo e in largo, in ogni tempo e dimensione alla ricerca di nuove conoscenze magiche e di oggetti dotati di poteri particolari, ma soprattutto il loro maggiore interesse è sperimentare gli effetti degli incantesimi sugli organismi viventi che abitano i vari pianeti.

Per fare ciò rapiscono e sottopongono a quelli che loro chiamano esperimenti, ma che in realtà sono brutali torture, ogni specie vivente che abiti i pianeti che esplorano, che non lasciano finché tutte le razze non sono state "testate" più di una volta e sottoposte ad ogni tipo di incantesimo conosciuto dai supremi omnimanti. Scopo di tutto ciò estendere al massimo le conoscenze magiche di questi alieni per poterli rendere gli esseri più potenti dell'universo così che possano realizzare il loro utopico progetto di dominio universale.

Abilità Speciali

Sono in grado di usare e studiare ogni tipo di magia senza eccezioni o limiti, la loro pelle, che una volta era una poderosa corazza contro le armi fisiche oggi è stata trasformata grazie ai loro studi in una potente, e quasi unica nel suo genere, armatura anti-incantesimi che gli fornisce una protezione dagli attacchi magici di 9 punti ed è in grado di disperdere un incantesimo inferiore al quarto livello di magia.

Pochi lo sanno, ma le corazze fatte con la pelle di tali esseri forniscono la medesima protezione e sono oggetti magici dallo stupefacente potenziale.

Le abilità magiche di seguito descritte sono

prese solo in via d'esempio: si ricordi solo che essi possono conoscere qualsiasi Arcano magico fino al settimo livello.

L'unica arma che questi potenti maghi sanno usare sono delle piccole lame taglienti simili a shuriken, ultima vestigia del loro lontanissimo passato guerriero, che sono però dotate di un singolare potere magico frutto degli studi alchemici dei supremi omnimanti: quando colpiscono infatti colpiscono sempre un punto privo di armatura dei loro avversari in modo da cau-

sare il massimo dei danni ed in più, nessuno può usarle, se non il loro proprietario. Chi tentasse di farlo se le vedrebbe ritornare indietro come se fosse stato il proprietario stesso a lanciarle.

Habitat

Ovunque i loro esperimenti e le loro ricerche li guidino.

Classe della Creatura

Aliena



FORZA 6
DESTREZZA 10
PERCEZIONE 10
VOLONTÀ 8
CONOSCENZA 0

Vitalità 12
Iniziativa 10
Difesa 12
Movimento 16
En. Magica 16
Shock 9
Res. Magica 8
P.G. Educazione: -8
P.G. Agilità: -4
P.G. Manualità: -3

Indice di Potenza: 2.7
Molt. Movimento: 2
Difficoltà Shock: 15

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	7	9
70	8	10
80	10	12
90	11	14
P.N.R.	14	-

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	12

ARMI

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

Descrizione

I treblon sono una razza di grossi parassiti alieni provenienti dal terzo pianeta del sistema della nebulosa di Niostr.

Questi alieni dalle dimensioni di un grosso cane, sono dotati di otto zampe di cui le due anteriori terminano in due tenaglie durissime e affilate, che possono tagliare qualsiasi armatura come burro, assieme alle carni e alle ossa che vi si trovano dentro. Vivono in vere e proprie orde costituite da colonie numerosissime che, come si è detto sopra, sono costituite da parassiti dall'appetito insaziabile che si nutrono di qualsiasi animale vivo o morto e, in sua mancanza, pur di sopravvivere, sono in grado di mordere e metabolizzare anche diversi tipi di metalli tra cui anche l'acciaio e diverse leghe ferrose.

Il loro pianeta facendo parte di diverse rotte commerciali aliene è spesso soggetto ad atterraggi di astronavi per rifornimenti o riparazioni è spesso, ad insaputa dei piloti, alcuni

treblon depongono delle uova sullo scafo delle navi che inconsapevolmente li trasportano un po' ovunque nello spazio. Le uova appena giungono in un ambiente compatibile, praticamente quasi ovunque purché non nello spazio aperto, si schiudono e formano nuove colonie sui pianeti che raggiungono dove si





diffondono.

