

dimensioni

GRANDE BESTIARIO

CREATURE MITOLOGICHE, MAGICHE E UMANOIDI





CREDITI

Ideazione e Realizzazione
Carlo Casagrande Raffi ed Alessandro Roncigli

Hanno collaborato
Edoardo Mei

Layout e impaginazione
Carlo Raffi, Alessandro Zanin

Disegno di copertina
Patrizio Politi

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/Zeddass/>

Michela Da Sacco
<http://www.dragonslair.it/disegni/mds1.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/mostri1.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 in ordine alfabetico

Arpia	pag. 6	Fatine dei Boschi	pag. 70
Aspisetorius Scorpio Mayor	pag. 54	Folletto Silvano	pag. 33
Aspisetorius Voracicus	pag. 56	Gargoyle	pag. 71
Basilisco	pag. 8	Goblin	pag. 34
Cavallo alato	pag. 9	Golem di Lava	pag. 72
Centauro	pag. 10	Hagmouth	pag. 74
Cerberide	pag. 11	Idra	pag. 24
Ciclope	pag. 12	Magmatron	pag. 76
Dendrovoro	pag. 58	Magmawurm	pag. 78
Dendrowurm	pag. 60	Manticora	pag. 25
Dhjin	pag. 62	Mezzuomini	pag. 35
Difensore di Gea	pag. 64	Minotauro	pag. 37
Drack-Suhr	pag. 29	Monok-hai il Distruttore	pag. 80
Draco d'Oriente	pag. 14	Nano	pag. 39
Draco Maggiore	pag. 16	Nottambuli	pag. 41
Draco Minore	pag. 18	Orchetto	pag. 43
Drago d'Acqua	pag. 20	Orco	pag. 44
Drago del Fuoco	pag. 22	Orco Civilizzato	pag. 45
Drago di Terra	pag. 23	Piroxide	pag. 47
Dragonidi	pag. 30	Satiro	pag. 26
Drakotea	pag. 66	Scimmia Mannara	pag. 49
Driade	pag. 68	Troll	pag. 51
Elfo	pag. 31	Unicorno	pag. 28
Farfalla Dragone	pag. 69	Uomo Falco	pag. 52

Elenco creature per tipologia

Mitologiche

Arpia	pag. 6
Basilisco	pag. 8
Cavallo alato	pag. 9
Centauro	pag. 10
Cerberide	pag. 11
Ciclope	pag. 12
Draco d'Oriente	pag. 14
Draco Maggiore	pag. 16
Draco Minore	pag. 18
Drago d'Acqua	pag. 20
Drago del Fuoco	pag. 22
Drago di Terra	pag. 23
Idra	pag. 24
Manticora	pag. 25
Satiro	pag. 26
Unicorno	pag. 28

Umanoidi

Drack-Suhr	pag. 29
Dragonidi	pag. 30
Elfo	pag. 31
Folletto Silvano	pag. 33
Goblin	pag. 34
Mezzuomini	pag. 35
Minotauro	pag. 37
Nano	pag. 39

Nottambuli	pag. 41
Orchetto	pag. 43
Orco	pag. 44
Orco Civilizzato	pag. 45
Piroxide	pag. 47
Scimmia Mannara	pag. 49
Troll	pag. 51
Uomo Falco	pag. 52

Magiche

Aspisetorius Scorpio Mayor	pag. 54
Aspisetorius Voracicus	pag. 56
Dendrovoro	pag. 58
Dendrowurm	pag. 60
Dhjin	pag. 62
Difensore di Gea	pag. 64
Drakotea	pag. 66
Driade	pag. 68
Farfalla Dragone	pag. 69
Fatine dei Boschi	pag. 70
Gargoyle	pag. 71
Golem di Lava	pag. 72
Hagmouth	pag. 74
Magmatron	pag. 76
Magmawurm	pag. 78
Monok-hai il Distruttore	pag. 80

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, Licanthropiche, 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 sovranaturali e non morti, il valore può essere anche minore. L'ultima parola spetterà sempre al Narratore che potrà variare tale indici a suo piacimento.



I POTERI MAGICI DELLE CREATURE

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

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

TIPOLOGIE O CLASSI DELLE CREATURE DEL GRANDE BESTIARIO

Animali

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

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

Umanoidi

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

Non Morti

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

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

Magiche

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

Cibernetiche

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

Extradimensionali

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

Aliene

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

Licantropiche

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

Meccaniche

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

Demoniache

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

Mitologiche

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

Celestiali

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



ARPIA

FORZA	15
DESTREZZA	15
PERCEZIONE	13
VOLONTA'	12
CONOSCENZA	6

Vitalità	30
Iniziativa	14
Difesa	17
Movimento	45
En. Magica	24
Shock	10
Res. Magica	12

P.G. Educazione:	-6
P.G. Agilità:	-3
P.G. Manualità:	-2

Indice di Potenza:	4.1
Molt. Movimento:	3
Difficoltà Shock:	15

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	15
Attacco Sonico	14

ARMI

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

DESCRIZIONE

Le arpie sono mostri alati con testa e seni femminili e corpo e artigli di uccello rapace. Le loro dimensioni sono quelle di un essere umano ed hanno una apertura alare di circa 4 metri. Sono ottime volatrici e si muovono agilmente in aria ma a terra sono piuttosto goffe dato che le loro zampe robuste sono in tutto e per tutto simili a quelle di un grande rapace. Vivono in grotte o in luoghi molto appartati dove si cibano di piccole prede anche se spesso, organizzandosi in battute di caccia, riescono a catturare anche animali più grossi; ma la carne che preferiscono è quella umana di cui ne sono ghiotte.

Spesso, quando e se la loro comunità cresce in gran numero possono razziare anche piccoli villaggi rapendo donne e bambini per poi portarli nei loro nidi e divorarli senza pietà, ma, per paura, difficilmente attaccano uomini forti e robusti.

Come i corvi delle tempeste, spesso loro compagni di morte e distruzione, riescono a volare fra le bufere più tremende annunciandone l'arrivo. Si riproducono deponendo uno due uova che covano per tre mesi dalle quali nascono piccoli esemplari che vengono allevati e svezzati dalle loro madri fino a che il loro corpo non è ricoperto da piume per consentirgli di librarsi in volo.

Esemplari maschi di queste creature non ve ne sono e misterioso resta il modo in cui esse possano riprodursi.

ABILITÀ SPECIALI

Le arpie sono buone combattenti e con i loro artigli, che possono raggiungere anche i 15 cm di lunghezza, possono provocare profonde ferite che difficilmente vengono rimarginate. Chi è ferito da queste creature impiegherà il doppio del tempo per rigenerare le proprie ferite, che continueranno a sanguinare per diversi giorni.

Queste creature, dalla voce stridula e gracchiante, possono emettere un grido molto acuto ed inquietante che tende ad avere una reazione di panico a coloro che lo odono e che sono nelle loro vicinanze. Chiunque senta il loro acuto gracchiare dovrà effettuare un tiro Shock contro l'abilità di Attacco Sonico dell'Arpia e, in caso di fallimento, avrà un -4 su tutti i check nonchè un irrefrenabile desiderio di fuga. Se il check riesce la penalità sarà limitata a -1.

NOTE STORICHE E MITOLOGICHE

Nella mitologia greca erano portatrici della vendetta divina. Originariamente divinità bellissime, vennero poi rappresentate come vecchie dai seni cadenti.

Spesso le si confonde con le sirene, o le si associa alle figlie del dio marino Forco: le gorgoni e le graie. Le arpie, chiamate Aello ("tempesta"), Celeno ("oscura", con riferimento alle nubi tempestose), Podarge ("piè veloce") e Ocipete ("che vola veloce"), erano figlie di Taumante, figlio di Ponto (il mare) e di Elettra (figlia del titano Oceano). Si diceva che vivessero



nelle isole Strofadi nel mare Ionio o in una grotta sotterranea a Creta, e che volassero con la rapidità e la violenza delle burrasche.

Nei miti, le arpie sono conosciute soprattutto per un episodio della storia di Giasone e degli argonauti. Durante il viaggio verso la Tracia orientale, gli argonauti incontrarono Fineo, reso cieco dagli dei per la sua abilità nelle profezie e perseguitato da due arpie che gli impedivano di mangiare, ghermendo il cibo dalla sua tavola o insudiciandolo. Prima di aiutarlo nella ricerca del vello d'oro, Fineo chiese a Giasone di liberarlo dalle arpie: fu così che Zete e Calai, figli alati di Borea, il vento del Nord, pur non uccidendole, le costrinsero a volare lontano, al di là del mare.

HABITAT

Caverne e luoghi tenebrosi.

CLASSE DELLA CREATURA

Mitologica.



ILLUSTRAZIONE: DAVID GRATTONI



BASILISCO

ILLUSTRORE: PATRIZIO POLITI

FORZA	25
DESTREZZA	12
PERCEZIONE	14
VOLONTA'	8
CONOSCENZA	0

Vitalità	50
Iniziativa	13
Difesa	14
Movimento	18
En. Magica	16
Shock	7
Res. Magica	8

P.G. Educazione:	-8
P.G. Agilità:	-4
P.G. Manualità:	-2

Indice di Potenza:	6.7
Molt. Movimento:	1
Difficoltà Shock:	15

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	30	28
70	35	29
80	40	31
90	45	33
P.N.R.	60	—

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	16
Sputare Fuoco	13

ARMI

NOME ARMA	DANNI TOT. TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Artigli	1D8	4	-	-	-	-
Morso	1D10	5	-	-	-	-
Coda	1D4	2	-1	-	-	-

DESCRIZIONE

Nato da un uovo nero deposto da un gallo in punto di morte questa creatura è un incrocio tra un gallo e una lucertola delle dimensioni di circa dieci metri dalla cresta alla coda. Questo essere temibile ha l'abilità di pietrificare tramite lo sguardo le sue vittime.

Carnivoro si nutre di ogni genere di carne, ma è particolarmente ghiotto di carne umana. Non particolarmente intelligente e poco agile date le sue fattezze, vive in zone desertiche e rocciose solitamente da solo.

ABILITÀ SPECIALI

Il suo sguardo pietrifica chi guarda i suoi occhi tramite un tiro comparato tra l'abilità del basilisco e la resistenza magica della vittima, chi fallisce viene pietrificato all'istante. Oltre a ciò il basilisco è in grado di soffiare fuoco in un cono di 4 x 2 metri di diametro infliggendo a chiunque si trovi al suo interno 1D6 danni variabili per ogni 10 punti forza che possiede.

Il numero di volte che l'animale può sputare in un giorno è pari alla sua FOR diviso dieci. Chiunque voglia schivare il soffio subirà una penalità di -2. Il basilisco è in grado di mimetizzarsi con l'ambiente circostante richiedendo per trovarlo un tiro percezione con difficoltà pari a 19 e contempo-

raneamente un tiro per non essere pietrificati visto che nel momento in cui si individua sono sempre gli occhi, di un rosso particolarmente acceso, ad essere notati.

Le conseguenze della pietrificazione sono spiegate nel manuale di Dimensioni Arcane nel paragrafo riguardante la Taumaturgia e la Necromanzia.

Le scaglie da lucertola gli forniscono una protezione integrale di 6 punti.

HABITAT

Zone desertiche e rocciose.

CLASSE DELLA CREATURA

Mitologica.



CAVALLO ALATO



FORZA	20
DESTREZZA	15
PERCEZIONE	10
VOLONTÀ	9
CONOSCENZA	0

Vitalità	40
Iniziativa	12
Difesa	17
Movimento	52
En. Magica	18
Shock	10
Res. Magica	9

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

Indice di Potenza:	3.1
Molt. Movimento:	3
Difficoltà Shock:	13

TABELLA DEI DANNI

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

ARMI

NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI	COLPI
ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND	
Calcio	1D8	4	-	-	-	-

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	12

DESCRIZIONE

I cavalli alati sono dei cavalli dotati di ali che consentono loro di volare come il Pegaso della mitologia. Sono però molto più leggeri di un normale cavallo a causa delle ossa cave simili a quelle degli uccelli e dalla muscolatura molto più sviluppata.

Ali a parte sono del tutto simili ai cavalli normali e come questi sono addomesticabili anche se la cosa non è facile visto che essere disarcionato a un paio di centinaia di metri d'altezza di solito non lascia grandi possibilità di rimontare in sella.

Amano gli spazi aperti e i pascoli d'alta montagna e una volta addomesticati sono molto attaccati ai loro padroni per i quali farebbero qualunque cosa, sempre che esso li tratti bene.

ABILITÀ SPECIALI

I cavalli alati possono essere addomesticati solo in volo e per fare ciò occorrono riuscire in uno o più checks Destrezza comparati col cavallo.

Se il tiro fallisce si precipiterà nel vuoto subendo i danni della caduta. Attaccando in picchiata il cavallo alato guadagna un +3 al tiro d'attacco.

NOTE STORICHE E MITOLOGICHE

Nella mitologia greca, cavallo alato figlio di Poseidone, dio del mare, e della gorgone Medusa. Pegaso uscì dal collo di Medusa quando essa fu uccisa dall'eroe Perseo; nel luogo della nascita del magico destriero sgorgò una fonte, in seguito consacrata alle muse e ritenuta capace di ispirare i poeti. Ogni tentativo di catturarlo e domarlo fu inutile, ma Bellerofonte, principe di Corinto, non

si arrese: consigliato da un veggente, trascorse una notte nel tempio della dea Atena, e nel sonno la dea gli apparve con una briglia d'oro in mano e gli disse che essa gli avrebbe permesso di catturare Pegaso.

Al risveglio, Bellerofonte trovò la briglia accanto a sé e senza difficoltà catturò il cavallo alato. Pegaso si rivelò di grande aiuto per Bellerofonte nelle avventure contro le amazzoni e la Chimera, ma quando volle raggiungere gli dei in cima al monte Olimpo, l'avveduto cavallo lo disarcionò, lasciandolo vagare sconsolato, detestato dagli dei. Pegaso trovò rifugio nelle stalle olimpiche e si mise al servizio di Zeus recandogli i tuoni e i lampi.

HABITAT

Le praterie dei cieli e i pascoli a grandi altitudini.

CLASSE DELLA CREATURA

Mitologica.



ILLUSTRAZIONE: CIRO TREZZI



CENTAURO

ILLUSTRAZIONE: MICHELA DA SACCO

FORZA	18
DESTREZZA	12
PERCEZIONE	11
VOLONTÀ	9
CONOSCENZA	7

Vitalità	36
Iniziativa	12
Difesa	14
Movimento	30
En. Magica	18
Shock	9
Res. Magica	9

P.G. Educazione:	-6
P.G. Agilità:	-4
P.G. Manualità:	-3

Indice di Potenza:	3.3
Molt. Movimento:	2
Difficoltà Shock:	12

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	22	21
70	25	22
80	29	24
90	32	26
P.N.R.	43	—

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	17
Armi Lunghe	12

ARMI

NOME ARMA	DANNI TOT. TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Pugni e Calci	1D6	3	-	-	-	-
Lancia	2D6	7	-2	-	-	-

di tipo barbaro con un capo tribù che decide per la sorte dell'intero villaggio.

ABILITÀ SPECIALI

Sono ottimi combattenti con le armi lunghe che, grazie alla loro stazza, riescono a manovrare molto bene.

Generalmente sono armati con delle lance che, se usate in carica, possono avere un effetto devastante. Possono anche attaccare con i loro zoccoli proprio come farebbe un cavallo e la loro pelle resistenza gli garantisce un punto di armatura su tutto il corpo.

NOTE STORICHE E MITOLOGICHE

Nella mitologia greca, vivevano nelle regioni montuose della Tessaglia e dell'Arcadia.

Di solito rappresentati con busto e testa umani e corpo equino, barbari e violenti, essi erano dediti al bere e alla lussuria e spesso venivano ritratti come seguaci di Dioniso, dio del vino.

I centauri furono cacciati dalla Tessaglia quando, nella frenesia dell'ubriachezza, alla festa di nozze del re dei lapiti tentarono di rapirne la sposa. Eccezione fu il centauro Chirone, noto per la bontà e la saggezza, educatore di vari eroi greci tra cui Achille e Giasone.

HABITAT

Foreste, montagne e zone ricche di vegetazione

CLASSE DELLA CREATURA

Mitologica.

DESCRIZIONE

I centauri sono creature metà uomo e metà cavallo. La testa, le braccia e il corpo sono quelle di un uomo, mentre dall'addome in giù hanno un corpo equino a quattro zampe: le loro dimensioni sono comunque più piccole di quelle di un normale cavallo.

Queste creature vivono in piccole comunità residenti in grotte e anfratti naturali e si cibano di cacciagione e prodotti agricoli. La loro struttura umana gli consente infatti di perpetrare quelle che sono le normali attività primitive dell'uomo: caccia, pesca, agricoltura, artigianato, mentre la parte equina gli consente una forza ed un movimento sovrumano rendendoli più forti e robusti di un normale uomo.

Generalmente sono creature molto schive e presenti in numero limitato, un loro villaggio non ha più di un centinaio di abitanti, tendenzialmente pacifiche, ma molto territoriali. Chiunque tenti di invadere con la forza le loro terre verrà attaccato e scacciato senza pietà. La loro struttura sociale è





FORZA	19
DESTREZZA	12
PERCEZIONE	12
VOLONTÀ	11
CONOSCENZA	0

Vitalità	38
Iniziativa	12
Difesa	14
Movimento	23
En. Magica	22
Shock	10
Res. Magica	11

P.G. Educazione:	-8
P.G. Agilità:	-4
P.G. Manualità:	-3

Indice di Potenza:	4.5
Molt. Movimento:	1.5
Difficoltà Shock:	17

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	23	22
70	27	23
80	30	25
90	34	27
P.N.R.	46	—

ARMI

NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI	COLPI
ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND	
Artigli	1D8	4	-	-	-	-
Morso	1D8+1	5	-	-	-	-

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	10
Seguire Tracce	16

DESCRIZIONE

Un cerberide ha le dimensioni di un grosso leone adulto e ha tre teste ognuna dotata di un cervello autonomo. I cerberidi sono carnivori e particolarmente aggressivi con gli umani ai quali danno la colpa della loro maledizione (vedi note storiche). Sono molto forti e agili ma l'avere tre cervelli spesso in disaccordo tra loro li rende alle volte particolarmente stupidi, specie se si riesce a mettere le teste l'una contro l'altra alterandone i sensi.

ABILITÀ SPECIALI

Le tre teste sono in grado di portare simultaneamente ognuna un attacco purché a un bersaglio differente. Avere tre cervelli fa sì che gli attacchi mentali portati ai cerberidi producano un terzo dei danni e richiedano una difficoltà di almeno 20 per riuscire.

NOTE STORICHE E MITOLOGICHE

Nella mitologia greca, Cerbero era il cane con tre teste e coda di drago che faceva la guardia all'ingresso dell'Ade, il mondo sotterraneo. Il mostro consentiva a tutti gli spiriti di varcare la soglia, ma non avrebbe permesso a nessuno di andarsene.

Soltanto alcuni eroi riuscirono a eluderne la sorveglianza: il poeta e musicista Orfeo incantò l'animale con il suono della sua lira, e l'eroe greco Eracle lo catturò con la sola forza delle braccia e lo portò per breve tempo nel mondo terreno.

Nella mitologia romana la bellissima giovane Psiche e il principe troiano Enea riuscirono a distrarre Cerbero gettandogli un dolce al miele per poter continuare il viaggio attraverso gli Inferi.

Talvolta Cerbero è raffigurato con un gran numero di serpenti sul dorso e cinquanta o cento teste. Dopo eoni di fedele servizio per Ade, dio degli inferi, Cerbero espresse il desiderio di avere una compagna con cui dividere l'eternità negli inferi. Ade decise allora di accontentarlo e gli diede una compagna da cui Cerbero ebbe numerosi cuccioli.

Alcuni di questi cuccioli però una volta cresciuti decisero di scappare dagli inferi per andare a tormentare gli

umani, forti della

loro

immor-

talità e

degli altri

loro poteri. Ma

Zeus, il padre degli dei,

una volta viste le crudeltà

poste in essere da queste creature

decise di porre un freno alla loro

malvagità e gli tolse l'immortalità e

molti dei loro poteri e lanciò loro una

tremenda maledizione: fino alla fine

dei tempi i discendenti dei figli ribelli

di Cerbero avrebbero avuto la testa di

destra sorda, quella centrale cieca e

quella di sinistra priva

dell'olfatto e tutte e tre

le teste sarebbero state

perennemente affamate.

HABITAT

Amano le cavità profonde che gli ricordano l'Ade da cui sono stati banditi.

CLASSE DELLA CREATURA

Mitologica.





CICLOPE

FORZA	23
DESTREZZA	12
PERCEZIONE	7
VOLONTÀ	13
CONOSCENZA	8

Vitalità	46
Iniziativa	10
Difesa	14
Movimento	18
En. Magica	26
Shock	13
Res. Magica	13

P.G. Educazione:	-6
P.G. Agilità:	-4
P.G. Manualità:	-4

Indice di Potenza:	4
Molt. Movimento:	1
Difficoltà Shock:	15

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	26	28
70	27	32
80	29	37
90	31	41
P.N.R.	—	55

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	16
Armi lunghe	13
Falegnameria	18
Carpenteria	18

ARMI

NOME ARMA	DANNI TOT	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Pugni e calci	1	1	-	-	-	-
Lancia	2d6	7	-2	-	-	-

DESCRIZIONE

Un ciclope è un essere dalla forma umana, per aspetto simile ad un uomo ma grande tre volte tanto. Sono alti dai 3 ai 4 metri con un corpo muscoloso e peloso, ma la particolarità che li contraddistingue è che anziché avere due occhi ne hanno uno solo, posto al centro della fronte.

Vivono in tribù e sono soliti dedicarsi alla costruzione di armi e oggetti particolari, anche magici, e sono ottimi agricoltori ed allevatori. Per loro i greggi che possiedono sono sacri e mettono una inusuale dedizione nella loro cura; da questi greggi ricavano carne, formaggio e tessuti per loro e per gli oggetti che producono.

Sono dei grandi fabbri e le loro armi da guerra sono molto apprezzate nonché micidiali: elmi, scudi, spade e lance ma anche carri da guerra e armi d'assedio sono tra le cose che sanno fare meglio.

Generalmente sono esseri tranquilli ma molto territoriali e vedono negli uomini una minaccia e, a volte, una fonte di tenera carne.

ABILITÀ SPECIALI

Le armi che costruiscono sono generalmente molto ben fatte e resistenti. Questi grossi bestioni hanno comunque una capacità offensiva notevole, datagli dalla loro grande statura: ciò li rende molto temibili in combattimento anche se sono disarmati.

La loro spessa pelle gli garantisce tre punti di armatura su tutto il corpo

NOTE STORICHE E MITOLOGICHE

La mitologia greca è molto ricca di aneddoti relativi ai ciclopi.

Essi sin dalla notte dei tempi aiutarono Zeus, Ade e Poseidone nella lotta contro Crono dando al primo le folgori, al secondo un elmo che lo rendeva invisibile e al terzo un tridente.

Tra i ciclopi più famosi ricordiamo l'omerico Polifemo, che dopo aver catturato Odisseo e i suoi compagni fu da questi accecato e beffeggiato. Vano fu il suo chiedere aiuto agli altri Ciclopi che alla domanda "Chi è stato ad accecarti in questo modo?" si sentirono rispondere: "Nessuno". Nome con cui Odisseo gli disse di chiamarsi.

HABITAT

Isole e luoghi appartati.

CLASSE DELLA CREATURA

Mitologica.



ILLUSTRAZIONE: DAVID GRATTONI



DRACO D'ORIENTE

FORZA	30
DESTREZZA	16
PERCEZIONE	16
VOLONTÀ	18
CONOSCENZA	18

Vitalità	60
Iniziativa	16
Difesa	18
Movimento	23
En. Magica	247
Shock	11
Res. Magica	18

P.G. Educazione:	-3
P.G. Agilità:	-2
P.G. Manualità:	-1

Indice di Potenza:	8
Molt. Movimento:	1
Difficoltà Shock:	15

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	36	33
70	42	34
80	48	36
90	54	38
P.N.R.	72	—

ARMI

NOME ARMA	DANNI TOT. TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Artigli	1D8	4	-	-	-	-
Morso	1D10	5	-	-	-	-
Coda	1D6	3	-1	-	-	-

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	23
Sputare Fuoco	14
Storia	25
Fotomanzia (V)	21
Idromanzia (VII)	25
Aeromanzia (VI)	23
Geomanzia (IV)	19
Taumaturgia (VII)	25
Dendromanzia (VI)	23

DESCRIZIONE

Come gli altri membri della famiglia dei drachi anche i drachi d'oriente assomigliano a grossi rettili dal corpo possente e ricoperto di scaglie, simile a quello di un drago ma privo di ali. Tuttavia questa specie nata ed evolutasi nelle terre orientali è forse la più stravagante e potente.

Il loro corpo è molto allungato, simile a quello di un wurm, e le loro zampe sono molto distanti fra di loro. Il muso è molto simile a quello di un draco maggiore, meno cosparso di corna e scaglie, e ricoperto da alcuni grossi baffi. Le loro scaglie sono di colore chiaro, molto spesso di un giallo-arancione molto acceso con sfumature di verde lungo il dorso.

Come i draghi sono a sangue caldo e possono raggiungere anche 15-20 metri di lunghezza. Anch'essi vivono per lungo tempo fino a 2000-2500 anni, accumulando nel tempo saggezza ed esperienza e, diversamente da altri drachi, potenti poteri magici. Infatti di tutta la razza dei drachi questa è la più saggia ed intelligente, detentrica dell'arcana sapienza. Per questo motivo uomini e umanoidi da tempo li stimano e li adorano come divinità o esseri superiori e spesso si rivolgono a loro come consiglieri, anche se pochi sono rimasti.

La loro saggezza è stata anche la loro debolezza maggiore contro le forze oscure che li hanno sempre cacciati per i loro poteri e per cancellare ogni esempio di rettitudine dalla faccia della terra.

