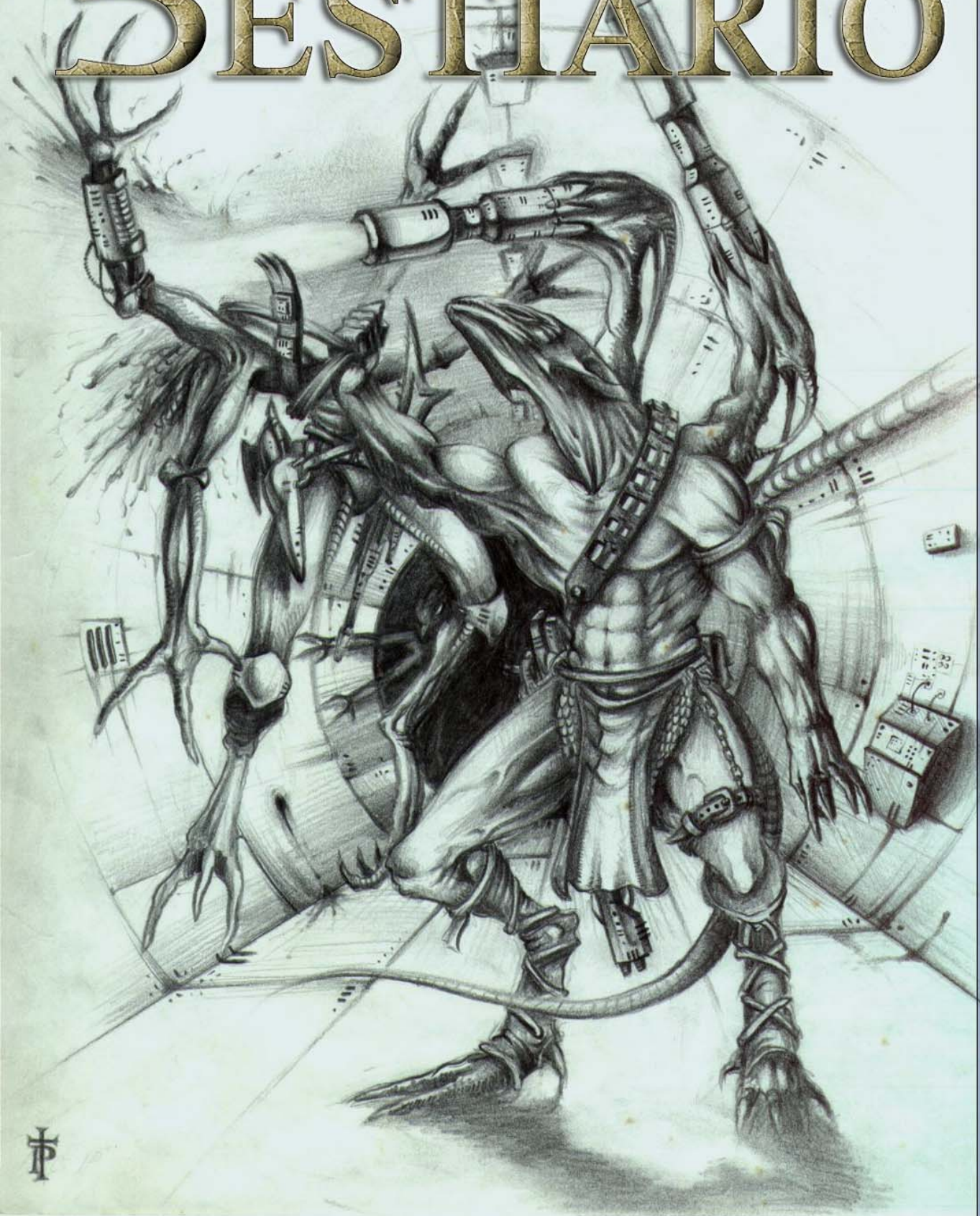


dimensioni

GRANDE BESTIARIO



Creature Aliene, Cibernetiche e Meccaniche

Ideazione e Realizzazione
Carlo Casagrande Raffi ed Alessandro Roncigli

Hanno collaborato
Edoardo Mei

Copertina
Patrizio Politi

Layout e impaginazione
Banshee, Carlo Raffi, Alessandro Zanin

Illustratori
Keith Parkinson

<http://www.keithparkinson.com>

Marcello Lott

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

Fabio Ciceroni

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

Patrizio Politi

<http://www.patriziopoliti.it>

Niki Pancaldi

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

Michela Da Sacco

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

Max Bertuzzi

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

Franco Colicchio

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

David Grattoni

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

Ciro Trezzi

<http://evilraven.deviantart.com>

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

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

Elenco creature per tipologia

Cibernetiche

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

Aliene

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

Meccaniche

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

Elenco creature in ordine alfabetico

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

Le creature sono ordinate per tipologia.



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

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

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

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

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

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

L'INDICE DI POTENZA (IP)

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

ALCUNE INTEGRAZIONI

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

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

LO SHOCK

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

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.