Ci si chiederà infatti perché questi insetti siano così deboli mentre i loro simili di solito sono molto forti, si pensi alle formiche rispetto alle quali i treblon sono veri giganti: la risposta è molto semplice; la debolezza dei treblon è frutto di uno studiato percorso evolutivo, infatti per procurarsi i corpi in decomposizione di cui si nutrono i treblon mandano in giro nei villaggi e nelle città squadre di veri e propri kamikaze che hanno lo scopo di farsi uccidere così che le malattie di cui sono portatori sani si diffondano generando pestilenze e morte.

I treblon non si spostano mai da soli ma in gruppi di almeno 5 esemplari agguerriti e disposti a tutto per avere del buon cibo fresco per le loro famiglie e, se possibile, per loro stessi.

Abilità Speciali

Le tenaglie dei treblon sono in grado di spezzare una spada di acciaio senza alcuna difficoltà e

la stessa cosa vale per le armature, i punti armatura persi e le armi eventualmente spezzate sono decisi dal master a seconda dei casi. I treblon sono portatori di diversi tipi di malattie e ovunque vada qualcuno ferito da uno di questi insetti oppure ovunque cada il loro sangue simile a mercurio nero, si diffondono pestilenze curabili solo da medici esperti o tramite magia.

Chi viene ferito da un treblon si ammala entro 1D10 giorni di una malattia che per essere curata necessita di un check medicina pari almeno a 18 o ad una cura magica con uguale coefficiente di difficoltà. La loro corazza è costituita dal loro stesso esoscheletro e li protegge persino contro la magia fornendogli 4 punti contro qualsiasi tipo di attacco.

Habitat

Ovunque.

Classe della Creatura

Aliena





FORZA	4
DESTREZZA	19
PERCEZIONE	16
VOLONTA'	16
CONOSCENZA	2

Vitalità	8
Iniziativa	18
Difesa	21
Movimento	23
En. Magica	32
Shock	10
Res. Magica	16
P.G. Educazione:	-8
P.G. Agilità:	-1
P.G. Manualità:	-1

Indice di Potenza:	4.1
Molt. Movimento:	2
Difficoltà Shock:	12

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	5	7
70	6	8
80	6	10
90	7	12
P.N.R.	10	-

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Sputare	16

ARMI

Nome Arma	Danni Tot	Danni Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
-	-	-	-	-	-	-

Descrizione

Queste piccole creature dalla lunghezza di 30-40 cm vivono in un lontano pianeta di nome Alcyone nella costellazione di Orione. Simili ad una grossa libellula in realtà non sono insetti ma molto più simili ad un rettile terrestre. Il loro corpo, color marrone, è esile e delicato, con quattro zampe dalle dita allungate, con una coda prensile che usano per aggrapparsi agli alberi e alle sporgenze.

Gli occhi, completamente neri, possono vedere in qualsiasi condizione di luminosità e le due grandi corna, o antenne, sono morbide permettendogli di orientarsi in qualsiasi tipo di ambiente.

Sono inoltre dotati di quattro grandi ali, simili a quelle di una libellula, che vibrano però a ritmi molto più lenti, tant'è che non sono per niente abili volatori. Si cibano di piccoli insetti e animali, piante e fiori e solo soliti cantare, durante il periodo degli amori, un richiamo simile a quello degli usignoli che un tempo abitavano la terra.

La particolarità di queste creature è che sembra siano dotate di poteri particolari. Innanzi tutto sono esseri molto intelligenti e non troppo schivi che mostrano, nei confronti degli uomini, un particolare interesse, osservando e scrutando ogni attività intrapresa da coloro che vivono nei loro pressi. Alcuni studiosi e biologi hanno riportato come questi piccoli animali siano di un'assoluta socialità, girellando intorno a loro e studiandone i movimenti.

Quello che però ha maggiormente attratto gli studiosi delle forme di vita di Alcyone è

che dopo attente ricerche si arrivò ad intuire quello che è il più incredibile dei poteri di cui gli warper sono dotati: il crono trasporto. Sembra infatti che per sopravvivere all'effetto lente dei due soli di Alcyone (vedi note storiche), queste creature riescono a migrare non solo nello spazio, ma anche nel tempo. Gli ultimi studi, prima dell'ultima catastrofe, sembravano riportare che le due cavità craniche di questi animali, le due antenne che fungono da corna, in realtà siano centri nervosi che riescano a sviluppare un crono trasporto di durata variabile, dando a questa creatura la facoltà di sparire per poi apparire in un tempo futuro.