Vivono generalmente da soli, accoppiandosi raramente nel corso degli anni. Le femmine depongono

un solo uovo dal quale nasce un piccolo dopo 15 mesi di incubazione. Dopo aver trascorso più di cento anni nel covo materno se ne andrà in cerca di una sua tana e di un popolo al quale farà da protettore.

Le loro dimore sono situate generalmente su grandi montagne piene di vegetazione e dal clima piuttosto mite accompagnate sempre da corsi d'acqua di grande portata nei quali amano andare e nuotare.

ABILITÀ SPECIALI

Il Draco d'Oriente è in grado di lanciare una nube tossica composta da gas acidi di elevata nocività. Chiunque si trovi entro un cono di 10 x 5 metri dalla creatura verrà colpito dalla nube subendo un danno pari ad un numero di dadi a sei facce per ogni 15 punti di FOR che la creatura possiede e per ogni round in cui si resterà nell'area colpita.

Il numero di volte che la creatura può usare questa arma è data dall'ampiezza della sacca contenente il gas; in termini di gioco dalla FOR della creatura diviso 15. Ogni turno il drago può attaccare corpo a corpo con due attacchi diversi; ad esempio con gli artigli e con il morso, con la coda e con le corna, ecc...

Queste creature possono usare anche la magia per attaccare e difendersi: conoscono quasi tutti gli arcani magici eccetto la Necromanzia e la Magia Dimensionale e sono molto bravi in quelli di Idromanzia e Taumaturgia.

La loro corazza di scaglie gli garantisce un'armatura di almento 10 punti.

DRACO D'ORIENTE



NOTE STORICHE E MITOLOGICHE

I quattro animali sacri nella mitologia cinese erano il drago, l'unicorno, la fenice e, unico animale reale, la tartaruga.

Senza dubbio il più importante era il drago, una creatura d'acqua che abitava le profondità dei fiumi e dei mari ma poteva anche solcare i cieli, cavalcato da dei ed eroi; portatore di acqua agli uomini, era essenzialmente benevolo, a differenza della figura di drago tradizionale nella mitologia e nella letteratura occidentale, ed era strettamente associato alla simbologia imperiale.

HABITAT

Montagne e zone pluviali.

CLASSE DELLA CREATURA

Mitologica.



ILLUSTRAZIONE: PATRIZIO POLITI



DRACO MAGGIORE

ILLUSTRAZIONE: PATRIZIO POLITI

FORZA	45
DESTREZZA	11
PERCEZIONE	13
VOLONTA'	16
CONOSCENZA	0

Vitalità	90
Iniziativa	12
Difesa	13
Movimento	28
En. Magica	32
Shock	12
Res. Magica	16

P.G. Educazione:	-8
P.G. Agilità:	-4
P.G. Manualità:	-2

Indice di Potenza:	7.6
Molt. Movimento:	1
Difficoltà Shock:	16

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	54	48
70	63	49
80	72	51
90	81	53
P.N.R.	108	-

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	22
Sputare Fuoco	16

ARMI

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

DESCRIZIONE

Queste enormi creature sono molto simili ai draghi, ma diversamente da questi, hanno alcune caratteristiche che li differenziano da loro. Come i draghi sono a sangue caldo e possono raggiungere anche 40-50 metri di lunghezza a seconda della specie a cui appartengono, ben di più rispetto ai loro cugini. Diversamente da questi, non hanno ali e non possono volare, strutturalmente sono molto più massicci e robusti e le loro ossa non sono cave come quelle dei draghi. Anch'essi vivono per lungo tempo fino a 1000-1500 anni, accumulando nel tempo saggezza ed esperienza.

Hanno un gran numero di corna e sporgenze affilate che col tempo aumentano. L'età di un draco può infatti misurarsi in base al numero di corna che ha lungo la testa, il dorso e la coda.

Questa termina con una grossa pretuberanza piena di aculei e corna che viene usata, durante il combattimento, come mazza ciclopica.

Come i draghi hanno un'intelligenza molto sviluppata non riscontrabile in nessun altro animale, e in rari casi uguagliabile a quella dell'uomo; in queste poche eccezioni possono imparare anche arti magiche o abilità arcane celate agli uomini e ad altre razze umanoidi.

I loro corpi sono completamente rico-

perti di scaglie che gli garantiscono una protezione notevole. Il loro colore è diverso da draco a draco a seconda dell'ambiente in cui crescono, ma la tonalità





è sempre tra il marrone e il grigio scuro in sintonia con l'habitat arido in cui vivono.

Alcuni di loro possono avere l'abilità di sputare fuoco proprio come i draghi, anche se la sua potenza non è così nociva come la loro. Vivono generalmente da soli, accoppiandosi raramente nel corso degli anni.

Le femmine depongono circa 4-5 uova dalle quali nascono i piccoli dopo 13 mesi di incubazione. Essi restano per diversi anni nel covo materno fino al raggiungimento dell'età adulta, 30-40 anni, per poi andarsene e costruire una loro tana. Si cibano di grandi animali erbivori e carnivori che vivono nelle loro stesse lande, ma non disdegnano carne umana e umanoide.

ABILITÀ SPECIALI

Il Draco Maggiore è in grado di lanciare fiamme proprio come i suoi cugini draghi anche se di potenza inferiore.

Chiunque si trovi entro un cono di 5 x 5 metri dalla creatura verrà colpito dalle fiamme subendo un danno pari ad un numero di dadi a 10 facce per ogni 20 punti di FOR che la creatura possiede. Il numero di volte che la creatura può sprigionare fiamme è data dall'ampiezza della sacca contenente il gas; in termini di gioco il numero di volte è dato dalla FOR della creatura diviso 15.

Ogni turno il drago può attaccare corpo a corpo con due attacchi diversi; ad esempio con gli artigli e con il morso, con la coda e con le corna, ecc...

Alcuni di loro, quelli più intelligenti possono apprendere incantesimi e abilità magiche di ogni tipo. La loro corazza di scaglie gli garantisce un'armatura di almento 10 punti.

NOTE STORICHE E MITOLOGICHE

Si dice che le uova di queste creature abbiano strani poteri magici e che se mangiate appena vengono covate abbiano proprietà miracolose.

Sempre secondo la leggenda queste uova possono elargire a chi se ne ciba poteri magici e la conoscenza degli Arcani di magia anche a coloro che sono profani in materia nonché essere un elemento fondamentale per preparati e artefatti magici.

Questo ha fatto sì che la caccia alle uova di drago è sempre stata particolarmente feroce e crudele e molte persone umane e non, si sono immolati per questa mitologica proprietà.

HABITAT

Terreni aridi ma non completamente deserti.

CLASSE DELLA CREATURA

Mitologica.

DRACO MINORE

FORZA 26
DESTREZZA 16
PERCEZIONE 14
VOLONTÀ 14
CONOSCENZA 10

Vitalità 52
Iniziativa 15
Difesa 18
Movimento 21
En. Magica 28
Shock 10
Res. Magica 14

P.G. Educazione: -5
P.G. Agilità: -2
P.G. Manualità: -2

Indice di Potenza: 6.7
Molt. Movimento: 1
Difficoltà Shock: 14

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	31	29
70	36	30
80	42	32
90	47	34
P.N.R.	62	—

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	17
Sputare Fuoco	18

ARMI

NOME ARMA	DANNI TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Artigli	1D8	4	-	-	-	-
Morso	1D10	5	-	-	-	-
Coda	1D4	2	-1	-	-	-

DESCRIZIONE

Queste creature sono molto simili ai draghi, ma diversamente da questi, hanno alcune caratteristiche che li differenziano da loro.

Come i draghi sono a sangue caldo e ma rispetto a questi sono molto più piccole e non superano i 8-10 metri di lunghezza a seconda della specie a cui appartengono, molto meno rispetto ai loro cugini.

Come le altre specie di drachi non hanno ali e non possono volare, anche se questa specie minore è molto più agile e si sa adattare meglio all'ambiente circostante. Anch'essi vivono per lungo tempo fino a 500-800 anni, accumulando nel tempo saggezza ed esperienza.

Diversamente dai drachi maggiori questa razza più piccola ha sviluppato una maggiore adattabilità all'ambiente esterno, adeguandosi ad ogni tipo di territorio, da i più caldi e deserti a quelli più rigogliosi e ricchi di flora.

Sono dei grandi cacciatori e spesso agiscono in branco, contrariamente alle abitudini delle loro specie, conseguendo un maggiore successo nel catturare le prede. Come i draghi hanno un'intelligenza molto sviluppata non riscontrabile in nessun altro animale, e in rari casi uguagliabile a quella dell'uomo; in queste poche eccezioni possono imparare anche arti magiche o abilità arcane celate agli uomini e ad altre razze

umanoidi. I loro corpi sono completamente ricoperti di scaglie che gli garantiscono una protezione notevole.

Il loro colore è diverso da draco a draco a seconda dell'ambiente in cui crescono, ma la tonalità è sempre tra il giallo oro e il grigio seppia ed in sintonia con

l'habitat arido in cui vivono.

Diversi di questi esemplari può abitare anche terre che si trovano in zone molto fredde come picchi di montagne

o ai poli; in tal caso la loro colorazione è completamente bianca o di un grigio estremamente chiaro. Alcuni di loro possono avere l'abilità di sputare fuoco proprio come i draghi, anche se la sua potenza non è così nociva come la loro.

Vivono generalmente da soli, accoppiandosi raramente nel corso degli anni.

Le femmine depongono circa 8-10 uova dalle quali nascono i piccoli dopo 10 mesi di incubazione. Essi



DRACO MINORE



restano per diversi anni nel covo materno fino al raggiungimento dell'età adulta, 10-20 anni, per poi andarsene e costruire una loro tana.

Si cibano di animali erbivori e carnivori che vivono nelle loro stesse lande, ma non disdegnano carne umana e umanoide.

ABILITÀ SPECIALI

Il Draco Minore è in grado di lanciare fiamme proprio come i suoi cugini draghi anche se di potenza inferiore. Chiunque si trovi entro un cono di 3 x 3 metri dalla creatura verrà colpito dalle fiamme subendo un danno pari ad un numero di dadi a 6 facce per ogni 10 punti di FOR che la creatura possiede.

Il numero di volte che la creatura può sprigionare fiamme è data dall'ampiezza della sacca contenente il gas; in termini di gioco dalla FOR della creatura diviso 10.

Ogni round il drago può attaccare corpo a corpo con due attacchi diversi; ad esempio con gli artigli e con il morso, con la coda e con le corna, ecc...

Alcuni di loro, quelli più intelligenti possono apprendere incantesimi e abilità magiche di ogni tipo. La loro corazza di scaglie gli garantisce un'armatura di almento 6 punti.

HABITAT

Terre selvagge di ogni genere.

CLASSE DELLA CREATURA

Mitologica.

DRAGO D'ACQUA

ILLUSTRAZIONE: DAVID GRATTONI

FORZA	35
DESTREZZA	15
PERCEZIONE	13
VOLONTÀ	15
CONOSCENZA	10

Vitalità	70
Iniziativa	14
Difesa	17
Movimento	50
En. Magica	30
Shock	11
Res. Magica	15

P.G. Educazione:	-5
P.G. Agilità:	-3
P.G. Manualità:	-2
Indice di Potenza:	8.2
Molt. Movimento:	2
Difficoltà Shock:	17

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	42	38
70	49	39
80	56	41
90	63	43
P.N.R.	84	-

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	20
Attacco Sonico	16
Seguire Tracce	14

ARMI

NOME ARMA	DANNI TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Artigli	2D8	9	-	-	-	-
Morso	3D8	13	-	-	-	-
Coda	1D8	4	-1	-	-	-
Corna	2D8	9	-1	-	-	-

DESCRIZIONE

I draghi sono grossi rettili a sangue caldo le cui dimensioni possono raggiungere anche 30 metri di lunghezza a seconda della specie a cui appartengono. Essi generalmente possiedono delle ali, sebbene esistono esemplari privi, e le loro ossa sono cave per alleggerirli durante il volo. Vivono per lungo tempo ed esistono scritti su draghi che hanno vissuto per cinquecento e anche mille anni, anche se difficilmente la causa delle loro morti è di tipo naturale. Il motivo principale di morte è dato da incidenti, certe malattie o per l'azione del loro più grande nemico: l'uomo.

Queste creature hanno un'intelligenza molto sviluppata non riscontrabile in nessun altro animale, e in rari casi uguagliabile a quella dell'uomo; in queste poche eccezioni possono imparare anche arti magiche.

I loro corpi sono completamente ricoperti di scaglie che gli garantiscono una protezione notevole. Il loro colore è diverso da drago a drago, ma la tonalità può essere divisa in tre categorie: blu, che va dal blu scuro al blu argento; rossa, dal ramato ad un rosso scuro; verde, che include qualsiasi ombreggiatura

immaginabile di verde e giallo, dal marrone scuro al verde smeraldo o all'oro bruciato.

Sebbene queste siano le principali colorazioni, il manto di un drago difficilmente è uniforme e comprende molte tonalità.

Il Draco Splendens, così viene chiamato il drago d'acqua, può essere trovato sia in acque salate che dolci anche se preferisce laghi e grandi fiumi.

Colorata in modo magnifico questa creatura è perfettamente a suo agio in acqua dove si muove velocemente, cacciando pesci ed animali marini grazie alle mani e ai piedi palmati e dove può restare in apnea per lunghi periodi.

Le sue capacità di volare sono molto ridotte rallentando la velocità e le capacità acrobatiche. I suoi colori sono tra il verde smeraldo e il blu intenso conferendogli un aspetto stupendo ed elegante.

ABILITÀ SPECIALI

Il draco splendens può volare fino al doppio del loro movimento e muoversi in acqua al doppio del normale.

Diversamente dagli altri draghi il draco splendens ha perso la sua capacità di sputare fuoco. Ogni turno il drago può attaccare corpo a corpo con due attacchi diversi; ad esempio con gli artigli e





con il morso, con la coda e con le corna, e così via.

Alcuni di loro, quelli più intelligenti possono apprendere incantesimi e abilità magiche di ogni tipo. La loro corazza di scaglie gli garantisce un'armatura di almento 7 punti.

NOTE STORICHE E MITOLOGICHE

I draghi sono creature estremamente schive e vivono appartate e in solitudine in posti remoti, lontano dalla civilizzazione.

Si riproducono tramite uova che vengono covate dalle femmine per un anno circa. Alla loro schiusa i piccoli di drago vengono nutriti dalla madre fino al raggiungimento dell'indipendenza, 2-3 anni, quando lasceranno il nido per avventurarsi in un nuovo mondo.

Le uova di drago sono molto rare e preziose e hanno proprietà magiche, ma trovarle significa un sicuro scontro con la madre.

Nella mitologia il drago è spesso raffigurato nelle forme del Basilisco, Idra o Gorgone. Nell'antichità si trova ora custode del Vello d'Oro, ora dei giardini delle Esperidi.

La letteratura cristiana del Medioevo fa del drago il simbolo di Satana e la cavalleria lo presenta fra i più determinati ostacoli alla virtù. Esso spesso è la rappresentazione della lotta tra bene e male.

Nella favolistica si caratterizzano i così detti racconti plutonici, che narrano di mostruosi guardiani di tesori favolosi in antri o in cavità scavate nelle montagne per la cui espugnazione la fantasia popolare ha inventato gli esorcismi più strani, culminati in offerte sacrificali di animali, bambini e fanciulle.

Tra gli episodi più noti ricordiamo lo scontro tra S. Giorgio e il drago, che ha ispirato molti canti popolari in tutta l'area europea.

HABITAT

Laghi, fiumi e mari.

CLASSE DELLA CREATURA

Mitologica.

DRAGO DEL FUOCO

ILLUSTRAZIONE: PATRIZIO POLITI

FORZA	35
DESTREZZA	17
PERCEZIONE	15
VOLONTÀ	18
CONOSCENZA	10

Vitalità	70
Iniziativa	16
Difesa	19
Movimento	78
En. Magica	36
Shock	12
Res. Magica	18

P.G. Educazione:	-5
P.G. Agilità:	-2
P.G. Manualità:	-2

Indice di Potenza:	8.5
Molt. Movimento:	3
Difficoltà Shock:	18

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	42	38
70	49	39
80	56	41
90	63	43
P.N.R.	84	—

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	20
Sputare Fuoco	22
Seguire Tracce	16

ARMI

NOME ARMA	DANNI TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Artigli	2D8	9	-	-	-	-
Morso	3D8	13	-	-	-	-
Coda	1D8	4	-1	-	-	-
Corna	2D8	9	-1	-	-	-

dere incantesimi e abilità magiche di ogni tipo.

La loro corazza di scaglie gli garantisce un'armatura di aumento 6 punti.

DESCRIZIONE

Per la descrizione del drago vale quanto detto per il Drago d'Acqua; in più il Draco Flameus, così viene chiamato, è sicuramente la specie più rara e difficile da osservare dato che il suo habitat è molto ostile per l'uomo. Di dimensioni leggermente inferiori al Drago di Terra circa 20 metri di lunghezza, vive dentro vulcani attivi, lande desertificate o luoghi estremamente caldi. Umidità e acqua sono i nemici principali di questa tremenda creatura. Il loro colore è generalmente rosso-arancione ma possono avere tinte diverse.

Il fuoco che sputa dalle sue fauci e narici ha una temperatura estremamente alta ed è generato da una soluzione di fosforo e metano prodotta da alcune ghiandole e che si incendia a contatto con l'aria, mantenuta in una sacca nell'esofago.

ABILITÀ SPECIALI

Possono volare fino al triplo del loro movimento e l'arma più potente che hanno è indubbiamente la loro capacità di sputare fuoco.

Il Draco Flameus è in grado di lanciare fiamme ad altissima temperatura, in grado di fondere anche i metalli più resistenti. Chiunque si trovi entro un cono di 10 x 5 metri dalla creatura verrà colpito dalle fiamme subendo un danno pari ad un numero di dadi a 10 facce per ogni 10 punti di Forza che la creatura possiede.

Il numero di volte al giorno che la creatura può sprigionare fiamme è data dall'ampiezza della sacca contenente il gas; in termini di gioco dalla Forza della creatura diviso 10.

Ogni turno il drago può attaccare corpo a corpo con due attacchi diversi; ad esempio con gli artigli e con il morso, con la coda e con le corna, e così via. Alcuni di loro, quelli più intelligenti possono appren-

NOTE STORICHE E MITOLOGICHE

Vale quanto detto per il Drago d'acqua.

HABITAT

Deserti, vulcani ed ovunque vi siano grandi fonti di calore.

CLASSE DELLA CREATURA

Mitologica.



DRAGO DI TERRA



ILLUSTRAZIONE: DAVID GRATTONI

FORZA	40
DESTREZZA	15
PERCEZIONE	12
VOLONTÀ'	19
CONOSCENZA	10

Vitalità	80
Iniziativa	14
Difesa	17
Movimento	68
En. Magica	38
Shock	14
Res. Magica	19

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

Indice di Potenza:	8.4
Molt. Movimento:	2.5
Difficoltà Shock:	18

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	48	43
70	56	44
80	64	46
90	72	48
P.N.R.	96	—

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	20
Sputare Fuoco	20
Seguire Tracce	16

ARMI

NOME ARMA	DANNI TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Artigli	2D10	11	-	-	-	-
Morso	3D10	16	-	-	-	-
Coda	1D10	5	-1	-	-	-
Corna	2D8	9	-1	-	-	-

DESCRIZIONE

Per la descrizione del drago vale quanto detto per il Drago d'Acqua; in più il drago di terra, o Draco Rex, è la specie più comune di drago.

Sono creature enormi che possono raggiungere anche i 30 metri di lunghezza e di apertura alare. Il loro colore è generalmente verde-marrone, ma possono avere tinte diverse.

Alcuni di loro possono sputare fuoco anche se la sua potenza non è così nociva come quella del drago di fuoco.

La loro taglia li limita nel volo rendendolo poco agile anche se possono raggiungere altitudini elevate e coprire enormi distanze.

ABILITÀ SPECIALI

Possono volare fino al triplo del loro movimento e l'arma più potente che hanno è indubbiamente la loro capacità di sputare fuoco.

Grazie ad una particolare ghiandola situata nell'esofago che produce del gas combustibile residente in una sacca, queste creature sono in grado di lanciare

fiamme ad altissima temperatura, in grado di fondere anche i metalli più resistenti.

Chiunque si trovi entro un cono di 5 x 3 metri dalla creatura verrà colpito dalle fiamme subendo un danno pari ad un numero di dadi a 6 facce per ogni 20 punti di Forza che la creatura possiede.

Il numero di volte che la creatura può sprigionare fiamme è data dall'ampiezza della sacca contenente il gas; in termini di gioco dalla Forza della creatura diviso 10.

Ogni turno il drago può attaccare corpo a corpo con due attacchi diversi; ad esempio con gli artigli e con il morso, con la coda e con le corna, e così via.

Alcuni di loro, quelli più intelligenti possono apprendere incantesimi e abilità magiche di ogni tipo. La loro corazza di scaglie gli garantisce un'armatura di almento 8 punti.

NOTE STORICHE E MITOLOGICHE

Vale quanto detto per il Drago d'acqua.

HABITAT

Montagne e foreste.

CLASSE DELLA CREATURA

Mitologica.





Idra

ILLUSTRAZIONE: DAVID GRATTONI

FORZA	25
DESTREZZA	10
PERCEZIONE	13
VOLONTÀ	10
CONOSCENZA	0

Vitalità	50
Iniziativa	12
Difesa	12
Movimento	17
En. Magica	20
Shock	8
Res. Magica	10

P.G. Educazione:	-8
P.G. Agilità:	-4
P.G. Manualità:	-2

Indice di Potenza:	6.2
Molt. Movimento:	1
Difficoltà Shock:	20

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	30	28
70	35	29
80	40	31
90	45	33
P.N.R.	60	—

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	20

ARMI

NOME ARMA	DANNI TOT. TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Morso	1D8	4	-	-	-	-

Dopo tre round ogni testa distrutta rigenererà altre due teste con Vitalità pari ad un mezzo della testa eliminata. Se una testa avente 20 punti Vitalità muore ne cresceranno così altre due di 10 punti ciascuna.

Per impedire la ricrescita delle teste è necessario cauterizzare col fuoco la ferita prodotta dalla perdita della testa. Le grosse scaglie forniscono all'idra una protezione di 5 punti su tutto il corpo.

Ogni nuova testa fornisce all'idra un attacco supplementare e per ogni testa l'idra può iniettare un veleno potente come quello di un cobra, vedi regolamento base, che infligge, in caso di fallimento del check, 2D8 danni.

DESCRIZIONE

L'idra è uno smisurato rettile con più teste lunga una ventina di metri e alta 5. Le teste ricrescono quando strappate dal resto del corpo al ritmo di due per ognuna che ne perde, rendendo questo essere temibile e pericoloso.

Normalmente il numero di teste possedute varia da un minimo di 3 a un massimo di 20.

Questa bestia si nutre divorando gli animali che incontra, uccidendoli grazie anche al suo veleno, composto da una miscela di potenti liquidi velenosi.

La leggenda vuole che solo il fuoco sia in grado di impedire la ricrescita delle teste

ABILITÀ SPECIALI

L'idra può rigenerare le teste che perde; in termini di gioco ciò significa che in 3 round riprende tutti i punti persi a meno che non gli siano stati inflitti col fuoco dal quale non può rigenerare.

La Vitalità dell'Idra deve essere divisa per il numero di teste che possiede. Ad esempio la Vitalità di un'Idra a tre teste che ha 60 punti Vitalità significa che ogni testa potrà subire 20 punti prima di essere abbattuta. Eventuali danni su altre parti del corpo dovranno essere divisi per il numero di teste possedute dalla creatura.

NOTE STORICHE E MITOLOGICHE

Nella mitologia greca, l'idra era un mostro dalle nove teste che viveva in una palude vicino a Lerna, in Grecia; costante minaccia per Argo, il suo alito era velenoso e, quando le si tagliava una delle teste, al suo posto ne spuntava subito un'altra; la testa al centro era immortale.

Eracle, incaricato di ucciderla per ottemperare alla seconda delle sue dodici fatiche, vi riuscì bruciando i monconi delle otto teste mortali e seppellendo la nona sotto un masso enorme.

HABITAT

Caverne profonde, boschi e paludi.

CLASSE DELLA CREATURA

Mitologica.



MANTICORA



ILLUSTRAZIONE: DAVID GRATTONI

FORZA	21
DESTREZZA	16
PERCEZIONE	14
VOLONTÀ	10
CONOSCENZA	0

Vitalità	42
Iniziativa	15
Difesa	18
Movimento	55
En. Magica	20
Shock	8
Res. Magica	10

P.G. Educazione:	-8
P.G. Agilità:	-2
P.G. Manualità:	-2

Indice di Potenza:	4.8
Molt. Movimento:	3
Difficoltà Shock:	16

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	25	24
70	29	25
80	34	27
90	38	29
P.N.R.	50	—

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	18
Seguire Tracce	12

ARMI

NOME ARMA	DANNI TOT. TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Morso	1D10	5	-	-	-	-
Artigli	1D8	4	-	-	-	-
Pungiglione	1D6	3	-1	-	-	-

DESCRIZIONE

La manticora è un grande animale dal corpo di leone, dotato di ali di pipistrello e con una gigantesca coda da scorpione che termina in un velenoso pungiglione.

Ma la sua caratteristica più inquietante è il volto, simile a quello di un uomo con barba e capelli fluenti a mo di criniera, con denti affilati da felino, occhi da serpente penetranti e bestiali.

A differenza di quello che si può pensare la manticora non è un animale molto intelligente, vive da sola e viene cacciata dagli umani per farla combattere in arene contro appositi gladiatori.

ABILITÀ SPECIALI

Le ali della manticora le consentono di volare mentre il suo pungiglione provoca 1D6 di danni e secerne un veleno simile a quello dello scorpione che è in grado di paralizzare la vittima in 1D10 round (con le modalità descritte nel libro base).

La manticora può pungero fino a tre volte al giorno

(tanto è il veleno che secerne in questo tempo), oltre a ciò può mordere e artigliare contemporaneamente quando è in volo.