Animoli

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

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

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

Magiche

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

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

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

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

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

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

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

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

FORZA 0
DESTREZZA 16
PERCEZIONE 20
VOLONTÀ 17
CONOSCENZA 20

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

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

TABELLA DEI DANNI

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

ABILITÀ

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

ARMI

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

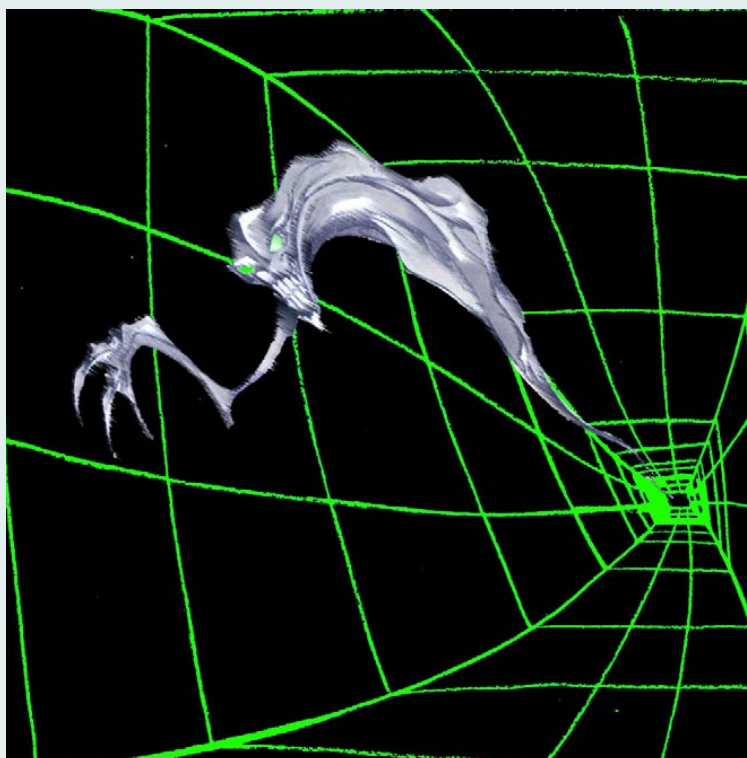
Descrizione

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

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

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

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





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

Abilità Speciali

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

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

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

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

Habitat

La rete è la loro unica casa.

Classe della creatura

Cibernetiche

12

FORZA 3
DESTREZZA 10
PERCEZIONE 18
VOLONTÀ 20
CONOSCENZA 26

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

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

TABELLA DEI DANNI

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

ABILITÀ

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

ARMI

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

Descrizione

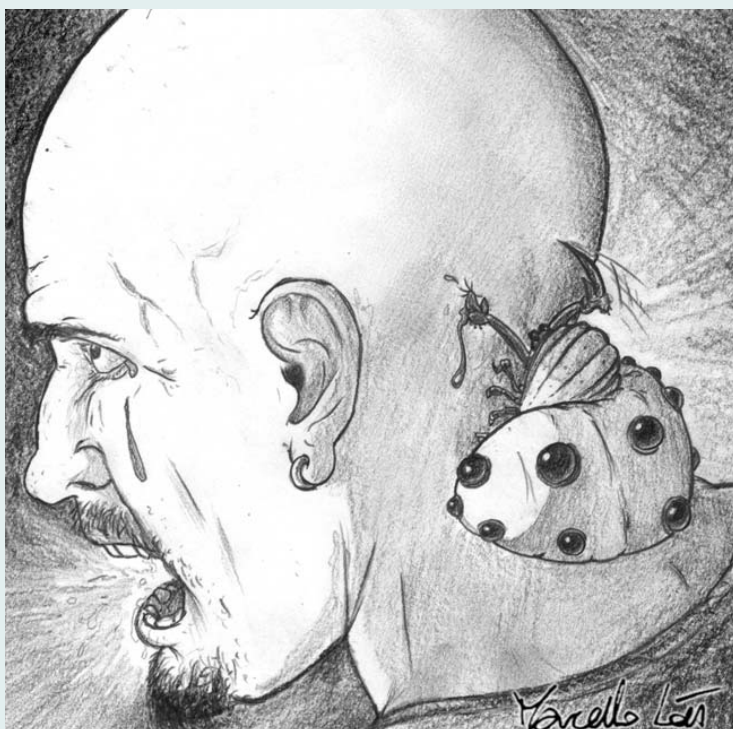
Un AlFaricon ha l'aspetto di un insetto dotato di 14 zampe e 2 chele, dalla testa piccola e dal ventre enorme: il carapace esterno è molto elastico e ricoperto da un numero notevole di grandi occhi. Le dimensioni sono variabili e si adattano a quelle dell'ospite. All'interno gli AlFaricon non hanno organi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