Un Warper può trasportare se stesso e un'altra creatura con Forza non superiore al triplo della sua per un periodo di tempo massimo, in anni, pari a alla sua Volontà per mille (in media 1600 anni).

Abilità Speciali

La loro più grande abilità è data dal crono trasporto. Queste creature non combattono quasi mai ma se lo fanno usano un'arma apparentemente inoffensiva ma al tempo stesso potente. Dalla loro bocca infatti possono emettere un liquido biancastro, simile ad uno sputo, contenente una sostanza chimica irritante.

Sono soliti colpire i loro aggressori negli occhi, in tal caso hanno una penalità di -4 sul tiro d'attacco, e se vi riescono il liquido sputato provoca immediatamente una forte irritazione che rende la vittima cieca per diversi giorni e che, se non opportunamente curata, negli umani può portare anche alla cecità permanente o

comunque a Forti disturbi della vista.

Note Storiche e Mitologiche

Enciclopedia galattica: AD 2953

Alcyone fu colonizzato dagli umani nell'anno 2732 d.c. dopo la grande era di espansione spaziale iniziata nel il XXV secolo e divenne una piccola colonia e base d'appoggio per le grandi rotte intragalattiche.

Questo pianeta è il quarto di 11 pianeti appartenenti al sistema solare di due stelle binarie, due soli che ruotano uno intorno all'altro ed è molto simile alla terra.

All'epoca della colonizzazione presentava molte forme di vita preistorica, tipiche della terra del triassico, anche se in misura minore rispetto a quelle presenti sul nostro pianeta nel medesimo periodo.

Per biologi e paleontologi questa era un enigma difficilmente spiegabile: dagli scavi e dai ritrovamenti fatti sembrava che le forme di vita del pianeta dopo un'evoluzione di migliaia di anni scomparivano dalla faccia del pianeta tranne che una specie, gli warper (o deformatori). Sembrava che queste creature si fossero evolute 70 milioni di anni prima e che da allora fossero rimaste praticamente inalterate. Il mistero fu svelato alla fine del secolo, nel 2798

quando Alcyone fu vittima di un evento unico e raro: l'allineamento rispetto ai due soli. Questo fenomeno provoca il cosiddetto Effetto di Lente Gravitazionale secondo il quale la luce di una delle due stelle si rifrange nello spazio curvato dalla gravità dell'altra andando a sfociare in un punto focale: l'esatto punto dove Alcyone passa ogni 15 mila anni e dove passò nell'anno 2798.

Questo provocò la distruzione della colonia e del 98% delle forme di vita del pianeta, ma non degli warper che, grazie alla loro capacità crono-migratorie riuscirono, come avvenne molte altre volte in passato, ad evadere dalla catastrofe spostandosi in un tempo futuro indeterminato. Questo fu quanto si riportò nelle cronache e nei documenti del periodo. Il pianeta fu semi distrutto dal terribile evento ma la colonia fu ricostruita nel giro di pochi anni.

A tutt'oggi i coloni supestiti pregano che un giorno, il canto degli warper, il voci della gente e lo stormire della vita ritornino ancora una volta ad inondare il pianeta dai cieli remoti....

Habitat

.Terreni umidi e rigogliosi e climi temperati.