HABITAT

Predilige le grandi altitudini dove crea il suo nido che abbandona per procurarsi il cibo.

CLASSE DELLA CREATURA

Mitologica.





SATIRO

FORZA	17
DESTREZZA	13
PERCEZIONE	12
VOLONTÀ	10
CONOSCENZA	8

Vitalità	34
Iniziativa	12
Difesa	15
Movimento	15
En. Magica	29
Shock	9
Res. Magica	10

P.G. Educazione:	-6
P.G. Agilità:	-3
P.G. Manualità:	-3

Indice di Potenza:	3.3
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
Corpo a Corpo	17
Attacco Sonico	13
Dendromanzia (III)	16
Attacco Magico	10

ARMI

NOME ARMA	DANNI TOT. TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Pugni e Calci	1	1	-	-	-	-
Corna	1D3	2	-1	-	-	-

DESCRIZIONE

I satiri sono creature antropomorfe dal busto simile a quello di un uomo, ma dalle gambe pelose e caprine, terminanti con zoccoli simili a quelli di un muflone. Sono dotati di una piccola coda e di due piccole corna come quelle di una capra e la loro altezza è in media di 160, 170 centimetri e possono vivere anche per più di cento anni.

Vivono in piccoli gruppi all'interno di boschi e foreste, ma anche in territori montuosi. Sono dediti principalmente all'agricoltura, all'allevamento di animali domestici e alla raccolta di bacche e frutti che la loro terra gli concede.

Ogni gruppo di satiri viene guidato da un anziano del gruppo che spesso ha conoscenze magiche elevate, specialmente nell'Arcano di Dendromanzia.

Tendenzialmente sono molto schivi e hanno rapporti molto poco frequenti con essei umani e in genere con gli altri umanoidi ad eccezione di elfi, centauri ed altre creature del "piccolo popolo".

L'indole di queste creature è tendenzialmente pacifica ma alcuni della loro razza, specialmente di sesso maschile, amano avere rapporti di natura sessuale con donne umane, ritenute molto più belle ed affascinanti delle loro femmine.

Fatti storici raccontano di alcune scorribande ad opera di satiri in villaggi abitati da umani,

con accoppiamenti e stupri. Spesso i satiri vengono anche adorati come dei della fertilità da popolazioni primitive, ritenendoli in grado di provocare effetti miracolosi sui raccolti e sull'agricoltura.

ABILITÀ SPECIALI

Queste creature sono molto forti e resistenti al freddo ed alle intemperie. Alcuni di loro conoscono le arti magiche in particolare l'Arcano di Dendromanzia che sfruttano per migliorare i raccolti ed agire positivamente sui boschi e le foreste in cui vivono.

Generalmente non indossano armi o armature ma possono combattere con bastoni e clave, oltre che con il loro corpo.

Le piccole corna di cui sono dotati sebbene non particolarmente micidiali sono sempre un'arma temibile.

Infine possono emettere un urlo particolarmente acuto e violento, simile a quello di un grosso caprino, che ha l'effetto di spaventare coloro che lo sentono e che sono nelle immediate vicinanze del satiro. Per vedere se la vittima verrà spaventata sarà necessario effettuare un check comparando il valore di Shock contro l'abilità Attacco Sonico del satiro. Un eventuale insuccesso causerà alla vittima una penalità su tutti i checks successivi pari alla differenza tra i due tiri per un periodo di tre rounds, trascorsi i quali, il check dovrà essere ripetuto con un bonus di +1, +2 dopo sei rounds, +3 dopo nove, e così via.



Per ulteriori chiarimenti si possono vedere le regole sullo Shock nel manuale base di Dimensioni.

NOTE STORICHE E MITOLOGICHE

Nella mitologia i satiri erano i compagni di Dioniso, dio del vino, e passavano il tempo a inseguire le ninfe, bevendo vino, danzando e suonando la siringa, il flauto o la zampogna.

Fra i satiri il più famoso era Pan adorato da molti come un Dio che visse in Arcadia dove pascolava le greggi e allevava le api. Era nel complesso pigro e di buon carattere e si vendicava di chi veniva a disturbarlo lanciando dal fondo di una grotta o dal folto di un bosco un urlo tale da far rizzare i capelli in testa.

HABITAT

Foreste, montagne e zone ricche di vegetazione.

CLASSE DELLA CREATURA

Mitologica.



ILLUSTRAZIONE: MICHELA DA SACCO

UNICORNO

ILLUSTRAZIONE: CIRO TREZZI

FORZA	19
DESTREZZA	12
PERCEZIONE	14
VOLONTÀ	12
CONOSCENZA	12

Vitalità	38
Iniziativa	13
Difesa	14
Movimento	31
En. Magica	24
Shock	9
Res. Magica	12

P.G. Educazione:	-5
P.G. Agilità:	-4
P.G. Manualità:	-2

Indice di Potenza:	5
Molt. Movimento:	2
Difficoltà Shock:	11

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	23	22
70	27	23
80	30	25
90	34	27
P.N.R.	46	—

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	10
Furtività	20
Seguire Tracce	16

ARMI

NOME ARMA	DANNI TOT. TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Pugni e Calci	1D8	4	-	-	-	-
Corna	1D6	3	-1	-	-	-

DESCRIZIONE

Gli unicorni sono mitici animali fatati del tutto simili per forma, dimensioni e abitudini di vita ai normali cavalli dai quali si differenziano per via del corno dorato che gli spunta in mezzo alla fronte.

Il manto completamente bianco, ma che non esclude anche colori come il nero o blu notte, e il folto crine sono altre caratteristiche di questi animali che conducono una vita schiva lontana dagli uomini che li cacciano per via del loro corno, fonte favolosi poteri magici.

Gli unicorni hanno un forte rispetto per ogni forma di vita e non uccidono neanche per necessità; ciò li rende un facile bersaglio per i cacciatori senza scrupoli. Secondo la leggenda solo la purezza di una vergine può avvicinarli senza fatica.

ABILITÀ SPECIALI

Gli unicorni sono dotati di una sorprendente longevità e intelligenza, conoscono moltissimi linguaggi e possiedono svariate nozioni ma difficilmente dimostrano di essere diversi dai normali cavalli.

L'unico potere magico che possiedono è quello di entrare nei sogni degli esseri viventi per alleviarne i malesseri psichici e il loro corno può essere usato per preparare potenti oggetti magici che sfruttino la magia della mente, meglio conosciuta come Psicemanzia.

Una ferita provocata dal corno farà cadere la vittima in un sonno profondo entro 1D6 round e durerà per un numero di ore pari a 20 meno la Forza della vittima.

Alcuni unicorni hanno anche poteri magici, prevalentemente psichici, eventualmente decisi dal Narratore.

NOTE STORICHE E MITOLOGICHE

Nella mitologia l'Unicorno è un animale mitico, di colore candido, con corpo di cavallo e un lungo corno ritorto al centro della fronte.

Simbolo di sacralità e castità, l'unicorno era un motivo ricorrente negli arazzi del Medioevo e frequentemente visibile negli stemmi araldici.

HABITAT

Foreste incantate e luoghi inaccessibili agli umani e ai loro simili.

CLASSE DELLA CREATURA

Mitologica.





FORZA	18
DESTREZZA	15
PERCEZIONE	10
VOLONTÀ	9
CONOSCENZA	4

Vitalità	36
Iniziativa	12
Difesa	17
Movimento	49
En. Magica	18
Shock	10
Res. Magica	9

P.G. Educazione:	-7
P.G. Agilità:	-3
P.G. Manualità:	-3

Indice di Potenza:	5.3
Molt. Movimento:	3
Difficoltà Shock:	14

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	22	21
70	25	22
80	29	24
90	32	26
P.N.R.	43	—

ARMI

NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI	COLPI
ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND	
Morso	1D8+2	6	-	-	-	-
Artigli	1D6+1	4	-	-	-	-
Ascia a 2 lame	1D8+1	5	-1	-	-	-

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	16
Piazzare Trappole	14
Seguire Tracce	12
Asce	14

DESCRIZIONE

I drack-suhr sono creature grandi due volte un uomo nate probabilmente dall'incrocio di un gorilla con qualche specie di piccolo drago, il loro nome infatti, in un antica lingua ormai perduta, significa rettili-scimmia.

Dal gorilla queste creature hanno ereditato gli schemi comportamentali, il modo di muoversi, la conformazione degli arti e il folto pelame che copre il loro addome nonché la pelle rugosa ma priva di scaglie.

Del drago invece hanno ereditato il grosso paio d'ali da pipistrello che gli consente di volare, la dentatura, la coda, la piccola cresta dorsale e la conformazione del volto, nonché i robusti artigli retrattili e la poca intelligenza di cui sono dotati.

Spesso vengono confusi con i Dragonidi (vedi), rispetto ai quali hanno solo un aspetto vagamente simile mentre per quanto riguarda le abitudini di vita le due razze sono completamente diverse: i drack-suhr, poco intelligenti e socievoli, vivono in piccoli gruppi in cui domina il maschio più forte e si stanziavano in un territorio che tendono a non lasciare a meno che non vi siano costretti con la forza.

Non amano molto volare benché non abbiano problemi a farlo e solitamente non aggrediscono gli altri esseri viventi a meno che non vengano minacciati nel loro territorio, oppure

non vi siano spinti dalla fame o dalla necessità di difendere la comunità. Sono onnivori e non disprezzano affatto la carne, anzi, tutt'altro. Sono in grado di costruire armi e trappole rudimentali per cacciare e difendersi, non indossano armature e sono in grado di comunicare con le altre razze solo in modo assai rudimentale, ma solo i più anziani sanno farlo.

ABILITÀ SPECIALI

I drack-suhr sono in grado di volare e posseggono le abilità mimetiche di un camaleonte, cosa che li rende quasi invisibili se immobili, la difficoltà del tiro percezione per vederli è 21. In combattimento i loro avversari hanno una penalità di -3 al tiro per colpirli.

Il loro morso è in grado di iniettare un veleno che agisce sul sistema nervoso, entro un numero di minuti pari alla FOR della vittima, il cui effetto è quello

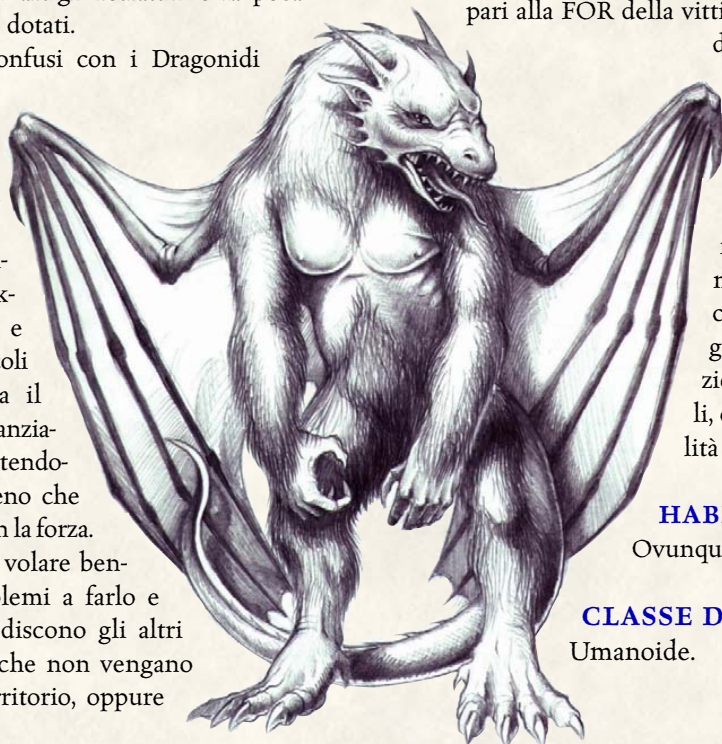
di drogare, facendola cadere in uno stato confusionale simile all'effetto di piante oppiacee. La potenza del veleno è di 19 e chi sbaglierà il check ne subirà tutti gli effetti, mentre chi lo effettuerà con successo avrà solo giramenti di testa e alterazione delle facoltà sensoriali, che comporterà una penalità di -4 su tutti i tiri.

HABITAT

Ovunque.

CLASSE DELLA CREATURA

Umanoide.



DRAGONIDE

ILLUSTRAZIONE: PATRIZIO POLITI

FORZA	16
DESTREZZA	13
PERCEZIONE	13
VOLONTÀ	10
CONOSCENZA	9

Vitalità	32
Iniziativa	13
Difesa	15
Movimento	29
En. Magica	20
Shock	8
Res. Magica	10

P.G. Educazione:	-5
P.G. Agilità:	-3
P.G. Manualità:	-2
Indice di Potenza:	4.1
Molt. Movimento:	2
Difficoltà Shock:	15

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
Asce	14
Furtività	15
Seguire Tracce	13
Scassinare	16
Frusta	15
Pugnali	14
Armi Lunghe	14

ARMI

NOME ARMA	DANNI TOT. TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Frusta	-	-	-	5	1	-
Pugnale	1D4+1	3	-	-	-	-
Ascia a 2 lame	1D8+1	5	-1	-	-	-
Giavellotto	1D10	5	-2	-	-	-

DESCRIZIONE

Nati non si sa come da un incrocio tra uomini e una sorta di piccoli draghi, questi abili guerrieri sono noti per essere una delle tribù mercenarie più affidabili e versatili che esista.

Non si fanno scrupolo alcuno ed obbediscono cecamente a chi li paga, i loro servigi sono particolarmente cari visto che hanno la fama di non fallire mai.

Le loro scaglie sono ricoperte di parti semi-metalliche alcune delle quali direttamente fuse sulla pelle e si dice che la forza e la bravura di un draconiano si misuri dal numero di parti dell'armatura direttamente attaccato alle carni.

Molto simili nel modo di pensare e nelle dimensioni agli umani, adorano segretamente una divinità che nessuno conosce anche se alcuni dicono sia un drago primigenio.

Si crede che a questa divinità sacrificino umani e altri esseri viventi e il denaro che guadagnano sembra venga adoperato per assoldare potenti necromanti per cercare di trovare il modo per riportare in vita, o su questa terra, la loro fantomatica divinità.

ABILITÀ SPECIALI

Sono in grado di volare anche se le loro ali poco sviluppate gli permettono di fare solo voli di breve durata, 3-400 metri al massimo ad un'altezza non superiore ai 200 metri, dopo di che necessitano almeno di 5 minuti di riposo prima di poter riprendere a muoversi.

Sono talmente specializzati nell'uso delle armi bianche che hanno un bonus di +2 con ogni arma che usano. I dragonidi hanno tutti un'armatura di base pari a 3 per le loro scaglie ma a seconda del loro eroismo in battaglia, ossia del numero di parti metalliche saldate al loro corpo, questo valore può arrivare sino a 9.

La loro origine draconica gli permette anche di avere una sacca esofagale in grado di produrre un potente acido corrosivo che possono utilizzare in combattimento e che è

in grado di liquefare, nel giro di pochi round, qualsiasi genere di metallo, ma che

totalmente inerme contro esseri viventi animali e vegetali. Questo acido può essere usato un numero di volte al giorno pari alla metà della Forza del draconiano.

HABITAT

Ovunque i servigi di un semi-umano non vengano disprezzati.

CLASSE DELLA CREATURA

Umanoide.





FORZA	11
DESTREZZA	14
PERCEZIONE	11
VOLONTÀ	11
CONOSCENZA	12
Vitalità	22
Iniziativa	12
Difesa	16
Movimento	12
En. Magica	24
Shock	10
Res. Magica	14

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	13	21
70	15	22
80	18	24
90	20	26
P.N.R.	26	—

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	14
Spade	16
Archi	16
Asce Furtività	14
Aeromanzia (I)	12
Dendromanzia (I)	12
Attacco Magico	10

ARMI

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

NOME ARMA	DANNI TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Pugni e Calci	1	1	-	-	-	-
Spada	1D8	4	-	-	-	-
Arco Lungo	1D8	4	-2	30	1	-

Indice di Potenza:	3.3
Molt. Movimento:	1
Difficoltà Shock:	9

DESCRIZIONE

Gli elfi sono creature simili agli uomini nell'aspetto e nella forma e differiscono da loro solo per alcuni tratti tipici come le orecchie appuntite, i lineamenti dolci, il corpo longilineo e snello, i capelli color oro o argento e l'elegante portamento.

Queste creature vivono in città di solito non eccessivamente numerose ed estremamente belle: giardini, torri, splendide costruzioni in avorio e pietra bianca rendono quei posti come miraggi per gli uomini ai quali è generalmente precluso l'accesso a meno che non siano amici del popolo elfico.

Sono capeggiati da un loro re o regina che li governa insieme ad una casta di nobili. Gli elfi sono molto schivi nei confronti degli uomini a causa della loro innata malvagità. Sono estremamente rispettose della natura e delle altre forme di vita e tendono a preservarle nel miglior modo possibile.

Vi sono diverse razze elfiche fra le quali ricordiamo quelli silvani, che vivono all'interno di grosse foreste e le loro città sono costruite su enormi alberi dorati; gli elfi alti che invece privilegiano città lungo le coste del mare e sono eccellenti navigatori; gli elfi grigi che si possono trovare un po' ovunque.

Hanno un'innata abilità per le arti magiche, per le arti figurative e le arti di carpenteria. Sono in grado di fondere queste tre conoscenze insieme in modo da creare splendidi oggetti magici di indicibile bellezza e potere.

Diversamente dagli uomini la loro vita è molto più lunga; possono vivere per tantissimi anni, fino a 2.000 e la loro vita media è di più di mille anni. La nascita di nuovi elfi è molto limitata ed è un vero e proprio evento che viene festeggiato dall'intera città dove vivono.

ABILITÀ SPECIALI

Gli elfi sono molto abili ed hanno un'agilità superiore a quella degli umani. Molti di loro conoscono le arti magiche anche se solo pochi raggiungono livelli molto alti.



M2)



Hanno una resistenza molto elevata alle malattie e molto difficilmente si ammalano.

Possono vedere benissimo anche al buio, come i felini, e molto più lontano di un normale uomo. Anche nella corsa e nel combattimento presentano caratteristiche più alte di quelle di un uomo normale e la loro resistenza è superiore.

Gli elfi inoltre hanno un'innata resistenza alla magia che aumenta la loro Resistenza Magica di 3 punti in più del normale valore, il valore che viene indicato in questa scheda non è comprensivo di tale bonus.

E' possibile creare personaggi elfici proprio come avviene per quelli umani tenendo presente le abilità di cui si è detto sopra. Tenzionalmente la loro Destrezza sarà più alta di quella di un uomo e in nessun caso inferiore a 10 punti. La loro Forza è comunque minore rispetto ad un uomo e non può superare i 16 punti. La loro grande agilità gli conferisce un Movimento maggiore che sarà così incrementato di 2 punti.

NOTE STORICHE E MITOLOGICHE

Tre anelli ai re degli elfi sotto il cielo che risplende...

...così inizia quello che può considerarsi la trilogia fantasy più famosa della storia, scritta da J. R. R. Tolkien. Egli, nel suo grande racconto, descrive con minuzioso zelo gli elfi e la loro cultura.

Nel suo mondo essi sono esseri immortali, che non possono morire se non per morte violenta, di estrema sapienza e bellezza, coloro che per primi furono creati dagli dei, coloro ai quali fu regalata Eressea, la terra dovevano vivere.

Nel racconto di Tolkien sono divisi in diversi clan: gli elfi alti, quelli silvani, gli elfi grigi, ecc., ognuno dei quali aveva le sue tradizioni, la sua lingua i suoi eroi.

Vivevano pacifici nelle loro terre in accordo con gli uomini, i nani e le altre razze fino a che la guerra

con il Nemico, Morgoth, scatenò una grossa catastrofe e molti di loro migrarono verso una terra lontana al di là del mare.

Pochi rimasero nella Terra di Mezzo insieme alle altre razze a contrastare il potere di Sauron, adepto di Morgoth, colui che dagli elfi trasse l'abilità di forgiare oggetti stupendi, colui che forgiò il Grande Anello, colui che fu il potente antagonista nella trilogia Tolkeniana.

Durante il racconto gli elfi infatti sono tra i principali avversari di Sauron cercando di contrastarlo con qualsiasi mezzo. La loro elevata abilità nelle arti di forgiatura e in quelle magiche gli permise di creare oggetti estremamente potenti come i Silmaril e gli anelli del potere, su cui la trilogia di Tolkien è basata.

Se si vuole conoscere a fondo queste creature leggere il libro è quasi un dovere per tutti gli appassionati del fantasy. Fuori dal mondo di Tolkien la tradizione nordica ci insegna come gli elfi venissero rappresentati, nelle antiche leggende, come creature simili ai folletti o agli gnomi, che abitavano i boschi e dotati di particolari poteri magici.

HABITAT

Ovunque vi siano luoghi ameni.

CLASSE DELLA CREATURA

Umanoide.



Folletto Silvano

FOLLETTO SILVANO



ILLUSTRAZIONE: DAVID GRATTONI

FORZA	5	TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ			
DESTREZZA	16	%	Difficoltà	Vitalità	ABILITÀ			VALORE FINALE
PERCEZIONE	14	60	6	8	Corpo a Corpo			10
VOLONTA'	14	70	7	9				
CONOSCENZA	13	80	8	11				
		90	9	13				
Vitalità	10	P.N.R.	12	—	Furtività			14
Iniziativa	15				Furtività			18
Difesa	18				Carpenteria			10
Movimento	10				Geomanzia (IV)			13
En. Magica	69				Taumaturgia (IV)			18
Shock	10				Attacco Magico			17
Res. Magica	17				Alchimia (III)			16
P.G. Educazione:	-4	ARMI						
P.G. Agilità:	-2							
P.G. Manualità:	-2							
		NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI	COLPI
		ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND	
Indice di Potenza:	3.4	Pugni e Calci	1	1	-	-	-	-
Molt. Movimento:	1	Pugnale	1D4	2	-	-	-	-
Difficoltà Shock:	12							

DESCRIZIONE

Queste creature amano vivere in boschi o foreste o in luoghi particolarmente ameni e tranquilli come torrenti e laghi. Sono creature umanoidi alte circa 50 centimetri, esili ed agili, dalla corporatura longilinea e dal viso grottesco con nasi lunghi, orecchie a punta e teste aguzze.

Amo spesso gironzolare per il loro boschi in cerca di tesori e pietre preziose per le quali potrebbero fare qualsiasi cosa. Infatti amano passare la loro lunga vita, circa 300 anni, per accumulare ricchezze e tesori sottoforma di oro, argento e preziosi.

Spesso sono vestiti con abiti color scarlatto, coperti da un berrettino a sonagli non agiscono mai per far del male, ma solo sotto l'impulso del momento, con la candida irresponsabilità tipica dei bambini.

Vivono in tane sotto grandi alberi o piccoli tumuli adibiti e adornati con oggetti e cianfrusaglie di ogni genere. Vanno particolarmente matti per tutti i tipi di pietre e metalli che sanno lavorare molto bene forgiando monili, anelli, bracciali, diademi e armi, specialmente quelle di piccolo taglio, che spesso sono dotati di poteri magici e strabilianti.

Anche se tendenzialmente pacifici sono molto territoriali e scontroso, non amano avere intrusi, specialmente umani, intorno alle loro zone. Per questo cercheranno di scacciare, tramite la loro astuzia e arti magiche e senza mai uccidere le vittime, tutti coloro che periranno troppo a lungo nei pressi delle loro amate terre o che cercassero di ingannarli e derubarli dei loro amati tesori.

Dal punto di vista sociale sono esseri molto solitari che vivono da soli o in famiglie numerose organizza-

te in modo patriarcale che però non mettono su finché non hanno accumulato sufficienti ricchezze e raggiunta l'età di 120 anni.

ABILITÀ SPECIALI

I folletti possono vedere benissimo anche al buio, come i felini, e molto meglio di un uomo. Essi inoltre hanno un'innata resistenza alla magia che aumenta la loro Resistenza Magica di 3 punti in più del normale valore, il valore che viene indicato in questa scheda non è comprensivo di tale bonus.

E' possibile creare personaggi folletti proprio come avviene per quelli umani tenendo presente le abilità di cui si è detto sopra. Tendenzialmente la loro Destrezza sarà più alta di quella di un uomo e in nessun caso inferiore a 15 punti. La loro Forza è comunque molto minore rispetto ad un uomo e non può superare gli 8 punti. Infine la loro Volontà non può essere inferiore ai 12 punti.

E' possibile creare personaggi elfici proprio come avviene per quelli umani tenendo presente le abilità di cui si è detto sopra. Tendenzialmente la loro Destrezza sarà più alta di quella di un uomo e in nessun caso inferiore a 10 punti. La loro Forza è comunque minore rispetto ad un uomo e non può superare i 16 punti. La loro grande agilità gli conferisce un Movimento maggiore che sarà così incrementato di 2 punti.

HABITAT

Foreste, boschi e luoghi ameni.

CLASSE DELLA CREATURA

Umanoide.



GOBLIN

ILLUSTRAZIONE: DAVID GRATTONI

FORZA	8
DESTREZZA	12
PERCEZIONE	13
VOLONTA'	10
CONOSCENZA	10
Vitalità	16
Iniziativa	12
Difesa	14
Movimento	15
En. Magica	20
Shock	8
Res. Magica	10

P.G. Educazione:	-5
P.G. Agilità:	-4
P.G. Manualità:	-2
Indice di Potenza:	2.4
Molt. Movimento:	1.5
Difficoltà Shock:	14

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	10	11
70	11	12
80	13	14
90	14	16
P.N.R.	19	—

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Fionda	12
Spade	16
Piazzare Trappole	18
Seguire Tracce	14

ARMI

NOME ARMA	DANNI TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Daga	1D6	3	-	-	-	-
Fionda	1D3	2	-1	FORx2	1	-

DESCRIZIONE

I goblin sono creature di bassa statura alti tra gli 100 e i 150 cm, dalla corporatura esile, filiforme ma muscolosa, hanno la pelle verde e le orecchie grandi e appuntite e dalla dentatura molto affilata.

A prima vista costituiscono un nemico poco temibile ma la loro arma migliore e il numero, vivono infatti in comunità molto numerose regolate da antiche leggi tribali.