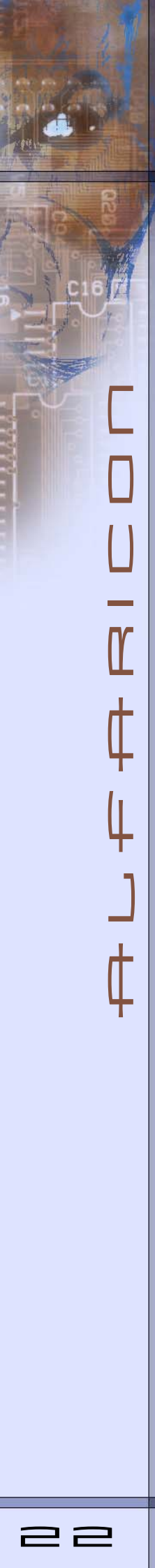
Questi esseri infatti preferiscono vivere in comunione con altri esseri intelligenti traendo nutrimento dall'attività cerebrale dei loro ospiti che sono in grado di manovrare a loro completo piacimento.

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

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

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





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

Abilità Speciali

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

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

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

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

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

Habitat

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

Classe della creatura

Aliena

FORZA 28
DESTREZZA 16
PERCEZIONE 14
VOLONTÀ 9
CONOSCENZA 5

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

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

TABELLA DEI DANNI

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

ABILITÀ

ABILITÀ	VALORE FINALE
Corpo a Corpo	10

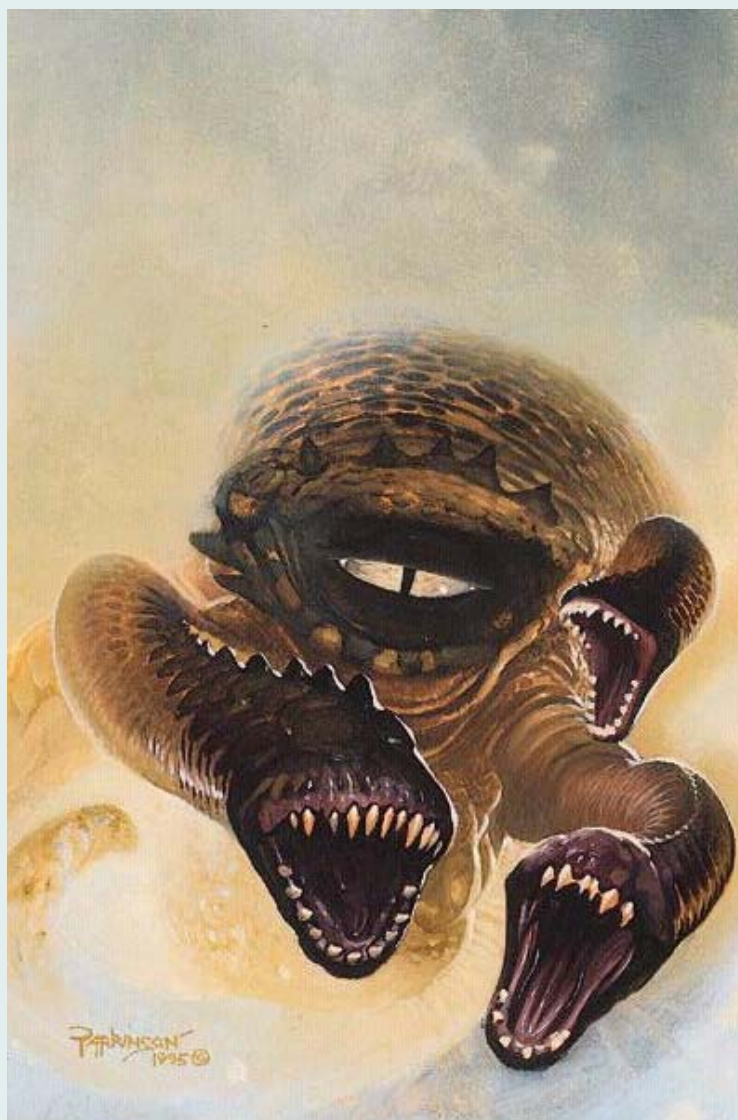
ARMI

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

Descrizione

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

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





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

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

Abilità Speciali

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

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

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

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

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

Habitat

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

Classe della Creatura

Aliena

ト
ー
ロ
<
ア
ト
ニ
ニ
ニ
ロ
ト
ト

FORZA	12
DESTREZZA	14
PERCEZIONE	16
VOLONTA'	20
CONOSCENZA	25

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

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

TABELLA DEI DANNI

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

ARMI

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

ABILITÀ

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

Descrizione

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

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

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

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

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

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

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

Abilità Speciali

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

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

Le abilità magiche di seguito descritte sono

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

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

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

Habitat

Ovunque i loro esperimenti e le loro ricerche li guidino.

Classe della Creatura

Aliena



dimensioni

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

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

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

dimensioni arcanе

La magia come non l'avete mai giocata prima!

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

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

Gli altri volumi della serie sono:

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

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



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

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