Classe della Creatura

Aliena





FORZA	13
DESTREZZA	19
PERCEZIONE	17
VOLONTÀ'	13
CONOSCENZA	10

Vitalità	26
Iniziativa	18
Difesa	21
Movimento	24
En. Magica	42
Shock	8
Res. Magica	13
P.G. Educazione:	-5
P.G. Agilità:	-1
P.G. Manualità:	-1

Indice di Potenza:	6.5
Molt. Movimento:	1.5
Difficoltà Shock:	15

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	16	16
70	18	17
80	21	19
90	23	21
P.N.R.	31	-

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	17
Furtività	17
Attacco Sonico	16
Aeromanzia (IU)	18
Attacco Magico	17

ARMI

Nome Arma	Danni Tot	Danni Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Artigli	3D4+3	9	-	-	-	-

Descrizione

Un windetor è una creatura dall'aspetto umano, molto muscolosa, alta circa 170 cm, dotata di lunghi e possenti artigli, dal colore cinereo che rispecchia in parte quello dell'ambiente circostante. Il volto è privo di naso e bocca e al loro posto c'è un fascio di corde vocali che emette a intervalli regolari un rumore simile a quello del vento che corre tra i rami, mentre gli occhi non hanno né iride né retina, ma sono fatti di roteanti turbini di vento in miniatura. Anche i capelli sono simili a vento impetuoso e sono in continuo movimento intorno al grosso cranio corazzato di questi esseri.

La materia che li costituisce è, come forse avrete già capito, puro vento glaciale concentrato e reso solido dalla volontà di questi esseri che all'occorrenza possono decidere di perdere consistenza per ridivenire vento sferzante e muoversi a cinque volte la loro normale velocità, quando sono corporei si dice che sono in forma beta, quando invece sono vento puro si dice che sono in forma alfa. Quando sono in forma alfa nessun rilevatore termico, infrarosso, chimico o di altro tipo può rilevarli, sono solo vento anche per gli strumenti più sofisticati e solo i rilevatori di materia pensante li individuano.

Per millenni sono rimasti una popolazione pacifica fino a quando il loro pianeta non ha cominciato a subire le incursioni sempre più invasive e distruttive delle altre razze intelligenti, fra cui i Supremi Omnimanti (vedi), che miravano solo alla conquista e alla trasformazione dell'ecosistema esistente in uno più

adatto alla loro esistenza a danno dei poveri windetors.

Da allora divennero una razza di implacabili predatori che rispondono ad ogni attacco con un contrattacco deciso e letale alla civiltà invasore che seguono fino al pianeta d'origine con lo scopo di porre fine all'esistenza dei nemici.

Col tempo però alcuni si resero conto che era impossibile uccidere tutti i nemici e perciò crearono un corpo diplomatico con lo scopo di contrattare condizioni di convivenza ottimali sul loro pianeta d'origine sia per i windetors che per le altre razze colonizzatrici pacifiche, d'altrocanto ai windetors dell'intero pianeta serve solo l'aria e se non viene alterato quest'elemento possono anche cedere qualcosa.

Non tutti sono però d'accordo con questa linea e in seguito a vari tradimenti dei patti si è creata una fazione di cacciatori irriducibili che sono tornati alle vecchie maniere e viaggiano di pianeta in pianeta in gruppi numerosi per vendicare i torti subiti.

Abilità Speciali

Quando lo desiderano i windetors possono mutarsi in vento e in tale forma possono volare, attraversare i materiali porosi e diventare intangibili, solo la magia può colpirli in tale forma, ma non quella dell'aria a cui sono del tutto immuni.

Nella loro forma beta invece non essendo costituiti di vera carne, ma d'aria compressa subiscono la metà dei danni da ogni tipo d'attacco tranne quelli magici e dispongono di un'au-

W
I
N
D
E
T
O
R

ra di vento costante intorno al corpo che devia in parte i colpi fornendo l'equivalente di un'armatura da 4 punti.

Inoltre in questa forma sono in grado di incanalare l'aria attraverso le loro possenti corde vocali in modo tale da lanciare un devastante attacco sonico che oltre a causare 5 punti danno, in nessun modo evitabili, scaraventa a dieci metri di distanza chiunque si trovi a corpo a corpo e cinque metri più lontano chiunque sia a una distanza di 3 metri. Vengono colpiti tutti quelli che si trovano di fronte al windetor al momento dell'attacco.

Inoltre data la grande agilità di cui dispongono riescono a fare due attacchi corpo a corpo per round, anche se la loro abilità d'attacco è inferiore a 20. Essendo fatti di vento glaciale il loro corpo ha una temperatura

costantemente inferiore allo zero. Usano questa loro caratteristica quando sono in forma alfa e non possono fare attacchi fisici: in questi casi invece di attaccare avvolgono i nemici col loro vento gelido cercando di congelarli.