Sono molto agili e abili a tendere imboscate visto che sono dotati di un'intelligenza e di una astuzia più sviluppata delle altre razze loro simili.

Si nutrono di qualsiasi cosa ma preferiscono la carne, specie quella umana, e attaccano, senza pensarci due volte, carovane prive di scorta o piccoli villaggi, per portare a casa carne fresca per cena e tesori umani che amano al pari della nostra carne. Bugiardi e infidi per natura vivono in zone montagnose ove si trovano grandi caverne oppure in foreste impenetrabili o in paludi e altri luoghi malsani di questo tipo.

ABILITÀ SPECIALI

Gli sciamani della tribù possono essere dotati di poteri magici che in nessun caso possono eccedere il quinto livello di magia.

HABITAT

Caverne, foreste inesplorate, paludi e acquitrini.

CLASSE DELLA CREATURA

Umanoide.





FORZA	10
DESTREZZA	13
PERCEZIONE	12
VOLONTÀ'	12
CONOSCENZA	10

Vitalità	20
Iniziativa	12
Difesa	15
Movimento	11
En. Magica	24
Shock	10
Res. Magica	19

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

Indice di Potenza:	3.2
Molt. Movimento:	1
Difficoltà Shock:	8

TABELLA DEI DANNI

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

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Furtività	18
Corpo a Corpo	16
Spade	13

ARMI

NOME ARMA	DANNI TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Pugni e Calci	1	1	-	-	-	-
Daga	1D6	3	-	-	-	-

DESCRIZIONE

I mezzi uomini, o halfling in lingua inglese, sono creature estremamente simpatiche e affabili. La loro altezza non supera i 120 cm anche se la corporatura è robusta, con visi tondi e simpatici.

Vivono in piccoli villaggi collinosi in terre dal clima abbastanza mite, abbondante di acqua e di vegetazioni coltivabili come tabacco, frumento, orzo, viti, alberi da frutto e così via.

Generalmente sono capeggiati da un loro re o un loro sindaco che eleggono in maniera democratica. Le loro abitazioni sono spesso scavate in colline e il cui soffitto è appena sufficiente ad ospitare un uomo, ma sono arredate in maniera impeccabile con mobili di legno pregiato e oggetti preziosi.

Sono un popolo molto mite e spensierato che tende a passare le giornate coltivando la propria terra e dandosi ai piaceri del mangiare, bere e soprattutto del tabacco del quale sono profondi estimatori.

La loro nota sedentarietà gli attribuisce una fama di popolo tranquillo, ma in realtà, se vengono stuzzicati e offesi, pos-

sono essere molto pericolosi. Parola di mezzo uomo!

ABILITÀ SPECIALI

I mezzi uomini sono molto robusti e, sebbene molto piccoli, hanno una forza quasi pari a quella di un uomo. Pochi di loro conoscono le arti magiche e nessuno in maniera approfondita.

Come gli elfi e i nani hanno una resistenza molto elevata alle malattie e molto difficilmente si ammalano. Gli halflings inoltre hanno un'innata resistenza alla magia che aumenta la loro Resistenza Magica di 7 punti in più del normale valore, il valore che viene indicato in questa scheda non è



comprensivo di tale bonus.

La loro piccola stazza li rende particolarmente abili nel mimetizzarsi e nello sfuggire ai loro nemici. Inoltre se chi li attacca ha dimensioni simili o maggiori a quelle di un uomo riceverà una penalità sul tiro d'attacco di -2.

E' possibile creare personaggi halfling proprio come avviene per quelli umani tenendo presente le abilità di cui si è detto sopra. Tenzialmente la loro Forza sarà simile a quella di un uomo e in nessun caso superiore a 16 punti, mentre la loro bassa statura li penalizza nel Movimento che sarà così diminuito di 4 punti.

La loro piccola statura gli conferirà infine un bonus di +3 su tutte le abilità furtive.

NOTE STORICHE E MITOLOGICHE

Continuando il nostro viaggio nell'opera di J.R.R. Tolkien, come visto parlando degli elfi e dei nani, possiamo dire che gli halfling o come vengono chiamati nelle sue storie, gli Hobbit, sono il fulcro della trilogia de "Il Signore degli Anelli" e del libro "Lo Hobbit" dal quale trae le sue origini.

Personaggi come Bilbo e Frodo Baggins, Merry, Pipino, Sam sono entrati nella leggenda letteraria fantasy grazie all'enfasi, che il maestro inglese, gli ha dedicato nelle sue opere.

Sono proprio loro, il piccolo popolo da tutti poco considerato, che si riveleranno fondamentali nello sconfiggere il Signore Oscuro, intrufolandosi nella sua terra e portando l'Anello del Potere alla distruzione.

Ed è proprio la loro grande capacità di intrufolarsi e mimetizzarsi, a causa della piccola stazza, la loro grande tenacia, il loro enorme coraggio, la resistenza ai poteri magici del Grande Anello e, perché no, la loro buona dose di fortuna, a condurli in un'impresa a priori impossibile da compiersi, ma che solo loro avrebbero potuto portare a termine.

Tolkien ha sempre amato questo popolo e lo si può notare leggendo i suoi libri che con minuziosa cura descrivono la Contea, la regione della Terra di Mezzo abitata da queste piccole spassose creature, e il loro modo di vivere: spensierato e festaiolo, un regno incontaminato all'interno di una terra ricca di pericoli e di grandi ed antichi poteri.

HABITAT

Ovunque vi siano posti tranquilli e ameni.

CLASSE DELLA CREATURA

Umanoide.

MINOTAURO



ILLUSTRAZIONE: DAVID GRATTONI

FORZA	18
DESTREZZA	10
PERCEZIONE	8
VOLONTÀ'	10
CONOSCENZA	5

Vitalità	36
Iniziativa	9
Difesa	12
Movimento	14
En. Magica	20
Shock	11
Res. Magica	12

P.G. Educazione:	-7
P.G. Agilità:	-4
P.G. Manualità:	-4
Indice di Potenza:	3.9
Molt. Movimento:	1
Difficoltà Shock:	15

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	22	21
70	25	22
80	29	24
90	32	26
P.N.R.	43	—

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	16
Contendenti	15
Asce	15
Seguire Tracce	14

ARMI

NOME ARMA	DANNI TOT. TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Pugni e Calci	1	1	-	-	-	-
Mazza	1D6+1	4	-	-	-	-
Grande Ascia	2D6+1	8	-3	-	-	-
Corna	1D6	3	-1	-	-	-

DESCRIZIONE

Il minotauro è una creatura antropomorfa dalla testa taurina e dal corpo umano completamente ricoperto da una forte peluria simile a quella di un bovino. E' alto almeno due metri ed è dotato di grande forza, ma di una scarsa intelligenza.

Queste creature vivono generalmente in caverne e dungeon ed amano starsene in solitudine senza avere una grande vita sociale.

A volte però possono vivere in piccole comunità formate da una decina di elementi dove esiste un maschio predominante circondato da diverse femmine utilizzate solo a scopo riproduttivo. Non vanno molto d'accordo con gli uomini dai quali sono cacciati e quando uno di loro invade il territorio di un minotauro uno dei due non uscirà quasi mai vivo dal confronto, ed è quasi sempre l'umano.

Pochi minotauri capiscono e parlano il linguaggio degli uomini se non i più intelligenti e socievoli. Alcune tribù umane primitive inoltre tendono ad adorare creature come i minotauri in quanto li vedono come il simbolo della forza e dell'unione con madre natura.

Esistono molte specie e razze di minotauri che variano in grandezza e in colori del loro pelo. L'elemento discriminante sono sicuramente le loro corna, che possono variare in forma e dimensioni.

ABILITÀ SPECIALI

I minotauri posseggono un'innata forza che li rende abili lottatori sia a corpo a corpo, dove possono sfruttare la potenza delle loro lunghe corna affilate, che con armi bianche.

Le loro armi preferite sono soprattutto armi contundenti come mazze e clave, ma anche asce bipenne a due mani quasi inusabili da un uomo.

La loro cute taurina gli conferisce ben 2 punti di armatura su tutto il corpo. E' possibile creare personaggi minotauri, proprio come avviene per quelli umani, in ambientazioni particolari, tenendo presente le abilità di cui si è detto sopra.

Tendenzialmente la loro Forza sarà è molto superiore a quella di un uomo e in nessun caso





MINOTAURO

inferiore a 16 punti rendendoli abili combattenti. Sono dei pessimi usufruttori di magia e raramente sanno usare arti magiche.

La loro innata avversità alla magia penalizza la loro Resistenza Magica di 2 punti.

NOTE STORICHE E MITOLOGICHE

Nella mitologia greca, mostro con la testa taurina e il corpo umano che viveva nel labirinto di Minosse, re di Creta, costruito nel palazzo di Cnosso.

Il Minotauro (in greco "toro di Minosse") nacque da Pasifae, sposa di Minosse, e da un toro candido che il dio Poseidone aveva mandato al re.

Il toro era così bello che Minosse non volle sacrificarlo, come Poseidone avrebbe desiderato; infuriato, il dio decise di vendicarsi e usò i suoi poteri divini per far innamorare Pasifae del toro.

Quando Pasifae partorì il Minotauro, Minosse ordinò all'architetto e inventore Dedalo di costruire un labirinto intricato al punto che fosse impossibile uscirne senza aiuto.

Confinato nel labirinto, il Minotauro si nutriva di sette fanciulle e di sette fanciulli che ogni anno (secondo altre versioni ogni sette o nove anni) Minosse esigeva da Atene come tributo.

L'eroe greco Teseo, deciso a porre fine a quel crudele sacrificio, si offrì come vittima, intenzionato in realtà a uccidere il mostro. La figlia di Minosse, Arianna, si innamorò di lui e gli diede di nascosto un gomitolo di filo che l'eroe fissò all'ingresso del labirinto per poi srotolarlo via via che procedeva.

Trovato il Minotauro addormentato, lo uccise e ricondusse fuori con sé, grazie al filo di Arianna, i fanciulli destinati al sacrificio.

HABITAT

Dungeon, labirinti e caverne.

CLASSE DELLA CREATURA

Umanoide.



		TABELLA DEI DANNI			ABILITÀ		
FORZA	14	%	Difficoltà	Vitalità	ABILITÀ	VALORE FINALE	
DESTREZZA	9						
PERCEZIONE	11	60	17	17			
VOLONTÀ	12	70	20	19	Corpo a Corpo	14	
CONOSCENZA	9	80	22	21	Scudi	16	
Vitalità	28	90	25	23	Asce	16	
Iniziativa	10	P.N.R.	34	—	Spade	14	
Difesa	11				Geologia	18	
Movimento	11				Carpenteria	16	
En. Magica	24				Geologia	18	
Shock	10						
Res. Magica	17						
ARMI							
P.G. Educazione:	-5	NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI
P.G. Agilità:	-4	ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND
P.G. Manualità:	-3	Pugni e Calci	1	1	-	-	-
		Daga	1D6	3	-	-	-
		Ascia Bipenne	1D8+1	5	-1	-	-
		Scudo	1D2	1	-1	-	-
Indice di Potenza:	3.3						
Molt. Movimento:	1						
Difficoltà Shock:	9						

DESCRIZIONE

I nani sono creature umanoidi alte in media 1,5 metri, di corporatura robusta e tozza. Portano quasi tutti una folta e lunga barba, spesso adornata con trecce, ori ed oggetti preziosi. Hanno una vita molto più lunga rispetto a quella degli uomini che è di circa 300 anni. Il loro fisico robusto gli garantisce una certa immunità dalle malattie che raramente li affliggono.

Vivono in città costruite sotto grandi montagne o in terreni collinosi che scavano pazientemente grazie alle loro elevate abilità artigiane.

Sono maestri nel taglio delle pietre, dalle più preziose a quelle meno pregiate e abilissimi costruttori e architetti. Sono socialmente organizzati in regni capeggiati da re che si tramandano il potere di generazione in generazione. Preferiscono vivere sotto terra piuttosto che all'aperto anche se frequentemente si trovano fuori per procurarsi cibo e commerciare con altre popolazioni amiche.

La loro abilità di manipolare metalli preziosi gli permette di essere molto considerati tra le altre popolazioni, che cercano di intrattenere rapporti commerciali fornendogli cibo e altri beni in cambio di oro, argento, ferro e così via.

Purtroppo questo fa sì che siano anche vittima di creature senza scrupoli come draghi, demoni e altri umanoidi, come orcheti e goblin, che cercano nelle loro roccaforti grandi tesori di cui i nani sono i custodi e non di rado essi devono difendersi da assedi o attacchi di tali creature.

I nani sono schivi per natura e diffidano delle altre popolazioni come uomini, elfi, mezzi uomini,

ecc... Questa loro diffidenza però può essere vinta se si mostrano le proprie intenzioni amichevoli e facendo qualcosa che possa conquistare la loro amicizia.

ABILITÀ SPECIALI

I nani sono molto robusti ed hanno una forza superiore a quella degli umani. Pochi di loro conoscono le





NANO

arti magiche e nessuno in maniera approfondita. Hanno una resistenza molto elevata alle malattie e molto difficilmente si ammalano.

Possono vedere benissimo anche al buio abituati alla luce fioca delle loro abitazioni. Anche nel combattimento presentano caratteristiche più alte di quelle di un uomo normale e la loro resistenza è superiore. I nani inoltre hanno un'innata resistenza alla magia che aumenta la loro Resistenza Magica di 5 punti in più del normale valore, il valore che viene indicato in questa scheda non è comprensivo di tale bonus.

E' possibile creare personaggi nani proprio come avviene per quelli umani tenendo presente le abilità di cui si è detto sopra. Tenzionalmente la loro Forza sarà più alta di quella di un uomo e in nessun caso inferiore a 10 punti.

La loro Destrezza è comunque più bassa e non può superare i 14 punti. Hanno comunque una maggiore resistenza a situazioni shockanti che gli garantisce un bonus di +3 sul valore dello Shock, mentre la loro bassa statura li penalizza nel Movimento che sarà così diminuito di 3 punti.

NOTE STORICHE E MITOLOGICHE

...sette ai principi dei nani nelle loro rocche di pietra.

Così continua la celebre filastrocca del libro di Tolkien di cui si era detto nelle note storiche degli elfi (vedi).

Anche i nani hanno un ruolo importante nella trilogia Tolkeniana e nella storia della Terra di Mezzo dove erano sparsi un po' ovunque sotto grandi montagne e zone montuose.

Erano grandi costruttori e grandi minatori e le loro città, sebbene sotto terra, splendevano come preziosi monili incastonati nella pura roccia.

Il loro regno più importante era quello di Moria, una città sotterranea che si estendeva per molti chilometri nelle viscere della terra e dove vivevano migliaia di nani. In quel periodo essi raggiunsero il loro massimo splendore e vivevano in armonia con le altre razze, in particolare con gli elfi e gli uomini.

Ma da quando furono forgiati gli anelli del potere, di cui sette furono dati ai nani, la loro stirpe cominciò ad essere maledetta. Il potere degli anelli, soggiogati da Sauron, il grande nemico, cominciò a portare la discordia e i loro regni si indebolirono.

Molti di loro furono attaccati dai draghi del nord e a Moria arrivò un potente demone che presto li uccise tutti, lasciando il regno in mano agli orchetti e altri esseri spregevoli. Le vicende successive vedono questo popolo soffrire molto e subire molte perdite fino alla conclusione della terza era e alla distruzione del grande anello, come descritto nella famosa trilogia.

Fuori dal mondo di Tolkien, i nani fanno parte della mitologia nordica che, come gli gnomi e gli elfi, li vede come esseri magici dotati di poteri particolari spesso custodi di grandi tesori e potenti artefatti.

HABITAT

In presenza di montagne e colline.

CLASSE DELLA CREATURA

Umanoide.



FORZA	10
DESTREZZA	15
PERCEZIONE	12
VOLONTÀ	9
CONOSCENZA	9

Vitalità	20
Iniziativa	14
Difesa	17
Movimento	25
En. Magica	27
Shock	8
Res. Magica	9

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

Indice di Potenza:	3-3
Molt. Movimento:	2
Difficoltà Shock:	14

TABELLA DEI DANNI

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

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Fucili	14
Pugnale	18
Scassinare	14
Piazzare Trappole	18
Furtività	14
Idromanzia (III)	16
Attacco Magico	10

ARMI

NOME ARMA	DANNI TOT. TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Pugnale	1D4+1	3	-	-	-	-
Carabina	2D6+2	9	-1	50	1	6

DESCRIZIONE

Un nottambulo è un umanoide dalla struttura fisica molto esile ma particolarmente agile e veloce, specie sull'acqua, elemento preferito da questi esseri.

Grandi più o meno come un normale essere umano sono caratterizzati dalla mancanza assoluta di melanina, la sostanza chimica che dà la colorazione alla pelle e serve per resistere agli effetti deleteri delle radiazioni solari.

Questo li rende completamente bianchi, dai capelli ai piedi e sempre per questo motivo non possono vivere all'aperto durante il giorno o il sole li brucerebbe vivi.

Altra loro caratteristica è il sorriso beffardo ed ironico che è perennemente stampato sul loro volto da quando raggiungono la maggiore età e sono sottoposti al rituale del coraggio da cui escono morti o col sorriso di chi non teme la morte impresso per sempre sul volto.

I nottambulis sono una razza umanoide molto evoluta tecnologicamente ma ancora ancorata agli antichissimi usi tribali che si trasmettono di generazione in generazione e per questo è facile vedere uno di loro usare con precisione un potente fucile e contemporaneamente andare in giro coperti solo da un lacero perizoma blu, a cui sono appesi vari strumenti utili per la caccia,

e dalla tintura di guerra nera intorno agli occhi, ricavata dalla cenere della legna usata per arrostitre l'ultima preda cacciata.

Il fucile e il pugnale sono le sole armi che usano durante la caccia benché dispongano di molte e più distruttive varietà di oggetti in grado di uccidere un grosso animale con un colpo solo e che usano solo per difendere i loro villaggi o per vendicarsi in caso qualcuno uccida membri del loro clan.





NOTTAMBULO

ABILITÀ SPECIALI

Essendo creature della notte i nottambulis sono dotati di un'ottima vista notturna che gli permette di vedere le cose come le vedono gli altri di giorno senza alcuna penalità.

Data la loro innata affinità con l'acqua sono in grado di manipolarla e col tempo sono diventati abili idromanti.

Inoltre sono in grado di correre e camminare sull'acqua senza affondare a meno che non lo vogliano e sono anche in grado di rigenerare 2 punti danno a round assorbendo l'acqua loro circostante e sostituendola al "sangue" perso per le ferite. I loro fucili sono archibugi primitivi che sparano fino a 3 frecce metalliche ben appuntite, molto complicati ad usare da una persona che non ne conosce i meccanismi.

NOTE STORICHE E MITOLOGICHE

La caccia è l'attività principale di questa razza che evolve solo quelle tecnologie che possono essere utili allo scopo e, dato che non disdegnano il cannibalismo, si può dire che danno la caccia a qualsiasi cosa si avventuri nel loro territorio. Tanto più la creatura cacciata è intelligente quanto più la caccia è divertente e maggiore è il numero dei partecipanti.

Tutta la vita di questi predatori si concentra nelle ore notturne ma la caccia non è il solo sport cui sono dediti i nottambulis, infatti dato che possono sfrutta-

re la notte e le sue ombre amano anche organizzare furti ai danni degli abitanti degli insediamenti vicini che hanno il solo scopo di dimostrare chi è il più abile ladro dell'accampamento dato che oro e gioielli, per loro, non hanno valore (le monete usate da loro sono i denti delle loro prede).

Chi avesse perciò la fortuna di entrare e uscire inosservato da uno dei loro villaggi potrebbe perciò facilmente trovare in una delle capanne un vero e proprio tesoro lasciato incustodito e che aspetta proprio qualcuno che lo porti via, o almeno questa è la voce che gli stessi nottambulis hanno messo in giro per catturare gli impavidi cacciatori di tesori ed usarli poi come prede per le loro battute di caccia preferite: quelle agli umani armati e disperati!.

Si vocifera che esistano mercanti che forniscono guerrieri e mercenari catturati e messi in schiavitù ai nottambuli che li pagano letteralmente a peso d'oro anche se nessuno sa perché. Non esistono comunque prove, oltre ai racconti da taverna, di qualche mercante di schiavi alcolizzato caduto in disgrazia.

HABITAT

Lagune, paludi e corsi d'acqua d'ogni specie ove vi sia però anche della vegetazione.

CLASSE DELLA CREATURA

Umanoide.



FORZA	13
DESTREZZA	11
PERCEZIONE	12
VOLONTÀ	10
CONOSCENZA	6

Vitalità	26
Iniziativa	12
Difesa	13
Movimento	12
En. Magica	20
Shock	9
Res. Magica	10

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	10
Contendenti	13
Scudi	11
Archi	10

ARMI

P.G. Educazione:	-6
P.G. Agilità:	-4
P.G. Manualità:	-3

Indice di Potenza:	2.3
Molt. Movimento:	1
Difficoltà Shock:	15

NOME ARMA	DANNI TOT. TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Pugni e Calci	1	1	-	-	-	-
Mazza	1D6+1	4	-	-	-	-
Scudo Medio	1D2	1	-1	-	-	-
Arco Lungo	1D8	4	-2	30	1	-

DESCRIZIONE

Sono creature antropomorfe dalla pelle scura e pelosa con lineamenti bestiali, mascelle grandi, denti canini molto sviluppati, alti da 150 ai 170 cm ed è dotati di una forza fisica notevole.

A differenza del goblin però l'orchetto ha un' intelligenza poco sviluppata ed è molto più simile ad un animale che ad uomo nel modo di comportarsi. Sono esseri particolarmente sociali e vivono in comunità tribali, sono dediti al brigantaggio e ad altre attività simili, amano la caccia di ogni tipo di preda. Tenzionalmente malvagi di natura vengono spesso contattati e pagati da altri umanoidi come mercenari per guerre e invasioni.

Spesso tendono ad attaccare villaggi umani o di altre creature umanoidi per depredarle e per procurarsi del cibo e spesso non disdegnano la carne umana.

ABILITÀ SPECIALI

Possono imparare abilità magiche e di notte hanno una visibilità molto superiore a quella di un uomo.

Sanno combattere con molti tipi di arma, ma prediligono asce, mazze e armi contundenti in genere.

HABITAT

Gli stessi abitat degli esseri umani. Preferiscono le montagne e le zone lontane dagli umani.

CLASSE DELLA CREATURA

Umanoide.





ORCO

ILLUSTRAZIONE: NIKI PANCALDI

FORZA	18
DESTREZZA	12
PERCEZIONE	12
VOLONTÀ	9
CONOSCENZA	4

Vitalità	36
Iniziativa	12
Difesa	14
Movimento	15
En. Magica	18
Shock	8
Res. Magica	9

P.G. Educazione:	-7
P.G. Agilità:	-4
P.G. Manualità:	-3
Indice di Potenza:	3.2
Molt. Movimento:	1
Difficoltà Shock:	16

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	22	21
70	25	22
80	29	24
90	32	26
P.N.R.	43	—

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	13
Flagelli	14
Scudi	15
Asce	16

ARMI

NOME ARMA	DANNI TOT. TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Pugni e Calci	1	1	-	-	-	-
Flagello	1D8	4	-1	-	-	-
Scudo Grande	1D3	2	-2	-	-	-
Grande Ascia	2D6+1	8	-3	-	-	-

DESCRIZIONE

L'orco è un grosso ammasso di muscoli senza cervello grande più di un uomo di grossa corporatura alto dai 2 metri in su, dalla pelle scura e pelosa, con grosse zanne gialle che escono dalla bocca.

La sua stupidità è pari solo alla sua crudeltà e bestialità. Adora la carne umana specie se è quella tenera di un bambino.

Ama vivere in gruppi di una ventina di individui dediti a razzie e saccheggi ai danni degli umani e delle

altre razze intelligenti.

Rissosi e violenti, non amano la disciplina e non di rado capita che litighino tra di loro per il controllo della banda o anche per sciocchezze di nessun valore.

Spesso vivono insieme ai loro cugini più piccoli, gli orchetti, che, avendo quel minimo di cervello in più, li usano come arieti nelle battaglie e negli scontri militari.

ABILITÀ SPECIALI

Di notte hanno una visibilità molto maggiore a quella degli uomini.

HABITAT

Ovunque vi sia la possibilità di compiere razzie. Preferibilmente montagne e foreste.

CLASSE DELLA CREATURA

Umanoide.





FORZA	18
DESTREZZA	9
PERCEZIONE	10
VOLONTÀ	8
CONOSCENZA	9
Vitalità	36
Iniziativa	10
Difesa	11
Movimento	13
En. Magica	16
Shock	9
Res. Magica	8

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	22	21
70	25	22
80	29	24
90	32	26
P.N.R.	43	—

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	12
Contendenti	14
Scudi	12
Archi	10
Schivare	12
Asce	14
Balestre	12
Spade	14

ARMI

P.G. Educazione:	-5
P.G. Agilità:	-4
P.G. Manualità:	-3

Indice di Potenza:	3.8
Molt. Movimento:	1
Difficoltà Shock:	10

NOME ARMA	DANNI TOT. TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Pugni e Calci	1D6	3	-	-	-	-
Martello da Guerra	1D8+1	5	-	-	-	-
Scudo Grande	1D3	2	-2	-	-	-
Grande Ascia	2D6+1	8	-3	30	1	-
Balestra Pesante	2D6+2	9	-4	60	1/3	-
Spadone	1D10+1	6	-2	-	-	-

DESCRIZIONE

Gli orchi civilizzati, a differenza dei loro stretti parenti selvaggi e del tutto privi di ragione, sono dotati di una discreta capacità di ragionare che sfruttano per rendere la loro vita più facile e agiata grazie ai compensi che chiedono per le loro prestazioni come mercenari.

Per il resto sono in tutto simili ai normali orco: sono alti più di due metri, pesano sui 200 chili e sono dotati di un corpo particolarmente robusto e forte, ma non particolarmente agile. Hanno la testa quadrata, con una dentatura prominente e seghettata con incisivi molto pronunciati simili a piccole zanne e sono del tutto privi di peli.