Se non si indossano abiti sufficientemente adatti a resistere al freddo sotto zero, si subiscono 3 danni al round fino a che si rimane nell'area d'azione del windetor che è di 3x3x3 metri quando estendono al massimo la loro massa d'aria.

Habitat

.Dovunque il vento arrivi anche lui arriva.

Classe della Creatura

Aliena





FORZA	15
DESTREZZA	18
PERCEZIONE	20
VOLONTA'	5
CONOSCENZA	12

Vitalità	30
Iniziativa	19
Difesa	20
Movimento	49
En. Magica	10
Shock	2
Res. Magica	5
P.G. Educazione:	-5
P.G. Agilità:	-2
P.G. Manualità:	-0

Indice di Potenza:	5.8
Molt. Movimento:	3
Difficoltà Shock:	12

TABELLA DEI DANNI

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

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	18
Schivare	16
Scudi	20
Sputare Fuoco	19

ARMI

Nome Arma	Danni Tot	Danni Medi	Rit. Iniz.	Raggio	Colpi Round	Colpi
Artigli	2D6	7	-	-	-	-

Descrizione

Veri e propri prodigi della robotecnologia del 23° secolo, queste repliche di gargoiles medievali in polimeri metallici ad alta resistenza sono perfetti guardiani per ville, castelli e ogni sorta di rifugio necessiti di una particolare sorveglianza che non dia troppo nell'occhio.

Di dimensioni variabili possono essere più o meno simili ad esseri umani o animali oppure a incroci tra più specie, di solito l'estetica è una scelta del richiedente fatta anche in base al tipo di architettura del palazzo che dovranno proteggere, solitamente di colore simile alla roccia o al metallo per meglio sembrare statue inanimate, sono molto abili nel volo e nella ricerca e distruzione dei nemici. Prodotti inizialmente solo dietro richiesta espressa di ricchi uomini d'affari durante il periodo di rinato amore per il medioevo, sono ormai molto diffusi anche tra gangsters e malviventi che li usano come gli altri per la protezione delle proprie dimore da intrusioni indesiderate.

Questi gioiellini da combattimento possono essere programmati per difendere un'area o una particolare struttura o addirittura, se si hanno i soldi sufficienti, possono essere persino dotati di un simulatore di personalità che li rende capaci di pensare autonomamente come, se e quando entrare in azione e persino come organizzare turni di guardia e attività di varia natura richieste dai loro proprietari, tipo fare da maggiordomi o da guardie del corpo per bambini o da scorta per convogli aerei o terrestri. Molto resistenti

e ben armati sono l'ideale se si vuole cogliere di sprovvisa un ladro specie perché possono stare immobili per mesi senza subire danni e si mimetizzano molto bene in mezzo a vere statue sia dentro che fuori casa.

Abilità Speciali

I meca-gogle possono volare per mezzo di razzi retrattili o grazie a vere e proprie ali cibernetiche e sono inoltre in grado di rimanere in volo per almeno dieci anni consecutivi senza bisogno di rifornimento alcuno.

Alimentati con batterie ad uranio ricaricabili, devono essere ricaricati almeno una volta ogni venti anni sempre che non siano usati con troppa frequenza, nel qual caso il tempo va dimezzato.

Dotati dei più moderni mezzi di rilevamento e di sensori anti-intrusione, i modelli più avanzati possono persino collegarsi ai satelliti militari per ottenere ingrandimenti e visuali speciali.

Le armi standard in loro dotazione sono pensate per uccidere senza fare troppo rumore, in modo da non mettere in allarme altri eventuali intrusi, e consistono in artigli in acciaio adamantino di venti centimetri di lunghezza, retrattili e avvelenati, veleno a potenza variabile in genere da 18 in su, mentre per la lunga distanza sono dotati di plasma ad alta temperatura contenuto in uno speciale serbatoio toracico e soffiato tramite la bocca fino a 50 metri di distanza.

Il plasma provoca 3D6 danni oltre a corrodere ogni cosa non organica con cui viene a contatto e ogni meca-gogle ha un serbatoio che può contenere fino a tre spruzzi, dopo di che va ricaricato. Possono essere programmati per

usare altre armi ovviamente, se si desidera destinarli a servizi diversi dalla sorveglianza, in tal caso il valore di abilità a prescindere dall'arma usata è di 17.

I materiali che li rivestono forniscono loro un'armatura di 5 punti su tutto il corpo tranne che in mezzo alle ali dove c'è una zona di quindici centimetri quadrati più sottile da cui si ricarica il plasma che ha una protezione di soli 2 punti e

che se ripetutamente danneggiata può provocare l'apertura del serbatoio e la conseguente autodistruzione del meca-goyle.

Habitat

Ovunque

Classe della Creatura

Meccaniche



FORZA 20
DESTREZZA 12
PERCEZIONE 16
VOLONTA' 8
CONOSCENZA 0

Vitalità 40
Iniziativa 14
Difesa 14
Movimento 24
En. Magica 16
Shock 6
Res. Magica 8
P.G. Educazione: -8
P.G. Agilità: -4
P.G. Manualità: -1

Indice di Potenza: 6.2
Molt. Movimento: 1.5
Difficoltà Shock: 14

TABELLA DEI DANNI

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

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	18
Lanciare	20
Mitragliatori	17
Sputare Fuoco	14

ARMI

Nome Arma	Danni Tot	Danni Medi	Rit. Iniz.	RAGGIO	Colpi Round	Colpi
Granata	3D10/4m	16/11/5	-3	FOR	1/2	-
HellFire AR79	2D10	10	-1	120	RaF	50
Chele	2D10	10	-1	-	-	-