Amano le risse, le provocazioni gratuite, legano poco con gli altri esseri viventi, ma rispettano gli impegni di lavoro assunti per un'innato senso del dovere proprio della loro razza. Lasciano presto la famiglia per intraprendere la carriera militare.

Essendo pochi non riescono a fondare un loro stato anche se questo è il progetto dei loro anziani e saggi che stanno lentamente organizzando un movimento per conquistarsi un paese dove vivere ed evolvere ancora di più la loro specie. Mancano ancora i fondi e gli uomini per portare a compimento questo progetto, ma chissà che un giorno le cose non possano cambiare.....

ABILITÀ SPECIALI

Sanno usare praticamente ogni tipo di arma esistente e possono indossare ogni tipo di armatura purché sia fatta su misura per loro anche se comunque la loro pelle offre loro una protezione naturale di 2 punti.





ORCO CIVILIZZATO

Ignorano ogni malus sull'iniziativa derivante dal tipo di arma che usano e possono portarsi dietro armi per equipaggiare un piccolo nucleo d'assalto. Non fanno check roll per evitare di svenire dato che non vanno a terra finché non hanno esalato fino all'ultimo respiro.

Non amano la magia e se possono evitano maghi e stregoni, ma siccome passano la metà della loro vita sui campi da battaglia, ne hanno dovuti incontrare e uccidere diversi nel corso dei secoli e così la loro razza ha sviluppato una naturale resistenza ai danni magici diretti da cui scalano 5 punti ad attacco, ciò non vale per le altre tipologie di attacchi magici. La loro resistenza magica è sempre di 2 punti superiore a quella

calcolata normalmente. E' possibile creare personaggi nani proprio come avviene per quelli umani tenendo presente le abilità di cui si è detto sopra.

Tendenzialmente la loro Forza sarà più alta di quella di un uomo e in nessun caso inferiore ai 15 punti. La loro Destrezza è comunque più bassa e non può superare i 12 punti.

HABITAT

Tra le fila dei migliori eserciti mercenari o al servizio degli uomini più potenti e ricchi.

CLASSE DELLA CREATURA

Umanoide.



FORZA	9
DESTREZZA	12
PERCEZIONE	10
VOLONTÀ'	7
CONOSCENZA	5

Vitalità	18
Iniziativa	11
Difesa	14
Movimento	10
En. Magica	18
Shock	8
Res. Magica	7

P.G. Educazione:	-7
P.G. Agilità:	-4
P.G. Manualità:	-3

Indice di Potenza:	2.9
Molt. Movimento:	1
Difficoltà Shock:	14

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	11	12
70	13	13
80	14	15
90	16	17
P.N.R.	22	—

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	12
Pugnali	12
Piazzare Esplosivi	14
Piromanzia (II)	14
Attacco Magico	10

ARMI

NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI	COLPI
ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND	
Piccolo Pugnale	1D3	2	-	-	-	-

DESCRIZIONE

Un piroxide è un antropoide alto tra i 160 e i 170 cm, dalla corporatura esile e filiforme, dal colorito verdastro sul petto, ventre e interno di gambe e braccia e blu oceano invece sul dorso e sul resto del corpo. La pelle è simile a quella liscia ed elastica di uno squalo e pure la conformazione della testa ricorda quella del predatore dei mari, dotata anch'essa di poderose mascelle con più file di denti anche se le lunghe orecchie sono più tipiche di un felino che non di un pesce.

Queste creature vivono in tribù primitive seguendo regole di comportamento tipiche delle società barbariche. Non amano le altre razze che considerano pericolose ed inferiori, degne di essere servite come portate al pranzo dei cacciatori, infatti queste creature sono carnivore e non si pongono distinzioni fra un tipo e l'altro di carne.

Dotate di una primitiva forma di comunicazione, non si vestono che di un perizoma ed hanno una vera e propria adorazione per il fuoco, in ogni sua forma, che venerano come una divinità e che cercano di diffondere il più possibile.

Caratteristica principale di questa razza è quella di essere costituita da veri e propri piromani che girano armati di torce per appiccare il fuoco

a tutto ciò che gli sembra brutto, pericoloso oppure semplicemente degno di essere immolato al loro dio. Interi carovane e villaggi e accampamenti nonché navi e avventurieri sono stati incendiati da questi invasati che attaccano di giorno e di notte con rapidità e determinazione.

Nei villaggi delle tribù c'è sempre un fuoco acceso al centro del villaggio e una volta all'anno, quando





PIROXIDE

il villaggio si sposta per cercare una nuova zona di caccia, fanno sì che il fuoco si espanda alla vicina foresta in modo che il grande incendio possa guidare e proteggere la migrazione del popolo del fuoco.

Bruciare è la cosa che gli piace di più ed è anche quella che fanno più spesso oltre alla caccia del cibo da cuocere sull'altare del dio fuoco.

ABILITÀ SPECIALI

Data la loro passione per il fuoco i piroxidi hanno sviluppato in forma del tutto istintiva ed elementale la capacità di maneggiare le energie magiche del fuoco, la Piromanzia, a livelli però mai superiori al quarto.

Ogni incantesimo costa ad un piroxide il doppio del tempo che ci impiegherebbe un mago umano dato che la loro conoscenza della magia è puramente istintiva e non deriva da uno studio scientifico del fenomeno.

Questi esseri sono inoltre in grado di costruire

ordigni esplosivi anche di una certa potenza benché nessuno sappia dove abbiano preso le conoscenze necessarie per preparare, ad esempio, un candelotto di dinamite.

Secondo alcune dicerie sarebbe stata la divinità di fuoco adorata a trasmettergli il segreto degli esplosivi come gesto di riconoscenza per i secoli di devozione e venerazione da parte delle tribù dei piroxidi.

La pelle simile a quella di uno squalo, oltre a dargli un punto di armatura su tutto il corpo, li rende formidabili nuotatori sebbene evitino l'acqua quando possono; in più chiunque li sfiori subirà 1 punto di danno per via della loro pelle tagliente come lame.

HABITAT

Foreste e boschi nelle vicinanze del mare.

CLASSE DELLA CREATURA

Umanoide.



FORZA	16
DESTREZZA	13
PERCEZIONE	12
VOLONTÀ'	8
CONOSCENZA	10

Vitalità	32
Iniziativa	12
Difesa	15
Movimento	29
En. Magica	16
Shock	8
Res. Magica	8

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

Indice di Potenza:	3.4
Molt. Movimento:	2
Difficoltà Shock:	10

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	16
Armi Lunghe	16
Scalare	20
Borseggiare	16
Attacco Sonico	15

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	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Morso	1D8	4	-	-	-	-
Lancia	2D6	7	-2	-	-	-

DESCRIZIONE

Le scimmie mannare sono del tutto simili agli uomini di "neandertal" in quanto è proprio questo che sono in realtà, se si esclude il fatto che sono dotate di un livello intellettuale molto più alto di quello dei nostri antichi progenitori. Questi esseri infatti sono dotati di una particolare ghiandola che secerne una combinazione di ormoni tale da far regredire l'evoluzione delle cellule allo stato degli antichi ominidi: la mutazione non è però controllabile fino all'età di 100 anni, le scimmie mannare ne vivono in media 200.

Tale mutazione avviene del tutto casualmente e siccome è più probabile che la loro ghiandola si attivi di notte anziché di giorno, è opinione comune che questi esseri siano dei licantropi e loro non fanno niente per smentire tale credenza da cui traggono grandi vantaggi.

Non essendo licantropi non perdono le loro capacità cognitive quando si trasformano anche se le loro capacità di ragionamento si riducono di molto a vantaggio della loro forza fisica che invece si accresce notevolmente.

La mutazione di solito dura dalle tre alle dodici ore, dopodiché le scimmie mannare ritornano ad essere dei normali ominidi.

Per procurarsi da vivere sono solite seguire tre vie: o diventano ladri, o fanno i cacciatori di tesori oppure si offrono come mercenari, anche se la loro specialità è fare la scorta per altri cacciatori di tesori che aiutano e accompagnano, fino a che non trovano la giusta occasione per rubare ogni cosa trovata e scappare via senza lasciare tracce.





SCIMMIA MANNARA

ABILITÀ SPECIALI

Le scimmie mannare usano solamente armi lunghe per combattere e possono indossare ogni tipo d'armatura che non limiti troppo i loro movimenti. Questi esseri sono dotati di un potente attacco sonico in grado di indurre la paralisi per 1D6 rounds in chiunque ascolti il loro grido di guerra entro 10 metri e fallisca un tiro Shock comparato con l'abilità attacco sonico delle scimmie mannare.

Di solito fingono di essere completamente stupide per ingannare i loro padroni o i loro nemici per poi coglierli di sorpresa al momento più opportuno. Non essendo dei veri e propri licanthropi non godono dei vantaggi di questi ultimi riguardo ai danni da particolari attacchi, ma sono al contrario normalmente vulnerabili anche se hanno imparato a dissimulare il dolore prodotto dalle ferite così da sembrare immuni agli attacchi che subiscono.

Questo, unito alla loro nomea di creature manna-

re, di solito fa sì che che li combatte è convinto del fatto che vadano attaccate proprio come normali licanthropi. Inoltre le scimmie mannare ignorano del tutto gli effetti dello svenimento da ferite e smettono di combattere solo quando raggiungono il livello di vitalità del PNR.

Essere feriti da queste creature non causa alcuna trasformazione in licanthropi, ma solo una acuta e fastidiosa reazione allergica che dura dalle tre alle sei settimane. Solo i loro figli divengono scimmie mannare, non ci sono altre vie e la capacità di mutare salta sempre una generazione.

HABITAT

Ovunque vi siano tesori da scoprire o mercenari da assoldare.

CLASSE DELLA CREATURA

Umanoide.



FORZA	20
DESTREZZA	8
PERCEZIONE	13
VOLONTÀ	8
CONOSCENZA	4
Vitalità	40
Iniziativa	10
Difesa	10
Movimento	14
En. Magica	16
Shock	8
Res. Magica	8

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	13
Schivare	13
Lanciare	16
Asce	15

ARMI

P.G. Educazione:	-7
P.G. Agilità:	-5
P.G. Manualità:	-2

Indice di Potenza:	3.9
Molt. Movimento:	1
Difficoltà Shock:	16

NOME ARMA	DANNI TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Morso	1D8	4	-	-	-	-
Artigli	1D6	3	-	-	-	-
Grande Ascia	2D6+1	8	-3	-	-	-
Accetta	1D6	3	-	FOR	1	-

DESCRIZIONE

I troll sono creature molto alte e snelle, dotate di lunghe braccia e mani artigliate, orecchie grandi e a punta, denti affilati e simili a zanne, occhi dallo sguardo assetato di sangue e un lungo naso bitorzolo.

Il loro corpo è coperto di deformità ed emanano un cattivo odore che permette di rendersi conto della loro presenza da centinaia di metri di distanza.

Vivono in clan, sono formidabili tiratori d'asce, amano la caccia per ogni sorta di creature e le cose di valore, per avere le quali, sono disposti a tutto.

La loro scarsa intelligenza non li aiuta di certo ad ottenere ciò che vogliono senza usare le maniere forti.

ABILITÀ SPECIALI

I troll rigenerano le ferite a loro inflitte da qualsiasi cosa che non sia il fuoco, al ritmo di 2 punti vitalità al round. Sono inoltre dotati di una particolare abilità nel maneggiare le asce, specie quelle da lancio, ed ignorano perciò ogni tipo di penalità al tiro per colpire quando usano queste armi, come ad esempio quelle dovute alla copertura del

bersaglio, o alla scarsa luminosità, dato che di notte vedono bene.

Il loro cattivo odore li rende facilmente percepibili e chiunque debba fare un tiro Percezione per avvertirne la presenza guadagna un bonus di +5 se il troll si trova entro 100 metri e sottovento, se invece è sopravvento il bonus si riduce a un +3.

HABITAT

Ovunque vi sia vegetazione abbondante.

CLASSE DELLA CREATURA

Umanoide.





UOMO FALCO

ILLUSTRAZIONE: MAX BERTUZZI

FORZA	16
DESTREZZA	13
PERCEZIONE	13
VOLONTÀ	11
CONOSCENZA	8

Vitalità	32
Iniziativa	13
Difesa	15
Movimento	43
En. Magica	22
Shock	9
Res. Magica	11

P.G. Educazione:	-6
P.G. Agilità:	-3
P.G. Manualità:	-2

Indice di Potenza:	3.9
Molt. Movimento:	1
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	16
Archi	12
Spade	12

ARMI

NOME ARMA	DANNI TOT. TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Artigli	1D4	2	-	-	-	-
Arco Lungo	1D8	4	-2	30	1	-
Spada	1D8	4	-	-	-	-

DESCRIZIONE

Esili e forti questi esseri metà uomini metà rapaci vivono in rocche e caverne costruite sui picchi più alti delle montagne, difficilmente raggiungibili da qualsiasi creatura che non abbia un paio di ali.

La loro stazza è esile e la loro altezza non supera il metro e settanta, tuttavia la loro Forza è molto più alta di quella di un uomo normale.

Le loro grandi ali, con un'apertura alare di circa 4 metri e che partono dalle scapole, gli permettono di librarsi in aria e raggiungere velocità prossime ai 100 chilometri l'ora. Si cibano di pesce, seavagina e altri uccelli che catturano facilmente grazie ai loro attacchi sferrati dall'alto con frecce, lancia e armi simili a quelle usate dagli uomini.

Abituati a volare a grandi altezze sopportano ottimamente il freddo e al massimo possono vestirsi con le pelli degli animali uccisi.

Solo creature solitarie che difficilmente si confondono con gli altri popoli anche se di solito sono pacifici e rispettano le civiltà con cui confinano a patto che non invadano il loro territorio, per il quale sono disposti ad uccidere senza pietà. Sono divisi in caste nobiliari, e a capo delle loro città vi è sempre un re.

La loro cultura è molto semplice e ricorda molto quella degli Indiani dell'America precolombiana e delle civiltà dell'America latina. Parlano una lingua particolare, chiamata Ukfust (in tale lingua il loro popolo si chiama Ukf), ma alcuni di loro, specialmente quelli di rango più nobile, possono conoscere anche altre lingue umanoidi, specialmente quelle dei

popoli con cui confinano.

Molti sono i racconti che parlano di queste creature, che raramente nei giorni di bel tempo si vedono librare in alto nel cielo, giocando fra le nubi di cui solo loro conoscono i più riconosciuti segreti.





ABILITÀ SPECIALI

Queste creature non portano quasi mai armature che gli impedirebbero di volare velocemente, al massimo protezioni di cuoio.

Per il resto possono usare armi di qualsiasi genere come spade, lance, archi e scudi. Sono particolarmente abili nel combattimento aereo e combattere da terra contro di loro può risultare molto difficile.

Se attaccano vittime a terra gli uomini falco godono di un bonus di +2 sul tiro d'attacco.

Una delle tattiche più usate è quella di attaccare con arco e frecce da una posizione elevata in modo da colpire senza essere colpiti, qualora l'avversario non disponga di armi da lancio.

NOTE STORICHE E MITOLOGICHE

Ora il vento comincia a cantare:

Ora il vento comincia a cantare.

La terra si stede davanti a me,

Davanti a me si stende lontana.

Ora la casa del vento è tonante;

Ora la casa del vento è tonante.

Io vado urlando sopra la terra,

La terra percossa dal tuono.

Il vento Nero Serpente viene da me;

Il vento Nero Serpente viene da me.

Viene e turbinando intorno

Viene correndo qui col suo canto.

– Canto Ukfust del vento

HABITAT

Nei picchi delle più alte montagne.

CLASSE DELLA CREATURA

Umanoide.

ASPISETTURUS SCORPIO MAJOR

ILLUSTRAZIONE: DAVID GRATTONI

FORZA	20
DESTREZZA	15
PERCEZIONE	12
VOLONTÀ	15
CONOSCENZA	12

Vitalità	40
Iniziativa	14
Difesa	17
Movimento	53
En. Magica	30
Shock	12
Res. Magica	15

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

Indice di Potenza:	4
Molt. Movimento:	3
Difficoltà Shock:	15

TABELLA DEI DANNI

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

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	17

ARMI

NOME ARMA	DANNI TOT	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Artigli	1D6+2	-	-	-	-	-
Morso	2D6	3	-	-	-	-
Pungiglione	1D10+1	4	1	-	-	-

DESCRIZIONE

Un aspi settorus scorprio mayor ha le dimensioni doppie rispetto a quelle di un condor maschio adulto con un apertura alare di 6 metri circa ed è del peso un centinaio di kg. Simile ad un aspi settorus vorax ha la stessa testa di serpente, anche se in questo caso è quella di un anaconda delle foreste, mentre il corpo è quello di un'aquila reale e la coda enorme e letale è quella di uno scorpione giallo del deserto, tra quelli più velenosi al mondo. Dal folto piumaggio e dagli artigli possenti è usato per lo più come cavalcatura da guerra per le sue abilità nel volo e per l'assoluta mancanza di paura nei combattimenti. Capaci di fermare in gruppo anche una carica di cavalleria pesante, da solo è comunque in grado di terrorizzare i fanti meno esperti e di disperderli volandogli addosso in picchiata o lanciandogli contro enormi massi o il suo letale veleno. Gli esemplari nati in cattività non amano stare in gruppo e preferiscono passare il tempo a caccia di prede più per divertimento che per necessità, rispettano gli umanoidi per la magia che li vincola ma è sempre meglio scherzare poco con questi bestioni. Gli esemplari liberi invece benché amino restare soli per la maggior parte dell'anno, sono soliti riunirsi per la caccia, specie i maschi adulti più giovani, dato che per mantenersi in forma devono ingurgitare grosse quantità di carne ogni giorno e spesso un solo esemplare non basta per catturare un'intera mandria di bufali. Costruiscono il loro nido sugli alberi più alti o tra i canyon più nascosti e i maschi rimangono vicini alle femmine per la sola durata della cova delle uova mentre ad accudire i piccoli ci pensano le femmine del branco. Ogni coppia genera al massimo due piccoli a covata e si riproduce una sola volta ogni 10 anni.

ABILITÀ SPECIALI

La loro origine magica gli consente di volare in qualsiasi luogo, anche nella più intricata delle foreste come se fossero in cielo aperto e di visualizzare i propri bersagli come se

non avessero ostacoli di fronte grazie ad una sorta di radar magico innato. I loro possenti artigli sono in grado di sollevare massi del peso di massimo un paio di centinaia di Kg che sono soliti lasciar cadere addosso alle cariche di cavalleria per disperderle e finire i cavalieri uno a uno poi con calma. La loro arma più letale resta comunque il veleno di cui sanno secernerne due qualità: una dalla coda, letale



ASPISETTURUS SCORPIO MAJOR



ILLUSTRAZIONE: NOME

anche per il più robusto degli uomini e l'altro dalla bocca in grado di essere sputato e di immobilizzare le prede. Il primo ha potenza 20 e in caso di check fallito infligge una perdita di un punto forza al round fino a che la vittima non resta a 0 punti forza e sviene: a questo punto la vittima priva di sensi comincia una lenta agonia che lo porterà alla morte entro un numero di ore pari al punteggio iniziale di forza della vittima a meno che non gli venga somministrato al più presto un antidoto adeguato o non venga curato magicamente. Il veleno paralizzante della bocca invece può essere sputato fino a una decina di metri ed ha una potenza di 21: chi fallisce il check subisce un malus di -1 cumulativo a tutte le azioni (movimento e iniziativa inclusa) per ogni tre round successivi fino a che il valore di ogni azione non sarà uguale a zero, nel tal caso la vittima si considera paralizzata, o saranno trascorsi 2D10 minuti dalla somministrazione del veleno che allora perderà gradualmente i suoi effetti. Infine va ricordato che lo spesso strato di folte piume che ricopre il corpo di questi esseri magici fornisce loro un'armatura di 4 punti dappertutto tranne che sulla coda, sul collo e sulla testa che, essendo ricoperti da spesse scaglie e placche, hanno una protezione di 7 punti.

NOTE STORICHE

La storia della nascita di queste creature è strettamente legata alla vita di re Silvanus VII. Si narra infatti che questo re elfico un giorno, girando per le stalle reali dichiarò di essere stufo di cavalcare i soliti grifoni e che un re del suo rango meritava qualcosa di assai più "degno di lui". Proprio queste furono le parole che usò. Dopo aver mandato i suoi uomini a cercare in tutto il suo regno un essere che fosse adatto a fare da cavalcatura ma non avendo altro risultato oltre al sentirsi ripetere che i grifoni erano il meglio che si potesse trovare, re Silvanus VII affermò con solennità: "Popolo di inetti vi farò vedere io se non esiste di meglio che un banale grifone". Detto ciò saltò in groppa al suo grifone reale, d'altro canto all'epoca non disponeva di nient'altro e si avviò alla ricerca più lunga che avesse mai fatto. Si dice che rimase lontano dal suo regno per ben sei anni, che per un elfo a dire il vero sono una sciocchezza, ma per un tipo pigro e volitivo come Silvanus VII sono un vero primato di costanza.

Alla fine in lontano bosco ebbe l'incontro che pose fine alla sua ricerca: avvicinatosi ad una pozza per far bere il suo grifone fu attaccato da uno strano essere che sembrava nato dall'incrocio tra una vespa, un aquila e un serpente e che con una sola puntura quasi ucise il suo fedele grifone. Tanto fu colpito dalla cosa re Silvanus che dopo aspra battaglia catturò vivo lo strano animale, un pò piccolo a dire il vero per essere cavalcato ma di certo doveva trattarsi di un cucciolo pensò. Tornato alla fine nel suo regno, entrò a corte con il fare di chi aveva vinto tutto e tutti ed esordì dicendo "visto branco di incapaci non ci voleva poi molto!". Sulle prime tutti rimasero in silenzio e furono presi dai più aspri sensi di colpa dopodiché il più piccolo dei figli del re, un bimbo di appena cinquant'anni, disse "Certo padre che è un pò piccolino per fare da cavalcatura a un elfo non trovi?". Re Silvanus subito rispose: "Dagli tempo e crescerà figliolo, vedrai."

Ma non fece in tempo a sfoggiare il sorriso di chi la sa lunga sulle cose della vita che l'anziano il mago di corte proruppe in una fragorosa risata ed esclamò: "ne dubito mio signore dato che gli aspesittori voraci difficilmente crescono più di così e questo anzi è già uno splendido esemplare!".

Tra le risate generali e i commenti vari sul re e la sua dabbennaggine la corte andò avanti a divertirsi per circa cinque minuti quando alla fine il re visibilmente irritato e assai poco disposto per carattere ad ammettere una sconfitta quasi ruggendo zitti tutti dicendo: "A è così che la pensi vero mago, bene allora vorrà dire che se tu e i tuoi assistenti non riuscirete a trovare il modo di fare di questa creatura una cavalcatura possente e letale in battaglia entro la metà del tempo che io impiegai per trovarla tu, i tuoi assistenti e tutti quelli che finora hanno riso di me verrete esiliati insieme alle vostre famiglie e ora vediamo che ha voglia di ridere no!". La sala del trono raggelò a questa minaccia e non passarono molti minuti prima che si capisse che la minaccia era seria e che forse era meglio cominciare a darsi da fare. Passarono così gli anni e mentre i maghi lavoravano su formule magiche e alchemiche inviati partirono volontari per ogni dove per poter trovare nuovi campioni di aspesittorus vorax per gli esperimenti e anche per cercare altri componenti necessari a creare la creatura richiesta dal re.

Alla fine dopo innumerevoli sforzi fu presentato al re ciò che aveva richiesto un aspesittorus adatto a portare un cavaliere e con alcune aggiunte che lo rendevano più letale e potente. Il costrutto magico di nuova creazione entusiasmò così tanto il re che volle subito provarlo, peccato che la bestia non fosse altrettanto entusiasta del re, che venne subito attaccato e passò alla storia come la prima vittima della sua terribile creatura. Ma si sa, morto un re se ne fa un altro e il figlio più grande, Silvanus VIII appena salito al trono diede ordine di apportare le dovute modifiche alla creatura.

Da allora la formula ha girato molto e sono stati costruiti svariati esemplari di AspiSETTurus scorpio mayor in tutto il mondo usati come cavalcature da guerra per lo più ma anche come guardiani e dato che, come si sa, la magia non è una scienza perfetta col tempo la natura ha fatto il suo corso e oggi questi ibridi magici sono pure in grado di riprodursi e si sono sparsi in molte foreste del mondo dove vivono allo stato selvaggio privi di ogni freno inibitore.

HABITAT

Grandi boschi e foreste tropicali, rari esemplari anche tra monti e canyon.

CLASSE DELLA CREATURA

Magica.

ASPISETTURUS VORACICUS

ILLUSTRAZIONE: PATRIZIO POLITI

FORZA	6
DESTREZZA	13
PERCEZIONE	12
VOLONTÀ	20
CONOSCENZA	14
Vitalità	12
Iniziativa	12
Difesa	15
Movimento	23
En. Magica	40
Shock	14
Res. Magica	20

P.G. Educazione:	-4
P.G. Agilità:	-3
P.G. Manualità:	-3

Indice di Potenza:	4.8
Molt. Movimento:	2.5
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
Storia	15
Seguire Tracce	12
Biologia	15

ARMI

NOME ARMA	DANNI TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Morso	1D6	3	-	-	-	-
Pungiglione	1D4+2	4	-2	-	-	-

DESCRIZIONE

Gli aspiettori voraci, meglio noti come Vorax, hanno le dimensioni di un pallone da calcio e sono frutto dell'incrocio di una vipera, di un'aquila e di una specie molto aggressiva di vespa delle paludi.

Sono stati creati magicamente da un potente dendromante che aveva bisogno di difendere il suo bosco dagli assalti di esseri invisibili dotati di numerosi poteri magici. Purtroppo però qualche componente dell'incantesimo che li aveva creati aveva dotato questi esseri di una primitiva forma di autocoscienza ed aveva accresciuto la naturale aggressività degli animali da cui sono derivati i Vorax.