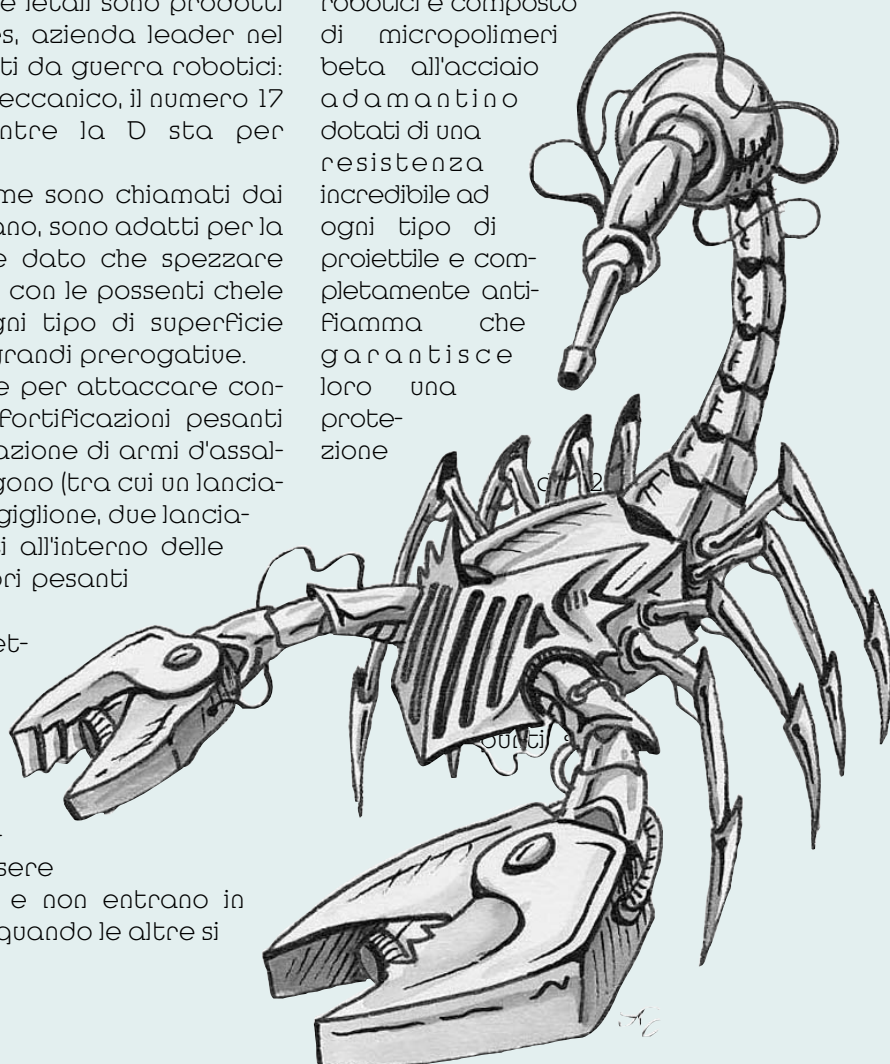
Descrizione

Questi gioiellini meccanici grandi come automobili ed estremamente letali sono prodotti dalle Robodyne industries, azienda leader nel settore degli armamenti da guerra robotici: SM sta per scorpione meccanico, il numero 17 indica il modello mentre la D sta per destroyer.

Gli "apriscatole", come sono chiamati dai noti mercenari che li usano, sono adatti per la guerriglia nelle foreste dato che spezzare piante (ed esseri umani) con le possenti chele ed arrampicarsi su ogni tipo di superficie sono due delle loro più grandi prerogative. Sono spesso usati anche per attaccare convogli di carrarmati o fortificazioni pesanti grazie alla grande dotazione di armi d'assalto pesanti di cui dispongono (tra cui un lanciamasse al posto del pungiglione, due lancie-granate esplosive posti all'interno delle chele e due mitragliatori pesanti posti sotto all'addome). Funziona ad energia elettromagnetica con batterie ricaricabili che possono durare per 7 giorni più due piccole batterie di riserva della durata di 24 ore ciascuna che devono però essere attivate manualmente e non entrano in funzione in automatico quando le altre si scaricano.

Abilità Speciali

L'intero rivestimento esterno di questi scorpioni robotici è composto di micropolimeri beta all'acciaio adamantino dotati di una resistenza incredibile ad ogni tipo di proiettile e completamente anti-fiamma che garantisce loro una protezione





tutto il corpo del robot e una completa invulnerabilità al fuoco.

Il lanciafiamme nella coda è alimentato a napalm, ha una gittata di 15 metri in tutte le direzioni ed ha un serbatoio che consente di emettere 20 fiammate prima di esaurirsi; ogni fiammata causa 1D6 punti danno al round e il napalm brucia su ciò su cui cade per 1D4 rounds. Le chele sono fatte del materiale più duro e resistente in circolazione e sono in grado di tagliare qualsiasi materiale anche se il tempo che impiegano a farlo varia a seconda dello spessore e del tipo di materiale da aprire o spezzare a seconda dei casi.

La griglia frontale del SM-17 D è in grado di risucchiare e dissipare piccoli fuochi e di creare per pochi rounds varchi in incendi di grandi proporzioni.

I lanciagranate nelle chele sono programmati per essere usati solo contro installazioni o

mezzi corazzati date le poche munizioni a disposizione: 2 per lanciagranate.

Il computer centrale di questo robot che è posto al centro dell'addome dello scorpione, è in grado di selezionare ed attaccare fino a tre bersagli simultaneamente anche se ha un unico sensore visivo. Questo è il grosso punto debole di questo modello che se privato del sensore di puntamento diventa praticamente inutile. Il sensore è posto al centro della griglia frontale ed un buon cecchino può riconoscerlo per via del bagliore rosso che sprigiona il suo multimirino laser, per distruggerlo basta un solo colpo mirato ben assestato con una penalità di -7.

Habitat

Ovunque

Classe della Creatura

Meccaniche

ROBOTE SM-17D

dimensioni

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

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

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

dimensioni arcanе

La magia come non l'avete mai giocata prima!

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

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

Gli altri volumi della serie sono:

- *Grande Bestiario: Mitologiche, Magiche e Umanoidi (più adatto per ambientazioni di tipo Fantasy);*
- *Grande Bestiario: Non Morte, Demoniache e Celestiali (per ambientazioni di tipo horror-Fantasy);*
- *Grande Bestiario: Animali, Licantropiche e Extradimensionali (adattabile a qualunque tipo di ambientazione)*

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



DRAGONS' LAIR
Viale XI Febbraio, 2
27100 - Pavia
info@dragonslair.it
www.dragonslair.it

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