Alcuni anni dopo la loro creazione attingendo di nascosto alla grande biblioteca del loro creatore questi esseri acquisirono molte conoscenze e persino il modo di annullare quella parte dell'incantesimo che impediva loro di riprodursi e, una volta diventati più numerosi, si rivoltarono al loro creatore.

Prima di morire egli lanciò una sorta di controincantesimo che però ottenne solo l'effetto di alterare il metabolismo dei Vorax che da allora possono nutrirsi solo di energia magica e possono generare solo un individuo all'anno per ogni coppia.

Questi esseri sono sempre affamati e altamente aggressivi. Dotati di una discreta intelligenza vivono in sciame numerosi e sono in grado di adattarsi a qualsiasi clima e ambiente.

ABILITÀ SPECIALI

Dai loro "genitori" i Vorax hanno ereditato alcune peculiarità come il morso velenoso delle vipere, che risulta mortale se non viene assunto l'antidoto entro 24 ore, e il pungiglione delle vespe di palude che contagiano chi viene punto con una malattia che porta la morte entro 2 settimane. In termini di gioco il veleno della vipera è di forza 12 ossia occorre un





check sulla forza con risultato almeno pari a 12 per non morire all'istante e ritardare gli effetti del veleno, mentre la malattia contratta con la puntura è grave e per curarla occorre almeno un sesto livello di taumaturgia o un check medicina con difficoltà 20.

Comunque la loro arma principale è il pungiglione e solo una volta al giorno mordono iniettando il loro veleno. Dell'aquila i Vorax hanno invece preso la capacità di volare e la vista eccezionale che è stata loro magicamente potenziata così da vedere anche l'invisibile.

I Vorax sono inoltre immuni alla magia, ad eccezione della dendromanzia, e tutti i danni inflitti da queste creature oltre che togliere energia vitale alle vittime le priva anche di un uguale ammontare di energia magica assorbita dai Vorax che, per ogni punto acquisito, riescono a vivere una settimana di più.

Un Vorax rimasto senza il suo sciame può decidere di sottomettersi a chiunque gli conceda energia magica in cambio dei suoi servizi ma attenti perché queste infide creature cercheranno sempre un modo per ritornare libere.

I Vorax sanno parlare fino a tre differenti linguaggi tra i più diffusi, ma difficilmente comunicano a parole con coloro con cui entrano in contatto, preferendo combattere.

HABITAT

Qualsiasi luogo in cui ci sia magia sotto ogni forma.

CLASSE DELLA CREATURA

Magica.



DENDROVORO

FORZA	17
DESTREZZA	8
PERCEZIONE	18
VOLONTA'	12
CONOSCENZA	8

Vitalità	34
Iniziativa	13
Difesa	10
Movimento	12
En. Magica	33
Shock	7
Res. Magica	12

P.G. Educazione:	-6
P.G. Agilità:	-5
P.G. Manualità:	-1

Indice di Potenza:	3.4
Molt. Movimento:	1
Difficoltà Shock:	16

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
Lotta	12
Dendromanzia (III)	15
Attacco Magico	16

ARMI

NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI	COLPI
ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND	
Lotta	1D4	2	-	-	-	-

DESCRIZIONE

Questi curiosi esseri hanno al posto delle dita delle liane allungabili a piacimento e mancano di un vero e proprio volto al cui posto c'è invece una sorta di proboscide in grado di fiutare la presenza di una massa vegetale anche fosse al centro della terra.

Le loro dimensioni sono variabili e dipendono dalla quantità di materia vegetale a loro disposizione. Sono fatti completamente di tessuto vegetale in continua espansione e necessitano di altro materiale biologico vegetale per assecondare la loro crescita che altrimenti regredisce causandogli un dolore indicibile.

Per questo motivo privano indiscriminatamente ogni forma di vita vegetale che incontrano, sia essa un filo d'erba o una pianta secolare, di ogni particella di linfa vitale essa possieda, causando il subitaneo avvizzimento del vegetale attaccato e la sua immediata morte.

Le caratteristiche fisiche di un dendrovoro così come le sue dimensioni variano a seconda della sua età e della quantità di linfa vitale che ha immagazzinato: la forza aumenta con l'aumentare delle dimensioni e va da un minimo di 5 punti in un esemplare appena nato a un massimo di 50 punti in un esemplare di 200 anni, grande come una quercia centenaria; la destrezza invece diminuisce con l'andare dell'età a causa dell'irrigidimento delle fibre legnose e va da un massimo di 15 punti in un neonato ad un minimo di 3 punti in un adulto di 200 anni.

Le caratteristiche qui riportate sono quelle di un

esemplare di circa 50 anni di dimensioni pari a quelle di un uomo di alta statura.

Queste creature non sono generalmente pericolose per l'uomo, ma da sole possono distruggere interi boschi e foreste e per questo vengono cacciate e sterminate da elfi, druidi e tutte quelle popolazioni che vivono in zone arboree.

ABILITÀ SPECIALI

I dendrovori si nutrono di piante dalle quali traggono non solo il loro nutrimento, ma anche l'energia mistica necessaria per entrare in sintonia con la Dendromanzia, di cui posseggono discrete conoscenze.

Oltre alla Dendromanzia i dendrovori sono in grado di difendersi e attaccare anche con i loro tentacoli vegetali, che secernono una sostanza altamente urticante la quale produce al tocco 1D4 danni e che usano per immobilizzare i loro avversari, per il funzionamento ed i danni prodotti dall'abilità lotta consultare il manuale base di Dimensioni.

Il particolare legame che unisce i dendrovori alla terra e alla vita vegetale circostante fa sì che qualunque creatura si muova sulla terra che sta loro intorno, eccetto quelle volanti, sia immediatamente percepita, benché essi siano sordi, ciechi e privi di olfatto.

Per questo non possono essere mai colti di sorpresa e sanno con esatta precisione dove sono tutte gli esseri viventi in un raggio di 20 metri, anche se invisibili o perfettamente nascosti.



NOTE STORICHE E MITOLOGICHE

I dendrovori sono il frutto della vendetta di un grande dendromante del passato che si innamorò follemente di una ninfa dei boschi, la quale approfittò dell'occasione per farsi creare dal mago una immensa foresta dove lei era l'unica sovrana.

Una volta che ebbe ottenuto quello che voleva, ella scacciò il dendromante dal suo territorio deridendolo ed affermando che solo un umano stolto come lui poteva avere l'amore di una semidea, perfetta come lei era.

Il dendromante, respinto e umiliato, decise allora di vendicarsi nel modo che avrebbe cagionato più male possibile alla superba ninfa, distruggendole ciò che aveva di più caro: i suoi amati alberi.

Così dopo lunghi studi elaborò un incantesimo in grado di dare vita ad un costrutto vegetale, il primo dendrovoro, il quale era dotato del potere di prosciugare le forme di vita vegetali della loro energia vitale, di cui traeva i nutrimenti per rimanere in vita. Il dendromante era però un'amante della natura e della vita e, nonostante il desiderio di vendetta, pose dei limiti

alla sua creatura: essa sarebbe morta una volta assorbita l'energia vitale corrispondente a una foresta di 200 acri, inoltre dotò il mostro di un carattere mite e poco incline alla violenza e di una grande sensibilità per la natura, in modo che non potesse mai privare un'area boscosa di più del 50% della sua vita vegetale. L'unica cosa di cui non si accorse fu che una parte dei suoi poteri si trasmisero alla sua creatura che fu così in grado di riprodursi all'insaputa di tutti e di alterare le condizioni della sua esistenza.

Ora i dendrovori girano liberi per il pianeta e sono i più grandi nemici delle ninfe e delle driadi con cui sono in continuo contrasto e, benché non siano esseri malvagi e non distruggano per cattiveria, capita spesso che producano grossi danni anche agli umani e umanoidi.

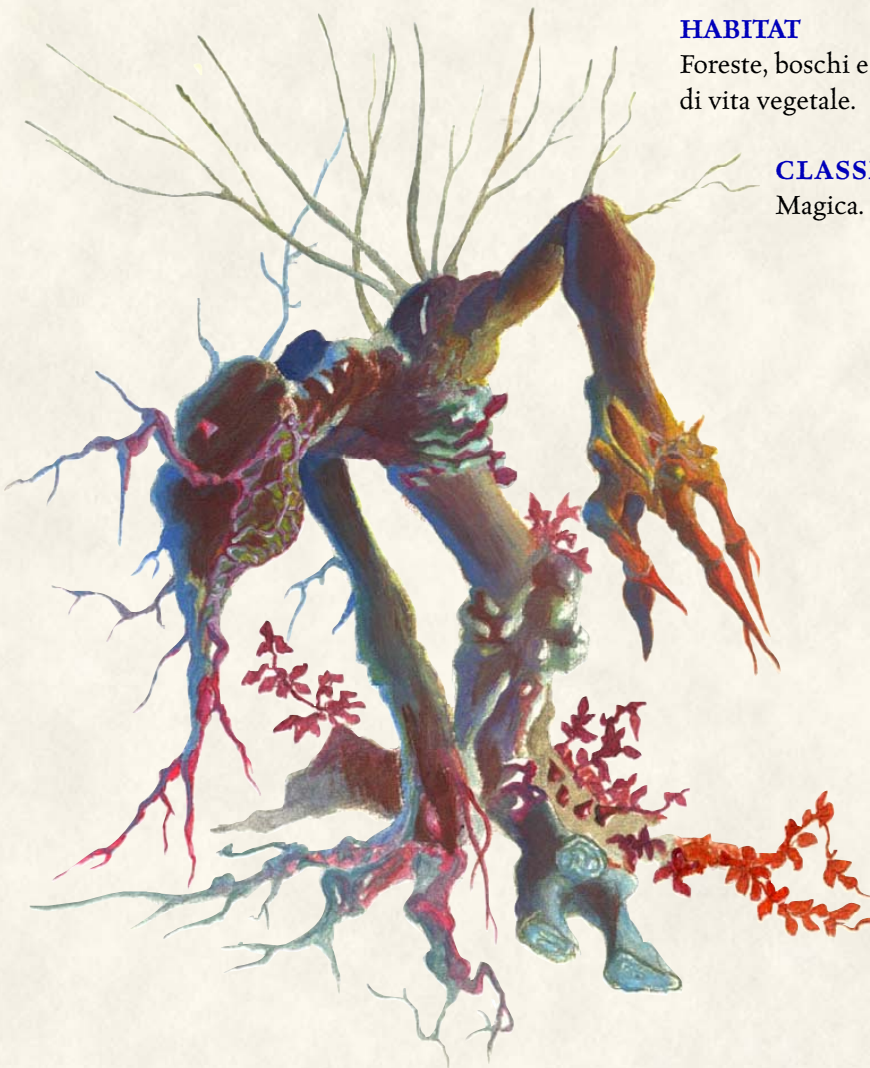
Non tutti i dendrovori hanno però conservato l'antico rispetto per la vita e ne esistono degli esemplari plagiati dal male, che hanno imparato ad assorbire energia vitale non solo dai vegetali ma anche dagli animali, che non hanno il minimo rimorso ad uccidere.

HABITAT

Foreste, boschi e ovunque vi sia abbondanza di forme di vita vegetale.

CLASSE DELLA CREATURA

Magica.





DENDROWURM

ILLUSTRAZIONE: CIRO TREZZI

FORZA	20
DESTREZZA	14
PERCEZIONE	10
VOLONTA'	7
CONOSCENZA	9

Vitalità	40
Iniziativa	12
Difesa	16
Movimento	17
En. Magica	14
Shock	8
Res. Magica	7

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

Indice di Potenza:	6.3
Molt. Movimento:	1
Difficoltà Shock:	16

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	16
Frusta	18
Piazzare Trappole	19

ARMI

NOME ARMA	DANNI TOT. TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Tentacoli	2D8+2	11	-	-	-	-

DESCRIZIONE

Alte dai cinque ai dieci metri hanno l'aspetto di grossi tronchi morti che hanno perso la corteccia e sono stati abbattuti dal vento, ma all'estremità opposta alle radici hanno una corona di tentacoli, tre alla nascita a cui se ne aggiunge uno per ogni decennio di vita, terminanti in affilate e aguzze punte di lancia.

La corona di tentacoli protegge una bocca quasi del tutto priva di denti, i pochi che ci sono sono lignei, piatti e non affilati, che funziona come un grosso imbuto di carne, fatto per risucchiare le prede senza dilanarle, intrappolandole in una sostanza viscosa e appiccicosa che serve a trascinarle sempre più verso lo stomaco.

Sono chiamate dendrowurm perché hanno avuto origine dall'incrocio magico del DNA di una pianta carnivora rampicante con quello di un wurm delle foreste, per ottenere una pianta resistente ed aggressiva che fosse in grado di utilizzare i tentacoli

tanto per attaccare quanto per avvinghiare e che avesse una naturale predisposizione per creare trappole.

I dendrowurm sono nati come evoluzione del classico cane da guardia per difendere le torri dei maghi o le loro abitazioni; in seguito al successo che hanno avuto sono stati usati anche per difendere castelli e fortezze, nonché da privati cittadini per custodire beni e persone. Dato che si riproducono per talea, non è stato possibile controllare la loro diffusione e oggi ce ne sono di selvaggie sparse un po' ovunque nel mondo.

Appena le talee prendono a crescere riacquistando magicamente la parte di vita animale che avevano perso al momento del taglio dalla pianta madre.

E' essenziale che chi vuole diventare il loro padrone faccia subito sentire la sua voce: le piante wurm sono infatti ceche, ma dotate di un udito acutissimo e ricono-





scono come loro signore solo colui di cui per prime sentono la voce. Da quel momento in poi obbediranno solo a lui per tutta la vita, che può durare fino a 1000 anni e se si vuole che difendano un luogo preciso sarà necessario ripiantarle lì entro il primo mese di vita altrimenti uno spostamento successivo a questo termine ne causerà la morte per impossibilità di adattamento al nuovo ambiente.

Per crescere necessitano di molta acqua, che traggono anche dalle prede che uccidono, e di un terreno fertile, anche se possono resistere senza bere per diversi anni, in tal caso non crescono e diventano assai deboli.

La tattica d'attacco di solito usata è semplice ma letale: distendono al suolo il loro corpo sfruttando la sua somiglianza con un tronco morto e, allo stesso tempo, nascondendo bocca e tentacoli, per essere individuate è richiesto un check Percezione con difficoltà pari a 21, e aspettano che qualche visitatore indesiderato di cui non gli è stato comunicato l'arrivo si faccia avanti.

ABILITÀ SPECIALI

Il dendrowurm si finge un tronco secco completamente disteso al suolo e tiene i suoi tentacoli ben nascosti usandoli come trappole laccio o altri tipi di trappole, magari per nascondere una buca.

Una volta che qualche ospite indesiderato arriva nelle sue vicinanze attiva le sue trappole e si mostra in

tutta la sua terribile mole usando i tentacoli come fruste per immobilizzare gli avversari e trafiggerli con le affilate punte.

La metà dei tentacoli attacca come fruste e l'altra metà attacca come lance; in ogni round possono attaccare fino a dieci tentacoli. Se la trappola non viene scoperta chi la fa scattare è automaticamente imprigionato e per liberarsi deve riuscire in un check Forza contro la pianta wurm altrimenti subisce 1D6 danni a round: dopo il quinto round viene portato alla bocca dove è ingerito in altri cinque round e una volta dentro la pianta wurm, si applicano le regole sul soffocamento senza più subire danni.

Le piante wurm hanno un'armatura di 6 punti, dimezzano i danni fatti con armi non metalliche e con gli incantesimi elementali e di dendromanzia, ma subiscono il doppio dei danni da qualsiasi attacco basato sul fuoco, magico e non, mentre gli incantesimi di psichemanzia consentono di prendere il controllo di tali creature solo per tre rounds.

I tentacoli tagliati e piantati entro 24 ore in un terreno ricco di sostanze nutritive, danno vita a piante wurm obbedienti in un tempo massimo di sei mesi.

HABITAT

Ama i terreni fertili e non può vivere nei deserti.

CLASSE DELLA CREATURA

Magica.



DHJIN

ILLUSTRAZIONE: CIRO TREZZI

FORZA	16
DESTREZZA	16
PERCEZIONE	18
VOLONTÀ	30
CONOSCENZA	30
Vitalità	32
Iniziativa	17
Difesa	18
Movimento	48
En. Magica	708
Shock	16
Res. Magica	30
P.G. Educazione:	0
P.G. Agilità:	-2
P.G. Manualità:	-1
Indice di Potenza:	9.1
Molt. Movimento:	3
Difficoltà Shock:	12

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
Astronomia	30
Medicina	24
Chimica	30
Storia	28
Fotomanzia (IX)	28
Aeromanzia (IX)	28
Idromanzia (IX)	28
Geomanzia (IX)	28
Piromanzia (IX)	28
Taumaturgia (IX)	28
Psichemanzia (IX)	28
Alchimia (IX)	28
Spade	17
Attacco Magico	15

ARMI

NOME ARMA	DANNI TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Spada	+5	4	-	-	-	-

DESCRIZIONE

Fatti di fumo e sabbia del deserto, queste potenti creature magiche sono in grado di assumere la forma che più desiderano grazie alla loro magia anche se per trattare con gli umani preferiscono assumere la classica forma di un uomo arabo muscoloso, con turbante e scimitarra.

Detti anche geni della lampada se pensate a loro come buone fatine in grado di esaudire ogni vostro desiderio e togliervi dai guai, bè scordatevelo!

Questi spiriti del deserto sono molto spesso malevoli, sanguinari, dediti all'uso della magia per assecondare i loro desideri più perversi, pronti per il loro piacere personale a torturare, prendere in giro e persino uccidere qualsiasi creatura capiti loro a tiro.

A loro si devono le terribili tempeste del deserto che riescono a scarnificare un uomo in pochi secondi e persino la creazione di alcuni dei più potenti e mortali oggetti magici che sono in circolazione. In realtà sarebbe più corretto dire che le tempeste si devono ai quei pochi potenti dhjin rimasti ancora liberi dato che in tempi ormai remoti alcuni potenti maghi umani stanchi dei loro soprusi decisero di dare loro caccia e di confinarli in maniera tale da renderli il meno pericolosi possibili dato che la loro immortalità non permetteva di eliminarli.

Nacque così la leggenda delle lampade che in realtà sono solo uno dei mille possibili oggetti in cui può essere stato rinchiuso un dhjin che può essere liberato con strofinii, colpetti al contenitore o semplicemente chiamandolo.

ABILITÀ SPECIALI

Oltre ad avere conoscenze smisurate che gli permettono di parlare quasi ogni lingua nota e di sapere molto più di tanti saggi della storia, i dhjin sanno trasformarsi in fumo o sabbia a piacimento e sono maghi eccezionali dediti all'alchimia e alla creazione di potenti oggetti magici a richiesta del loro padrone.

Non amano usare armi preferendo la magia, ma se del caso sanno usare assai bene le scimitarre.

Da non dimenticare che un dhjin non può allontanarsi per più di cinque metri dal suo contenitore magico e che combinando aeromanzia e geomanzia sono in grado di sollevare devastanti tempeste di sabbia che spesso accompagnano la loro apparizione: un modo come un altro per danneggiare chi o cosa hanno intorno proprio come ai vecchi tempi.

NOTE STORICHE E MITOLOGICHE

Il potentissimo rituale che servì ad intrappolare ogni dhjin fu pensato in maniera tale che l'immortalità di



un genio fosse vincolata ad una frazione di spazio assai ridotta in cui doversi ritirare almeno una volta ogni ora per evitare di essere comunque risucchiato nel contenitore e privato di ogni energia per i successivi dieci anni.

I dhjin sebbene immortali e poco sensibili al trascorrere del tempo sono altresì estremamente attaccati al loro potere tanto da non sopportare di esserne privati neanche per pochi secondi e perciò loro malgrado si ritirano regolarmente nel loro contenitore appena devono.

Se un dhjin resta fuori per più di due ore il suo contenitore si autodistrugge e tutte le energie del genio vengono dissipate riducendolo ad un immortale dalla forma umana privo di potere e folle per la sua perdita.

E' per questo che niente e nessuno può impedire ad un dhjin di rientrare nel suo contenitore scaduto il tempo limite, tanto più che i geni sono autorizzati ad usare come vogliono i loro poteri pur di poter rientrare nella loro gabbia dorata.

Come è facile intuire i maghi dell'antichità non vollero in realtà fare in modo che i dhjin potessero essere uccisi, ma vollero umiliarli e punirli per i loro misfatti rendendoli schiavi del loro stesso potere e della loro immortalità. Per rendere però più sicuro il mondo i maghi decisero di vincolare anche i poteri dei dhjin e li costrinsero ad ubbidire a tutte le richieste di coloro che li avessero trovati potendo usare i

loro poteri solo per esaudire desideri senza poter agire di propria iniziativa e senza poter causare mai in alcun modo la morte diretta di un essere umano.

Ma i maghi presero troppo alla leggera la natura malevola dei dhjin e la loro astuzia e riuscirono solo in parte a limitare i danni da loro causati: infatti oggi i geni non possono più usare i loro poteri a picimento, tranne che per rientrare nel contenitore vitale, ma nulla gli impedisce di realizzare i desideri come meglio credono potendo prendersi gioco a piacimento dei più sprovveduti avventurieri.

E così attenti a formulare più che bene i desideri con ogni particolare possibile perché chiedere la semplice immortalità può farvi trasformare all'istante in una statua greca e chiedere l'eterna giovinezza in un eterno bambino di un mese.

Nemmeno il limite dell'omicidio è invalicabile dato che uccidere direttamente non esclude causare la morte indiretta di chicchessia magari scatenandogli contro un'orda di lupi affamati. L'unica nota positiva in tutto ciò è che alcuni dhjin hanno imparato molto dalla loro punizione e si dimostrano oggi molto più rispettosi del valore della vita altrui tanto da distinguere buoni padroni da cattivi padroni e da aiutare i primi senza inganni mentre puniscono i secondi appena possono.

Si narra persino che alcuni dhjin buoni abbiano meritato la libertà, ma non si sa ne come abbiamo fatto ne se ciò risulti veritiero.

HABITAT

Ovunque venga rinvenuto il contenitore che li tiene intrappolati.

CLASSE DELLA CREATURA

Magica.



ILLUSTRATORE: Ciro Trezzi



DIFENSORE DI GEA

ILLUSTRAZIONE: MARCELLO LOTTI

FORZA	35
DESTREZZA	10
PERCEZIONE	11
VOLONTA'	25
CONOSCENZA	0

Vitalità	70
Iniziativa	10
Difesa	12
Movimento	33
En. Magica	154
Shock	17
Res. Magica	25

P.G. Educazione:	-8
P.G. Agilità:	-4
P.G. Manualità:	-3

Indice di Potenza:	7.4
Molt. Movimento:	1.5
Difficoltà Shock:	17

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	42	38
70	49	39
80	56	41
90	63	43
P.N.R.	84	—

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	18
Aeromanzia (III)	16
Idromanzia (III)	16
Geomanzia (VI)	22
Taumaturgia (V)	20
Dendromanzia (V)	20
Attacco Magico	14

ARMI

NOME ARMA	DANNI TOT. TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Pugni e Calci	2D6+5	12	-	-	-	-

DESCRIZIONE

I difensori o anche figli di Gea, sono dei titani costruiti magicamente alti dai sei ai 18 metri a seconda della potenza di chi li evoca, pesanti alcune decine di tonnellate e fatti di terra, roccia, metallo, il tutto tenuto insieme da edere magiche e da vario materiale vegetale come tronchi e grossi arbusti.

La testa è invece un unico blocco di roccia grigia rozzamente smussata con la forma di un teschio urlante. Il primo figlio di Gea fu creato dalla divinità della terra per difenderla dalla distruzione e dai soprusi operati da un gruppo di giganti e di stregoni al soldo del dio della Devastazione.

Questo accadeva agli albori del tempo, quando ancora gli uomini credevano nelle divinità. In seguito, nonostante l'uomo continuasse a disprezzare sempre più la natura, Gea continuò a occuparsi della sua terra e creò un gruppo di seguaci, che reclutò tra coloro che ancora veneravano gli dei ai quali affidò il compito di vegliare sull'uomo e proteggere la vita.

Per facilitare loro il compito, Gea gli consegnò una pergamena che recava il rituale e le formule magiche necessarie per evocare e creare un difensore che con forza enorme che sarebbe stato certa-

mente d'aiuto.

Purtroppo alcuni secoli dopo la creazione del culto di Gea, uno dei suoi seguaci, accecato dalla brama di potere, copiò il testo della sacra pergamena e fuggì dal culto cominciando a vendere a tutti i potenti stregoni interessati la formula per la creazione di un difensore di Gea, che da allora è diventato uno dei più temuti strumenti nelle mani dei malvagi, ser-





vendosene per i fini più disparati.

Tuttavia Gea non stette lì, ferma a guardare una delle sue creazioni più pure venir contaminata dai bassi scopi degli uomini più malvagi sulla faccia del pianeta, così maledise tutti i suoi figli non nati dalla pergamena sacra, condannandoli a vivere senza una propria intelligenza e ad assorbire l'energia dei loro stessi creatori per rimanere in vita e poter attingere ai propri poteri.

ABILITÀ SPECIALI

I figli di Gea sono dotati di una forza straordinaria e finchè mantengono il contatto con uno qualsiasi degli elementi che compongono la natura hanno il dono della rigenerazione che gli consente di riguadagnare fino a 5 punti danno al round.

I figli di Gea inoltre sono maghi elementali di straordinaria abilità e dotati di un'armatura data dalla loro composizione fisica di 8 punti su tutto il corpo. Quelli nati dalla sacra pergamena hanno una grande intelligenza e notevoli conoscenze, da 15 a 20 a seconda della potenza dell'evocatore, e possono usare tutti i tipi di magia descritti tra le loro abilità. Per ogni punto volontà oltre al diciassettesimo in possesso dell'evocatore, buono o cattivo che sia, il figlio di Gea venga creato più grande e con tre punti in più sul valore di Forza.

Quelli maledetti invece possono usare una sola abilità magica e non hanno alcuna intelligenza propria, obbedendo solo agli ordini del loro creatore, con ovvi problemi quando si tratta di risolvere situazioni non contemplate dagli ordini. Inoltre mentre l'evocazione normalmente richiede 24 ore di tempo, per quelli maledetti il tempo sale a un mese e per realizzare l'evocazione, lo stregone praticante deve rinunciare ad un punto di volontà, permanentemente se è mosso da intenti malvagi, solo per sei mesi se è mosso da buone intenzioni.

In più, sempre per via della maledizione, l'evocatore deve cedere al figlio di Gea metà dei suoi punti vita e metà dei suoi punti di energia magica, che si sommano a quelli già in possesso del titano, per tutto il tempo in cui il figlio di Gea rimane vivo. Nulla può essere fatto per evitare ciò e l'evocatore non può in alcun modo ferire o distruggere il figlio di Gea che ha creato; se solo tentasse di farlo l'ira del gigante ricadrebbe su di lui. Così Gea ha stabilito e così è!

HABITAT

Ovunque venga rinvenuto il contenitore che li tiene intrappolati.

CLASSE DELLA CREATURA

Magica.



DRAKOTEA

ILLUSTRAZIONE: PATRIZIO POLITI

FORZA	11
DESTREZZA	14
PERCEZIONE	18
VOLONTA'	12
CONOSCENZA	9

Vitalità	22
Iniziativa	16
Difesa	16
Movimento	18
En. Magica	28
Shock	7
Res. Magica	12

P.G. Educazione:	-5
P.G. Agilità:	-3
P.G. Manualità:	-1

Indice di Potenza:	4.1
Molt. Movimento:	1.5
Difficoltà Shock:	15

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	13	14
70	15	15
80	18	17
90	20	19
P.N.R.	26	-

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	14
Scalare	16
Geomanzia (II)	14
Attacco Magico	15

ARMI

NOME ARMA	DANNI TOT. TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Artigli	1D6	3	-	-	-	-
Coda	1D6+2	5	-1	-	-	-
Aculei	1D4	2	-	FOR	1	-

DESCRIZIONE

Le drakotee sono i costrutti magici più amati dai dendromanti che li ottengono donando la vita a una varietà di rosa canina il cui colore ricorda quello dell'alito infuocato di un drago, da qui il nome.

Una drakotea è composta integralmente di materia vegetale simile alla cellulosa, ma più flessibile e resistente, nonché più vellutata e delicata al tatto.

Le drakotee non hanno gambe ma al loro posto hanno una lunga "coda" di circa tre metri e mezzo di lunghezza, costituita dal loro gambo animato e coperto di spine aguzze che sono anche una delle armi più temibili di questi costrutti.

La pseudo-coda funziona come una molla e consente alle drakotee di spostarsi compiendo lunghi balzi oppure aggrappandosi a quasi ogni tipo di sporgenza e superficie come una corda dotata di rampino.

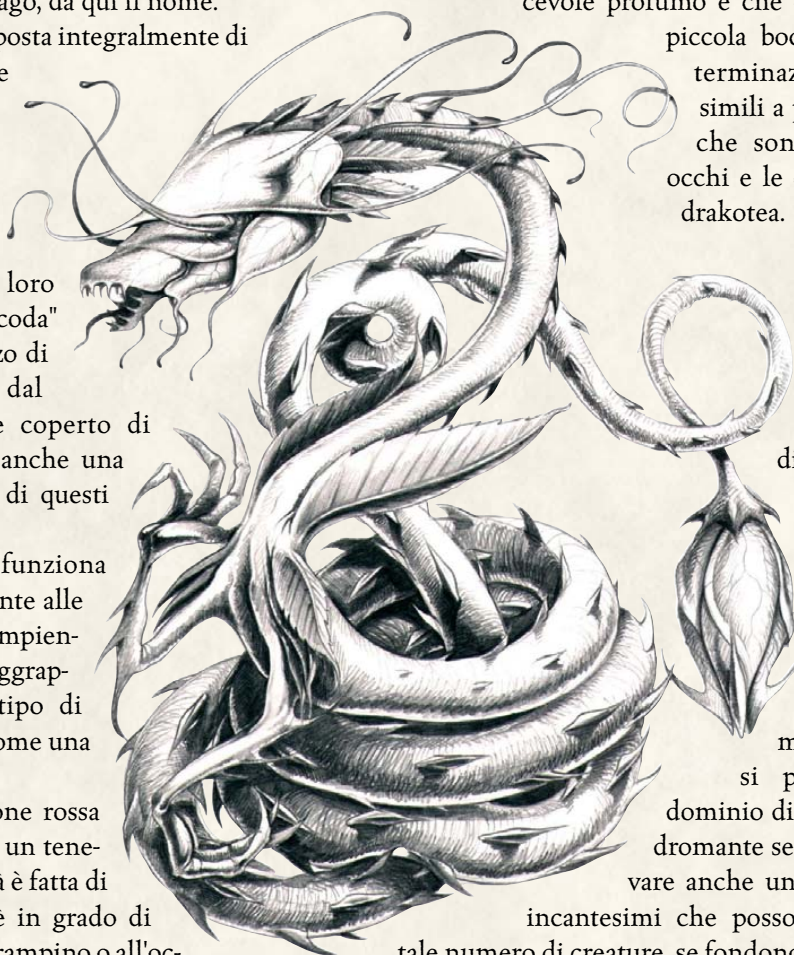
Infatti la terminazione rossa della "coda", che sembra un tenero bocciolo ma è in realtà fatta di duro legno durissimo, è in grado di aprirsi proprio come un rampino o all'oc-

correnza di ruotare velocemente e funzionare né più né meno che come un trapano.

La testa di questi costrutti è simile ad un delicato bocciolo, molto allungato che emana tra l'altro un piacevole profumo e che è dotato di una piccola bocca e di alcune terminazioni vegetali, simili a piccoli tentacoli che sono in realtà gli occhi e le orecchie di una drakotea.

ABILITÀ SPECIALI

Una delle cose che sanno in pochi di queste creature è il fatto che siano delle mediocri geomanti dotate di scarsi poteri individuali, ma molto potenti se si pensa che nel dominio di un grande dendromante se ne possono trovare anche un centinaio e gli incantesimi che possono lanciare un tale numero di creature, se fondono insieme le loro





energie, sono tutt'altro che mediocri. Inoltre dato che odiano la violenza ingiustificata e soprattutto uccidere quando se ne può fare a meno, nel corso dei secoli hanno evoluto una speciale ghiandola all'interno delle loro spine che secerne un veleno paralizzante assai potente in grado di immobilizzare un uomo per alcune ore senza fargli però perdere conoscenza, il veleno ha potenza 18.

Dato che le drakotee sono anche in grado di sparare le loro spine come fanno le istiche coi loro aculei, non è necessario che sia la coda a ferire il nemico, basta che questi venga colpito da una spina anche a distanza perché il veleno entri immediatamente in circolo, la gittata massima delle spine è uguale alla Forza della Drakotea: ne possono sparare non più di due alla volta e la seconda ha un malus di -5 per colpire. Le vittime immobilizzate vengono di solito bendate e portate in un luogo lontano in modo che non possano ritrovare la strada per la tana del dendromante.

Essendo inoltre creature molto legate alla sfera vegetale hanno un innato legame empatico con ogni creatura vegetale di cui percepiscono le "emozioni" e che possono anche controllare a piacimento come farebbe un dendromante esperto. Infine ogni dendromante all'atto di creare una di queste creature sviluppa con essa uno speciale legame mentale che gli consente di vedere e sentire ciò che vede e sente la drakotea senza però percepirla i pensieri.

La materia vegetale di cui sono fatte offre una protezione di 5 punti contro le armi contundenti e di soli 3 contro le armi da taglio. Il potere usato dai dendromanti per creare queste bellissime forme di vita vegetali è quello del Soffio Vitale e può essere usato solo quando il mago arriva ad un livello non inferiore al settimo, vedi Dimensioni Arcane pagina 70.

NOTE STORICHE E MITOLOGICHE

Queste creature per continuare ad esistere, dato che teoricamente possono vivere anche per migliaia di anni, non necessitano che di acqua e ogni tanto di qualche cura, per rimuovere i petali secchi e liberarle da eventuali parassiti; in cambio si rivelano fedelissime e devote ai loro creatori, o a chi si prende cura di loro, obbedendo senza fare obiezione alcuna, benché per il resto siano dotate di una loro autocoscienza e capacità di intendere e volere.

Sono usate per lo più come maggiordomi o tuttofare, ma alcuni le usano anche per fare la guardia a tesori o oggetti di valore particolare per chi li possiede e, in tal caso, sono pronte a combattere contro qualunque ospite indesiderato che tenti di impadronirsi, senza autorizzazione, di ciò che è in loro custodia.

È quasi impossibile che si allontanino di molto dal luogo dove sono state create ed essendo tutte di sesso femminile non si possono riprodurre, o almeno così si dice. Poco inclini alla violenza gratuita attaccano solo se necessario e se non ci sono altri modi per adempiere ai loro doveri mentre normalmente si comportano in modo assai educato e rispettoso come un autentico gentlemen inglese.

Di per sé sono anche in grado parlare, dipende se il loro creatore o qualcun altro al posto suo glie lo ha insegnato. Di solito la maggior parte dei dendromanti si servono di questo tipo di servitù proprio per evitare le noie di domestici indiscreti e chiacchieroni.

HABITAT

Ovunque risieda un dendromante.

CLASSE DELLA CREATURA

Magica.

FORZA 10
DESTREZZA 18
PERCEZIONE 15
VOLONTÀ 18
CONOSCENZA 15

Vitalità 20
Iniziativa 16
Difesa 20
Movimento 14
En. Magica 85
Shock 12
Res. Magica 18

P.G. Educazione: -4
P.G. Agilità: -2
P.G. Manualità: -2

Indice di Potenza: 6.7
Molt. Movimento: 1
Difficoltà Shock: 14

TABELLA DEI DANNI

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

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Dendromanzia (VII)	24
Attacco Magico	16

ILLUSTRAZIONE: KEITH PARKINSON

DESCRIZIONE

Una driade è una ninfa dei boschi, legata ad una particolare porzione di sottobosco o ad una particolare pianta. Le dimensioni e l'aspetto di una driade sono assai variabili dato che possono manifestarsi con qualsiasi forma e dimensione vogliano, purché l'aspetto abbia a che fare con elementi boschivi.

Quando il bosco diventa più florido e le piante prosperano anche la driade diventa più forte e potente, ma se il bosco invecchia e le piante muoiono o comunque diminuiscono di numero, la driade si indebolisce fino a morire se il bosco verrà completamente distrutto. Una driade controlla ogni pianta, arbusto o forma di vita vegetale più o meno grande, cresca vicino suo bosco.

Con i suoi poteri può far scricchiolare e muovere i rami di un albero, far sbocciare fiori fuori stagione e far in modo che una crescita improvvisa di erba e piccoli arbusti del sottobosco imprigionino un intruso indesiderato. Le driadi sono pacifiche e amichevoli specie con gli elfi con i quali spesso trascorrono giornate intere, ma non tollerano che nessuno distrugga il bosco o la parte che esse abitano.

Chiunque lo devasti o lo rovini per un qualsiasi motivo futile e non degno di vera importanza farà sicuramente una brutta fine, anche se raramente le driadi uccidono un altro essere vivente. La maggior parte di esse non è così potente da vigilare da sola su un intero grande bosco, perciò è possibile che le grandi foreste tendano ad avere non solo una di queste creature. Esse non possono allontanarsi troppo dal loro bosco e se costrettevi il loro corpo si dissolve e rientra subito nelle loro piante.

ABILITÀ SPECIALI

Le driadi sono in grado di fondersi all'istante con il bosco e gli alberi e sono in grado di controllare ogni arbusto, pianta o altra forma di vita vegetale sia nel loro territorio nativo grazie alla Dendromanzia di cui sono tra le più abili fruitrici.

Le driadi sono quasi immortali, se raggiungono gli o punti di vitalità si fondono col terreno e rimangono lì finché non recuperano energie dalla terra al ritmo di un punto vitalità ogni 24 ore. Una volta entrate nella loro vegetazione sono inattaccabili direttamente, ma si ricordi che se il bosco di una driade muore causerà anche la morte di quest'ultima.

NOTE STORICHE E MITOLOGICHE

Nella mitologia greca, le driadi erano ninfe degli alberi e delle foreste. Secondo antichissimi miti, ogni driade nasceva con un albero da custodire e viveva nell'albero stesso, nel qual caso era detta amadriade, oppure nelle vicinanze. Poiché la driade moriva quando il suo albero crollava, spesso gli dei punivano chi aveva causato quella distruzione. La parola "driade" è usata anche genericamente per indicare le ninfe che vivevano nelle foreste.

HABITAT

Foreste di ogni tipo e dimensioni.

CLASSE DELLA CREATURA

Magica.





FORZA	1
DESTREZZA	20
PERCEZIONE	20
VOLONTÀ	12
CONOSCENZA	9

Vitalità	2
Iniziativa	20
Difesa	22
Movimento	31
En. Magica	49
Shock	6
Res. Magica	12

P.G. Educazione:	-5
P.G. Agilità:	-1
P.G. Manualità:	-0

Indice di Potenza:	3
Molt. Movimento:	3
Difficoltà Shock:	11

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	1	4
70	1	5
80	2	7
90	2	9
P.N.R.	2	—

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Taumaturgia (V)	20
Musica	24

no avvistate le prime farfalle dragone e dopo attente analisi si arrivò a stabilire che erano esserini completamente innocui, attirati dalla musica, diffidenti nei confronti di chi voleva solo studiarle e dotate di strani poteri fatati.

ABILITÀ SPECIALI

Il canto di queste creaturine pur non avendo nulla di magico è comunque in grado di incantare chiunque lo ascolti per la sua dolcezza e i suoi poteri distensivi ed è facile addormentarsi ascoltando i delicati concerti che le colonie di farfalle dragone possono realizzare sia per puro piacere personale che per difendersi.

Se attaccate infatti questi miti ed innocue creature non possono che difendersi cantando e cospargendo i loro nemici con la polvere dei sogni che cade dalle loro ali quando volano e che è in grado di far addormentare all'istante e per alcune ore chiunque la respiri, sia nel caso del canto che in quello della polvere la vittima per resistere al sonno deve superare un check Volontà con difficoltà 20.

Dato il carattere particolarmente gentile e dolce, esse ricambiano ogni gesto di benevolenza nei loro confronti elargendo cure gratuite a chi ne ha bisogno grazie ai loro poteri curativi e spesso, se trovano un umano dal cuore puro e gentile che ami prendersi cura di loro, decidono di seguirlo e di passare il resto della loro vita con lui.

Cercare di tenerle rinchiuso contro la loro volontà per costringerle ad usare i loro poteri è inutile e ha come unico risultato la loro morte, mentre raccogliere la polvere che cade dalle loro ali per usarla come una droga anestetica non è una cattiva idea:

basta ricordarsi che la poverina mantiene il suo potere per non oltre 24 ore a meno che non venga conservata in una borsa fatta con la sacca biliare di un drago o di un grosso rettile.

HABITAT

Boschi, foreste, specchi d'acqua e a volte in città dove vivono umani dal cuore puro.

CLASSE DELLA CREATURA

Magica.

DESCRIZIONE

Le farfalle dragone sono delle piccolissime e graziose creature magiche dotate di ali di farfalle e di corpo di lucertola privo degli arti superiori.

La loro colorazione vivace e variopinta spesso le aiuta a confondersi con le normali farfalle con cui è facile scambiare, dato che hanno le medesime dimensioni e si differenziano solo per la coda e per la testa, dotata di una piccola cresta fatta di sottili antenne, più sensibili di qualsiasi organo percettivo posseduto dai comuni animali.

Questi esserini che non amano la confusione e si nascondono ad ogni rumore improvviso sono il frutto di uno strano incidente di laboratorio, se così lo si può definire... Anni orsono infatti un alchimista dalle bizzarre idee evoluzionistiche pensò di elaborare una sostanza in grado di accelerare l'evoluzione degli esseri viventi in pochissimo tempo, per questo motivo cominciò a creare una miriade di filtri e pozioni che servissero allo scopo ma senza mai ottenere ciò che voleva. Una di queste sue pozioni di prova, ritenuta un completo fallimento, fu gettata fuori dalla finestra del laboratorio e si andò a spargere sulla parete della costruzione di fronte: ora nessuno sa come ne perché, probabilmente fu colpa dell'odore, ma quella pozione attirò l'intera popolazione di lucertole del circondario che cominciarono a berla.

Dopo pochi minuti inspiegabilmente scomparvero, anche se diversi testimoni affermano di aver visto strani bozzoli simili a quelli dei bachi sparsi qua e là per il paese. Nei giorni successivi furo-



FATINE DEI BOSCHI

ILLUSTRAZIONE: PATRIZIO POLITI

FORZA	2
DESTREZZA	20
PERCEZIONE	16
VOLONTÀ	15
CONOSCENZA	10

Vitalità	4
Iniziativa	18
Difesa	22
Movimento	33
En. Magica	56
Shock	10
Res. Magica	15

P.G. Educazione:	-5
P.G. Agilità:	-1
P.G. Manualità:	-1

Indice di Potenza:	4.9
Molt. Movimento:	3
Difficoltà Shock:	10

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	2	5
70	3	6
80	3	8
90	4	10
P.N.R.	5	—

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Furtività	22
Aeromanzia (III)	16
Geomanzia (III)	16
Taumaturgia (II)	14
Dendromanzia (II)	14
Attacco Magico	17

abilità magiche, tenendosi debitamente a distanza e sfruttando le loro piccole dimensioni e l'abilità Furtività per nascondersi, non ingaggeranno mai corpo a corpo.

NOTE STORICHE E MITOLOGICHE

Secondo la tradizione popolare, sono creature sovranaturali, in genere con sembianze umane, che abitano in un immaginario paese delle meraviglie e che, con l'aiuto della magia, intervengono nelle vicende dei mortali; nel regno delle fate vivono anche folletti, gnomi, elfi, troll, nani, streghe, maghi, geni, coboldi, banshee, silfi e ondine.

La credenza nelle fate è un aspetto che accomuna gran parte delle antiche culture popolari. Creature simili si possono considerare le ninfe e le sirene della mitologia classica, i gandharva, cantori e musicisti celesti che figurano nella letteratura sanscrita, come pure le Hathor, geni femminili dell'antico Egitto, che apparivano alla nascita di un bambino e ne predicevano il futuro.

Nel folklore le fate sono quasi sempre buone con gli umani, anche se talvolta diventano capricciose e si divertono a combinare qualche scherzo. Per non farle arrabbiare, è quindi necessario parlarne sempre bene e trattarle con rispetto.

HABITAT

Foreste, boschi e laghi ameni.

CLASSE DELLA CREATURA

Magica.

DESCRIZIONE

Queste strane creature sembrano piccoli esseri umani in miniatura, dotati di ali simili a quelle di una farfalla o di una libellula, di orecchie appuntite, ma soprattutto di dimensioni molto piccole; tra i 5 e 10 centimetri.

Sono esseri molto pacifici e vivono in piccole comunità all'interno di boschi e foreste, in zone molto amene e fertili, capeggiati da un loro re o regina.

Passano gran parte del loro tempo volando di fiore in fiore per succhiarne il nettare, di albero in albero per ammirarne la poscenza e giocare tra le foglie e i rami, di prato in prato per sorvegliare e studiare tutti gli animali che li popolano.

Di carattere molto allegro e scherzoso non amano avere rapporti con creature con uomini e umanoidi ad eccezione di elfi, driadi o altre creature pacifiche che popolano i loro verdi boschi.

Se incontrano compagnie di umani amano giocare con loro senza essere visti, tendendogli scherzi e rubandogli oggetti, specialmente monete e oggetti luccicanti, e usando simpaticamente le loro abilità magiche contro i malcapitati. Solo pochi di loro parlano lingue umane mentre la maggior parte è in grado di capire la lingua elfica.

Molti maghi, soprattutto quelli particolarmente malvagi, amano dare la caccia a queste creature in quando la loro natura magica li rende particolarmente prelibati per procurarsi componenti magici come le orecchie e soprattutto le loro ali.

Sembra infatti che queste producano una particolare polverina che rende pozioni ed oggetti magici molto più duraturi e potenti, nonchè avere effetti particolari ancora non del tutto scoperti.

ABILITÀ SPECIALI

Sebbene molto fragili e poco resistenti, queste creature sono eccezionalmente abili e veloci. La loro alta Destrezza li rende molto difficili da colpire.

Sono degli abilissimi maghi e sanno usare diversi arcani di magia, generalmente Dendromanzia, Geomanzia, Aeromanzia e Taumaturgia.

Se devono attaccare lo faranno esclusivamente con le loro





FORZA	15
DESTREZZA	10
PERCEZIONE	15
VOLONTA'	15
CONOSCENZA	0

Vitalità	30
Iniziativa	12
Difesa	12
Movimento	37
En. Magica	30
Shock	10
Res. Magica	15

P.G. Educazione:	-8
P.G. Agilità:	-4
P.G. Manualità:	-2

Indice di Potenza:	3.9
Molt. Movimento:	3
Difficoltà Shock:	16

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	14

ARMI

NOME ARMA	DANNI TOT. TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Artigli	1D6	3	-	-	-	-
Morso	1D8+1	5	-	-	-	-
Corna	1D8	2	-1	-	-	-

DESCRIZIONE

I Gargoyle sono creature magiche create da potenti stregoni in grado di manipolare la roccia. Essi sono fatti di pietra, animata da incantesimi di alto livello per difendere castelli, torri e luoghi proibiti.

Le loro dimensioni variano da quelle di un cane a quelle di un grosso umano. Generalmente raffigurano demoni alati dal volto bestiale, con lunghe zanne e artigli poderosi posti su cattedrali, torri, castelli per spaventare coloro che si avvicinano. Le caratteristiche riportate qui a fianco sono quelle di una creatura dalle dimensioni umane.

Nel caso di dimensioni maggiori o minori le caratteristiche fisiche possono variare.

ABILITÀ SPECIALI

La loro pelle rocciosa gli garantisce una protezione di 5 punti armatura contro gli attacchi fisici. Se vengono colpiti da armi come spade, asce e simili subiscono solo la metà dei danni. Inoltre le loro grandi ali e la magia che li ha creati gli permettono di librarsi in volo anche se in maniera goffa.

HABITAT

Castelli, torri e templi.

CLASSE DELLA CREATURA

Magica.



GOLEM DI LAVA

ILLUSTRAZIONE: MARCELLO LOTTI

FORZA	15
DESTREZZA	10
PERCEZIONE	10
VOLONTA'	16
CONOSCENZA	0

Vitalità	30
Iniziativa	10
Difesa	12
Movimento	12
En. Magica	32
Shock	13
Res. Magica	16

P.G. Educazione:	-8
P.G. Agilità:	-4
P.G. Manualità:	-3

Indice di Potenza:	4.6
Molt. Movimento:	1
Difficoltà Shock:	15

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	16

ARMI

NOME ARMA	DANNI TOT. TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Pugni e Calci	2D6	7	-	-	-	-

DESCRIZIONE

Il corpo di un golem di lava è fatto completamente di metallo fuso, e non di lava come il nome lascia supporre, che solidifica all'esterno per pochi millimetri quando i golem assumono una forma solida qualsiasi, non necessariamente umanoide.

Dato lo scarso spessore del metallo solidificato basta la minima pressione per rompere il guscio solido e penetrare nel corpo di bollente metallo liquido di questi esseri.

Questi costrutti magici furono creati da una setta di potenti piromanti che volevano donare vita eterna alle loro statue di metallo e così fecero un rituale per creare i golem comuni, che infondesse alle statue tutta la mistica energia del fuoco, ma non riuscirono che in parte nei loro intenti.

Infatti diedero sì la vita alle statue, ma queste non avevano anima né propri pensieri ed erano in grado di eseguire solo gli ordini loro impartiti come un qualsiasi golem.

Oggi esistono poche copie di questo rituale e pochi golem di lava, i quali aspettano di ricevere ordini da un

qualsiasi piromante, obbediscono solo ad un mago di questo tipo, e che sono nascosti chissà dove e con chissà quale aspetto.

Tuttavia per chi conosce la leggenda è facile riconoscerli dato che qualunque siano le loro sembianze, devono comunque avere da qualche parte inciso l'em-





blema del sole che racchiude il rituale della loro creazione e senza il quale non potrebbero vivere.

Chi ne trovi uno può attivarlo colpendolo con un semplice incantesimo di fuoco e ne sarà il padrone finché qualcun altro non colpirà tale essere con un incantesimo di fuoco più potente.

ABILITÀ SPECIALI

Colpire questi golem con armi convenzionali è completamente inutile e si rischia solo di perdere l'arma usata. E' possibile distruggerli immergendoli in acqua e trasformandoli così in statue di metallo senza vita, a contatto con l'acqua infatti questa comincia ad evaporare all'istante mentre il golem perde il calore che gli dà vita trasformandosi in metallo inerte che esplode in migliaia di schegge dopo pochi secondi, causando 2D8 di danni a tutti gli astanti, oppure colpendo l'emblema del sole che tutti questi golem portano sulla fronte e che è il punto dove è racchiusa la formula di vitalità che anima la statua e che è l'unico punto vulnerabile con le armi normali.

Gli incantesimi di Idromanzia gli causano il doppio dei danni. Sparare e colpire altrimenti il golem come si è detto è inutile per chi attacca, ma può essere utile al golem che assorbendo nuovo metallo può crescere o curarsi e in termini di gioco vuol dire che per ogni Kg di metallo con cui il golem viene a contatto egli aggiunge 5 punti ferita al suo ammontare massimo o ne rigenera altrettanti se li ha persi. Da solo però un golem di lava non può assorbire metallo è necessario che qualcun altro glielo fornisca e

comunque dopo 12 ore tutto il metallo in eccesso viene espulso dal corpo del golem di lava per evitare che diventi troppo potente.

Come è ovvio questi golem non hanno armature perché non gli servono e non usano neanche armi dato che il loro pugno incandescente provoca da sé molti più danni di una normale spada.

NOTE STORICHE E MITOLOGICHE

Secondo la leggenda ebraica, il golem è un'immagine o un oggetto che prendono vita grazie a una formula magica. Il golem assunse spesso la forma di un robot o di un automa che poteva essere utilizzato per svolgere diverse mansioni o, come avvenne in seguito, per proteggere gli ebrei.

Una delle storie di golem più famose riguarda il rabbino Juda Löw di Praga, che si sarebbe fabbricato un golem da utilizzare come schiavo, ma avrebbe poi dovuto distruggere la sua creatura quando questa cominciò a ribellarsi ai suoi ordini. Incentrato sulla leggenda è il romanzo *Il Golem* (1915) di Gustav Meyrink.

HABITAT

Ovunque il giusto rituale magico che gli dona la vita venga effettuato.

CLASSE DELLA CREATURA

Magica.

HAGMOUTH

ILLUSTRAZIONE: DAVID GRATTONI

FORZA	20
DESTREZZA	14
PERCEZIONE	10
VOLONTÀ	13
CONOSCENZA	5

Vitalità	40
Iniziativa	12
Difesa	16
Movimento	17
En. Magica	26
Shock	12
Res. Magica	13

P.G. Educazione:	-7
P.G. Agilità:	-3
P.G. Manualità:	-3

Indice di Potenza:	4-7
Molt. Movimento:	1
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	16
Seguire Tracce	12
Furtività	14
Lotta	15
Sputare Fuoco	12

ARMI

NOME	DANNI TOT	DANNI	RIT.	RAGGIO	COLPI	COLPI
ARMA	TOT.	MEDI	INIZ.		ROUND	
Artigli	2D6	7	-	-	-	-
Corna	1D10	5	-1	-	-	-

DESCRIZIONE

L' Hagmouth (o bocca della strega) è un'aberrazione magica derivante dalla corruzione dei satiri ai poteri oscuri della magia nera di una congrega di streghe. Le streghe più vecchie sono in grado di usare i loro poteri di Taumaturgia e Necromanzia per trasformarsi in bellissime ninfe e catturare i satiri dei boschi.

Durante i rituali oscuri a cui prendono parte almeno una Annis, una Strega del mare e una Strega verde i satiri vengono uccisi e prosciugati del loro sangue che servirà alle streghe per produrre filtri d'amore ed altre pozioni.

Subito dopo il corpo viene ingrandito e nelle vene del cadavere viene immesso sangue ancora caldo di troll mentre vengono estratti entrambi gli occhi; resterà così per tre giorni, passati i quali tutte le streghe useranno i loro poteri Necromantici combinati fra loro.

Se il procedimento è stato eseguito correttamente il corpo comincerà a mutare di forma, tutta la folta peluria comincerà a cadere mentre la pelle diventerà secca, dura come il cuoio e marrone ocra; le braccia si allungheranno a dismisura, il dito medio si fonderà con l'indice e il mignolo con l'anulare a formare tre grosse dita callose; la bocca si allargherà e spunteranno due enormi zanne al posto dei canini inferiori.

Oltre a queste mutazioni il corpo in generale si deforma ingobbandosi e contemporaneamente diventando più teso e muscoloso.

Esiste anche la possibilità (10%) che si formino degli Hagmouth in maniera naturale quando una ninfa di allineamento malvagio uccide un satiro con o

suoi poteri magici. In questo caso la creatura non è dotata di tutti i poteri conferitegli con i rituali di stregoneria.

Gli Hagmouth comprendono e parlano diverse lingue a seconda dell'ambientazione in cui si sta giocando. Un tipico Hagmouth è alto 2,6 m e pesa 240 Kg.

ABILITÀ SPECIALI

Se una creatura umanoide bacia un Hagmouth di sua volontà (camuffato dal potere di Metamorfosi) questa cadrà addormentata per 1d3 giorni. Diversamente l'Hagmouth può tentare di baciarla usando l'abilità Lotta; in tal caso alla vittima è concesso resistere al potere con un check sulla Volontà contro quella della creatura.

Gli elfi e tutte le creature con Volontà 15 o superiore sono immuni al sonno. Una volta ogni 4 round l'Hagmouth può emettere una nube verdastra di vapori tossici con raggio di 6 metri.

Tutti coloro che inalano tali vapori devono effettuare un check sulla Forza con difficoltà pari alla Forza della creatura o perdere 1d4 punti di Forza (e di conseguenza la Vitalità), mentre la nube renderà sfocate tutte le figure all'interno dell'area (l'Hagmouth è immune ad entrambi gli effetti). Il tiro va ripetuto per ogni round di esposizione alla nube e i punti persi vengono recuperati al ritmo di 1 ogni ora.

Gli Hagmouth sono immuni ai veleni, alle malattie e agli effetti dell'Arcano di Psichemanzia. Le melodie sono in grado di risvegliare alla creatura il proprio legame con la vita precedente da satiro creando pani-

HAGMOUTH



co e confusione nel suo modo di agire.

Se l'Hagmouth ascolta una musica suonata con una certa abilità, chi la suona deve avere almeno 15 sull'abilità Suonare, dovrà subito effettuare un check sullo Shock con difficoltà 18 e, se fallirà, subirà uno dei seguenti effetti per un numero di minuti pari alla differenza fra il tiro effettuato e la difficoltà dello stesso o fino al termine del suono:

- 1-5 Confusione (-5 a tutti i checks);
- 6-8 Paura;
- 9-10 Ammaliamiento e sottomissione a colui che suona.

Le streghe che lo hanno creato sono in contatto empatico con l'Hagmouth e possono vedere tutto ciò che esso vede attraverso quello che viene chiamato l'occhio della strega. Nel momento stesso in cui la creatura viene uccisa tutte le streghe che la controllavano perderanno così il loro occhio.

HABITAT

Colline, montagne e paludi temperate.

CLASSE DELLA CREATURA

Magica.





MAGMATRON

FORZA	15
DESTREZZA	15
PERCEZIONE	15
VOLONTÀ	15
CONOSCENZA	12
Vitalità	30
Iniziativa	15
Difesa	17
Movimento	30
En. Magica	46
Shock	10
Res. Magica	15

P.G. Educazione:	-5
P.G. Agilità:	-3
P.G. Manualità:	-2

Indice di Potenza:	7.1
Molt. Movimento:	2
Difficoltà Shock:	15

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	17
Piromanzia (IV)	18
Attacco Magico	12
Sputare Fuoco	17

ARMI

NOME ARMA	DANNI TOT. TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Calci	2D6+2	9	-	-	-	-
Morso	1D8+2	6	-	-	-	-

DESCRIZIONE

I magmatrons, noti anche come destrieri di metallo fuso e come cavalli degli inferi, sono dei normali cavalli probabilmente provenienti dalla dimensioni di fuoco e finiti chissà per quale motivo in questo mondo.

Dall'aspetto un po' più grande di un normale cavallo e fatti di puro acciaio liquido incandescente, sono dotati di una vivida intelligenza e sono ottimi compagni di viaggio, abili oratori oltre che fiere e combattive cavalcature.

Dato che alla nascita vengono abbandonati dai propri genitori, questi cavalli magici crescono senza alcuna concezione del bene e del male e senza nessuna forma di autocontrollo cosicché si comportano come normali cavalli causando i problemi che vi lascio immaginare.

Spesso cercano di avvicinare mandrie di veri cavalli che finiscono con l'incenerire per sbaglio mentre cercano di giocare, oppure si lanciano a tutta velocità nel grano maturo per sentirselo sulla pelle e finiscono con mandare in fumo interi raccolti.

I più anziani finiscono col capire che questo mondo non fa per loro e si ritirano a vivere, magari con una compagna trovata durante le loro peregrinazioni, amano molto viaggiare e fare nuove esperienze, su qualche vulcano attivo o in qualche pozza di lava.

Di solito sono schivi e diffidenti con gli umani che chissà perché cercano sempre o di ucciderli o di catturarli, specie i grandi piromanti che amano usarli come cavalcature, per questo motivo non si lasciano avvicinare e se si sentono minacciati caricano a testa bassa senza preoccuparsi di fare flambè chiunque gli stia davanti.

Si narra di alcuni eroi che hanno stretto amicizia con degli esemplari di magmatrons con cui vivono in armonia e che, a quanto dicono le leggende, non causa-

no alcun problema né al loro cavaliere né alle persone o cose che hanno intorno.

Si nutrono di metallo e detestano essere montati contro la loro volontà: si consiglia ai piromanti che volessero tentare la sfida di valutare bene come usare i propri poteri.

ABILITÀ SPECIALI

I magmatrons possono sputare fuoco fino a 10 metri di distanza e chi non riesce a schivare il loro soffio subisce 2D10 danni senza detrarre armature.

Il fatto di essere abili piromanti non vale per tutti i magmatrons: solo quelli riportati indietro dal piano del fuoco sanno usare tale dono e questi sono quasi tutti servi di potenti piromanti o esuli volontari in qualche remoto angolo deserto del pianeta, i magmatrons non invecchiano mai e possono rimanere giovani fino a che rigenerano il metallo di cui sono composti che è semplice acciaio.

Gli altri magmatrons, nati sul nostro pianeta, non sanno neanche di avere tali capacità magiche a meno che qualcuno non glielo abbia rivelato o lo abbiano appreso per caso da soli in qualche circostanza molto particolare.

Per quanto riguarda armatura, effetti delle armi e dei danni si rimanda a quanto già detto a proposito per gli elementali del fuoco.

Il corpo dei magmatrons raggiunge temperature altissime e tutto ciò su cui posano le zampe fonde all'istante mentre l'ambiente che li circonda può raggiungere temperature che vanno dai 200 ai 500 gradi nei primi tre metri e intorno ai 50-100 gradi entro i successivi sette metri.

Questo genera i problemi relazionali che affliggono



tali creature anche se nessuno sa che i magmatrons durante la permanenza sul piano del fuoco hanno appreso dagli elementali che li abitano come alterare le loro emanazioni di calore: tutti i magmatrons possiedono istintivamente tale conoscenza, ma non la usano perché pensano che non ci sia nulla di male nel gironzolare alla loro temperatura normale.

Se però qualcuno riesce a carpire la loro fiducia, cosa per niente facile e a fargli capire come stanno le cose, non è detto che non decidano di usare tale conoscenza e semplificare le cose per chi gli sta intorno.

NOTE STORICHE E MITOLOGICHE

Il progetto di creazione originale lo si deve a una setta di antichi piromanti che volevano dimostrare tutto il loro potere creando una cavalcatura adatta a loro che al contempo rivelasse al mondo tutta la loro potenza in maniera semplice e inequivocabile.

In seguito però alcuni problemini, legati alla difficoltà di controllare gli effetti secondari creati dalla loro presenza, li resero estremamente impopolari anche tra i loro stessi creatori, chi vorrebbe un destriero che incendia ogni foresta in cui passa o che ogni volta che decide di scrollarsi un po' di cenere di dosso all'interno di un villaggio uccide come minimo una ventina di persone con gli schizzi di metallo fuso che libera?

Visto però che in fondo amavano le loro creature decisero di non sopprimerle per un loro errore di valutazione, ma di spedirle in una dimensione che fosse più adatta al loro tipo di vita e dove sarebbero potuti vivere felicemente: strinsero così un patto con alcuni maghi dimensionali e spedirono i circa 500 magmatrons, creati magicamente, nella dimensione elementale sul piano

del fuoco.

Qui i magmatrons vissero felici per molto tempo e trovarono persino il modo di riprodursi, alcuni si dice che si siano persino accoppiati con degli elementali dando vita a una sorta di centauri di fuoco vivo, fino a quando però a qualcun altro venne la geniale idea di usare tali cavalcature per fare sfoggio dei suoi poteri.

Il merito del ritorno di alcuni esemplari sul pianeta lo si deve ad alcuni potenti idromanti che oltre a riportarli indietro riuscirono persino a trovare il modo di sfruttare i propri poteri per evitare che il calore dei magmatrons producesse gli indesiderati problemi che ne avevano causato l'esilio la prima volta.

Purtroppo però questi animali ormai abituati a vivere liberi altrove mal sopportarono i nuovi padroni e cercarono in tutti i modi di fuggire e quando si resero conto che i poteri dei loro nuovi signori erano troppo forti per

loro, ma che questi maghi ignoravano che erano in grado di procreare, decisero che i loro figli non sarebbero nati schiavi e in segreto li misero al mondo e poi li abbandonarono per il loro bene.

Da allora le nuove generazioni vivono libere e allo stato brado seguendo i loro istinti primordiali e quasi del tutto ignare di possedere il dono della parola e la possibilità di imparare tipica degli esseri intelligenti.



HABITAT

Colline, montagne e paludi temperate. I giovani sono un po' ovunque, gli anziani amano invece vulcani e i deserti più caldi e aridi.

CLASSE DELLA CREATURA

Magica.

ILLUSTRAZIONE: MARCELLO LOTT

MAGMAWURM

ILLUSTRAZIONE: KEITH PARKINSON

FORZA	25
DESTREZZA	12
PERCEZIONE	13
VOLONTÀ	12
CONOSCENZA	0

Vitalità	50
Iniziativa	12
Difesa	14
Movimento	37
En. Magica	24
Shock	10
Res. Magica	12

P.G. Educazione:	-8
P.G. Agilità:	-4
P.G. Manualità:	-2

Indice di Potenza:	6.9
Molt. Movimento:	2
Difficoltà Shock:	18

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	30	28
70	35	29
80	40	31
90	45	33
P.N.R.	60	—

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	16
Sputare Fuoco	14

ARMI

NOME ARMA	DANNI TOT. ID10	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Morso	1D10	6	-	-	-	-

DESCRIZIONE

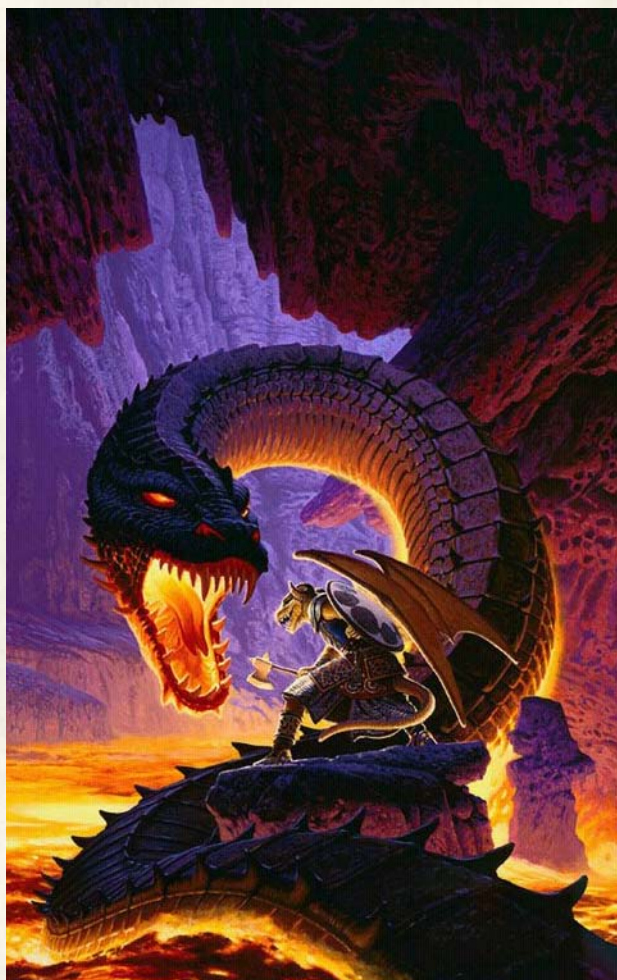
I magmawurms sono animali creati magicamente da una delle razze di wurm, tra i più "piccoli" appartenenti alla famiglia dei wurms: misurano in media 30 metri di lunghezza per una circonferenza di circa tre metri. Li caratterizzano il colore nero-basalto del dorso, mentre il ventre è rosso fuoco acceso, nonché la conformazione a larghe placche delle scaglie che presentano alle estremità delle piccole escrescenze spinose che aiutano i magmawurms nelle immersioni all'interno della lava fusa dei vulcani.

Questo è l'habitat solito in cui vivono questi esseri, ma si possono anche trovare in altre dimensioni come quella elementale del fuoco o in ambienti creati apposta per loro da maghi molto potenti.

Si nutrono di roccia fusa e solo da questa possono trarre le particolari sostanze chimiche di cui hanno bisogno per vivere. Questo li costringe a mantenere la loro temperatura interna a livelli altissimi per evitare di morire a causa della solidificazione nel loro intestino della roccia fusa che ingeriscono.

Trovarsi a vivere in un ambiente con una temperatura inferiore a quella di un vulcano sarebbe morte certa per i magmawurms che tuttavia una volta ogni tre anni, si ricordi che la gestazione media dei wurms è di due anni, sono costretti ad abbandonare i loro vulcani-tana, a meno che questi non siano così grandi da contenere più wurms senza che sorgano lotte per il territorio, per raggiungere la femmina più vicina e potersi riprodurre. Tale operazione oltre che essere rischiosa per lo stesso magmawurms lo è anche per chiunque si trovi a passare dalle parti della tana di uno

di questi animali dato che per spostarsi da un vulcano all'altro i maschi causano una piccola eruzione seguendo la lava e infine incendiando tutto ciò che trovano intorno a loro per cercare di mantenere la





loro temperatura interna più alta possibile.

Questa è il lato più debole per il magmawurm e molti di loro muoiono durante la traversata. La devastazione dura finché i maschi non trovano una femmina o meglio la sua traccia odorosa che il fine olfatto di un magmawurm può riconoscere anche a miglia di distanza: per compensare l'alta percentuale di maschi che non arrivano a riprodursi da ogni rapporto nascono almeno cinque piccoli di cui in media quattro sono maschi.

ABILITÀ SPECIALI

I magmawurms come è evidente dato il loro stile di vita, sono insensibili al calore e al fuoco a qualsiasi temperatura e di qualsiasi natura esso sia e sono inoltre in grado di nuotare tranquillamente nella lava fusa e di rimanervi in apnea anche per lunghissimo tempo.

Inoltre sono in grado di espellere e sputare addosso ai loro avversari parte del magma che ingeriscono sotto forma di sfere di 30 cm che usano come veri proiettili in grado di sottrarre a chi viene da loro colpiti 2D10 punti di vitalità.

Queste sfere possono colpire anche a 30 metri di distanza e non di rado i magmawurms le sparano nascosti alla vista dalla superficie della lava e ciò senza penalità alcuna dato che i magmawurms sono in grado di vedere perfettamente attraverso la roccia fusa e il fuoco di un incendio.

La spessa corazzatura esterna di questi esseri rinforzata da materiale lavico solidificatosi in vari strati che si spacca e si ricrea in continuazione esplodendo in ogni direzione quando un magmawurm viene colpito, offre una protezione di 8 punti.

Qualsiasi cosa entri in contatto con questa corazzatura ignea fonde all'istante dopo aver provocato il danno usuale, a meno che non si tratti di armi magiche o resistenti al calore. Qualsiasi mezzo o incantesimo volto ad abbassare in maniera significativa la temperatura di un magmawurm o di una parte del suo corpo produrrà 2D10 di danno, sommabili a quelli eventualmente già prodotti da un incantesimo, per via della solidificazione della roccia fusa all'interno dell'intestino dell'animale, cosa che provoca lesioni e lacerazioni assai fastidiose.

Molti clan dragonidi considerano una prova di coraggio valida per il passaggio nell'età adulta l'uccisione di un magmawurm e non sono pochi i dragonidi che devono ringraziare proprio l'alito infuocato di una di queste creature per la fusione delle prime placche d'armatura addosso.

HABITAT

Vulcani e altri luoghi in cui il calore raggiunga livelli altissimi.

CLASSE DELLA CREATURA

Magica.

MONOK-HAI IL DISTRUTTORE

FORZA 50
DESTREZZA 15
PERCEZIONE 15
VOLONTÀ 20
CONOSCENZA 1

Vitalità 100
Iniziativa 15
Difesa 17
Movimento 162
En. Magica 76
Shock 12
Res. Magica 20

P.G. Educazione: -8
P.G. Agilità: -3
P.G. Manualità: -2

Indice di Potenza: 10.1
Molt. Movimento: 5
Difficoltà Shock: 19

TABELLA DEI DANNI

%	Difficoltà	Vitalità
60	60	53
70	70	54
80	80	56
90	90	58
P.N.R.	120	—

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	24
Aeromanzia (VI)	22
Attacco Magico	17

ARMI

NOME ARMA	DANNI TOT.	DANNI MEDI	RIT. INIZ.	RAGGIO	COLPI ROUND	COLPI
Artigli	3D10	16	-	-	-	-

DESCRIZIONE

Monok-hai il distruttore è l'insieme di un drago, di un grosso gorilla e di un genio delle tempeste: ha le ali, le dimensioni e la capacità di sputare fuoco di un drago, il muso, le braccia, il torace e la forza decuplicata di un gorilla e dal bacino in giù è un enorme tornado dalla immane potenza distruttiva da cui scaturiscono tremendi fulmini blu, dono del genio delle tempeste.

La sua pelle è molto spessa e resistente e le sue dimensioni colossali, 50 metri d'altezza, 80 di apertura alare e un peso di svariate migliaia di chili, lo rendono praticamente invulnerabile agli attacchi delle armi consuete, anche una raffica di M16 per lui non è che solletico, già una granata gli procura più fastidio ma solo un pochino....

Eppure si narra che anche questa creatura ha il suo tallone d'Achille, basto solo scoprire quale.....

ABILITÀ SPECIALI

Monok-hai è in grado di volare ad una velocità incredibile anche per anni dato che non avverte in nessun caso ne stanchezza ne dolore.

Le sue origini magiche gli hanno conferito la capacità di compiere viaggi spaziali anche di lunga durata senza difficoltà alcuna. E' in grado di sputare fuoco esattamente come un drago, per vedere come si rimanda alla descrizione dei draghi, e dal suo vorticoso bacino escono fulmini di immane potenza in grado di ridurre in polvere una torre di medie dimensioni in un colpo solo.

Ma questo potere non può essere diretto contro gli esseri viventi perché il mago che lo creò glie lo

vietò, anche se nulla gli impedisce di seppellire i suoi avversari sotto le macerie da lui prodotte.

Quest'essere è immune ad ogni tipo di magia e la protezione di 30 punti che ha su tutto il corpo lo rende virtualmente invulnerabile agli attacchi con armi convenzionali come pistole, mitra o armi bianche e quasi del tutto insensibile agli attacchi condotti con armi non convenzionali come missili, colpi di bazooka o attacchi laser di grossa potenza.

Come se non bastasse Monok-hai è anche un mago dell'aria di 6 livello con la mania di scatenare tornado. Ma anche lui ha un punto debole, se si riesce a fargli ingerire un barile di idromele, il mitico nettare degli dei greci, cadrà immediatamente in un sonno profondo e perenne a meno che non venga ferito, in tal caso si risveglierà all'istante ricominciando da dove aveva lasciato, con la sola differenza che sarà molto più arrabbiato.

Benchè l'idromele sia solo una leggenda per un alchimista non dovrebbe essere difficile crearne un po'. Peccato che quasi nessuno consca l'esistenza di tale punto debole e i pochi che lo sanno sono potentissimi maghi dimensionali o degli abilissimi Psichemanti che lo hanno divinato con i loro poteri.

NOTE STORICHE E MITOLOGICHE

Come suggerisce il nome, questa creatura appartiene alla categoria dei grossi demolitori senza tregua né pietà, che sono mossi da follia o da un qualche imper-scrutabile scopo. Il rituale che creò quest'essere, unico nel suo genere e che secondo alcune dicerie si trova tuttora nel cranio del mostro, permetteva ad un

MONOK-HAI IL DISTRUTTORE



taumaturgo-alchimista di alto livello di fondere insieme un numero imprecisato di creature in un unico potente essere, tenuto insieme dalla magia fino a che non avesse portato a termine il compito per cui era stato creato.

L'obiettivo nel caso di Monok-hai, secondo alcuni questo era il nome del suo creatore per altri è un'antica parola significante "Il distruttore", era la distruzione del regno di ..., quale regno direte voi? Bè, in realtà non si sa, visto che il mago, che secoli fa creò con un antico e ormai perduto rituale questo gigante mostruoso, morì in circostanze misteriose proprio prima di terminare la frase che doveva servire da comando al mostro, un po' come per il golem della tradizione ebraica.

Così Monok-hai, che in principio era stato creato per obbedire ad un solo ordine per poi autodistruggersi, nell'incertezza su quale fosse il regno da distruggere e data la sua non eccezionale intelligenza, decise che l'unico modo per portare a termine l'incarico era quello di devastare ogni regno o cosa che a un regno potesse assomigliare esistesse in ogni luogo dell'universo ed oltre.

Molti sono i pianeti devastati dal passaggio di questa creatura che può viaggiare tranquillamente

nello spazio senza bisogno di alcuna protezione e molti sono coloro, maghi o guerrieri potenti e temuti, che hanno fallito nel tentativo di fermarlo e sono morti.

Una volta arrivato su un pianeta cercherà di distruggere anche l'ultimo aggregato di civiltà che sembri al suo piccolo cervello un regno, dopodiché riprende subito la sua inarrestabile marcia distruttiva in giro per l'universo. Molte popolazioni lo adorano come un dio e attendono la sua venuta come quella di un messaggero celeste.

Alcune leggende narrano che molti secoli fa giunse persino sul lontano e primitivo pianeta Terra dove distrusse l'allora fiorente civiltà di Atlantide, ma probabilmente questa è solo un'altra delle tante leggende senza fondamento che parlano di questa formidabile bestia.

HABITAT

Ovunque vi siano regni, città o regioni da devastare e distruggere.

CLASSE DELLA CREATURA

Magica.

ILLUSTRAZIONE: MARCELLO LOTT



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 ARCANI

LA MAGIA COME NON L'AVETE MAI GIOCATO PRIMA!

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

Questo è il 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: Aliene, Cibernetiche e Meccaniche
(più adatto per ambientazioni di tipo cyberpunk e spaziali);
- * 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

