

## CARATTERISTICHE SPECIALI DELLA CREATURA *Tira due d6.*

| d6 | d6   | La creatura...   |
|----|------|--|
| 1  | 1, 2 | ... è in grado di volare. Tira un d6: <b>1.</b> Ali piumate; <b>2.</b> Ali membranose; <b>3.</b> Ali da insetto; <b>4.</b> Sacche di gas più leggeri dell'aria; <b>5.</b> Espulsione di gas o liquidi ad alte pressioni; <b>6.</b> Levitazione psichica.   |
| 1  | 3, 4 | ... è biologicamente compatibile con gli umani. Tira un d6: <b>1-2.</b> La creatura è maschile; <b>3-4.</b> La creatura è femminile; <b>5.</b> La creatura è ermafrodita; <b>6.</b> La creatura muta sesso a piacimento.   |
| 1  | 5, 6 | ...possiede una difesa naturale. Tira un d6: <b>1-2.</b> Pelle a scaglie; <b>3.</b> Esoscheletro o carapace; <b>4.</b> Vive dentro uno spesso guscio; <b>5.</b> Fitti peli duri come il ferro; <b>6.</b> Uno spesso strato di tessuti cicatriziali.  |
| 2  | 1, 2 | ... vive in simbiosi con un'altro essere. Potrebbe essere un parassita, un ospite, o essere letteralmente "fusa" con un'altra. In generale, le due creature vanno affrontate contemporaneamente.   |
| 2  | 3, 4 | ... è cieca. Percepisce attraverso (tira un d6): <b>1-2.</b> Ecolocazione; <b>3.</b> Udito; <b>4.</b> Olfatto; <b>5.</b> Lunghe vibrisse sensibili agli spostamenti d'aria; <b>6.</b> Vibrazioni nel terreno.  |
| 2  | 5, 6 | ... possiede forme di movimento alternative. Tira un d6: <b>1-2.</b> Nuotatore anfibio; <b>3.</b> Scava con gli artigli; <b>4.</b> Scava ingerendo carne; <b>5.</b> Si arrampica agilmente; <b>6.</b> Si arrampica grazie a polpastrelli adesivi.  |
| 3  | 1, 2 | ... è molto intelligente. Tira un d6: <b>1-4.</b> Non può comunicare con gli umani, ma è capace di pensieri complessi; <b>5-6.</b> Può comunicare con gli umani (e probabilmente fa parte di una tribù o gruppo di individui).   |
| 3  | 3, 4 | ... è dotata di arti inusuali. Tira un d6: <b>1.</b> Ha alcuni arti atrofici; <b>2-3.</b> Ha arti prensili; <b>4.</b> Ha lunghi artigli; <b>5.</b> Ha braccia molto più lunghe delle gambe; <b>6.</b> Ha arti che si dividono all'altezza del ginocchio/gomito.  |
| 3  | 5, 6 | ... ha un particolare appetito per (tira un d6): <b>1.</b> Carogne; <b>2.</b> Ossa; <b>3.</b> Carne; <b>4.</b> Fluidi corporei; <b>5.</b> Cervella; <b>6.</b> Feci.  |
| 4  | 1, 2 | ... possiede una forma di attacco bizzarra. Tira un d6: <b>1.</b> Sputa fuoco; <b>2.</b> Secerne gas tossici; <b>3.</b> Lunghe appendici flessibili; <b>4.</b> Sputa acido; <b>5.</b> Secerne veleno paralizzante; <b>6.</b> Le ferite che infligge sono settiche.   |
| 4  | 3, 4 | ... ha una struttura corporea anomala. Tira un d6: <b>1.</b> Gobba; <b>2.</b> Invertebrata; <b>3.</b> Rettile; <b>4.</b> Quadrupede; <b>5.</b> Ibrida; <b>6.</b> Mutaforma.  |
| 4  | 5, 6 | ... vive (tira un d6): <b>1.</b> Solitaria; <b>2.</b> In coppia; <b>3.</b> In gruppo con altri simili; <b>4.</b> Adorata e servita da un'altra specie; <b>5.</b> Come parte di un ampio gruppo; <b>6.</b> Come parte di una mente alveare.   |
| 5  | 1, 2 | ... può emanare potenti feromoni per influenzare il comportamento delle altre creature. <b>Resistere</b> a tali feromoni è un tiro di <b>fegato</b> con difficoltà pari al <b>pericolo</b> della creatura.   |
| 5  | 3, 4 | ... viaggia costantemente e non sembra fermarsi nemmeno per dormire. Se è intelligente e possiede utensili o equipaggiamento, li trasporta tutti con sé.   |
| 5  | 5, 6 | ... possiede straordinarie capacità rigenerative. Gli arti mozzati ricrescono, e le parti del corpo amputate spesso evolvono in una nuova copia della creatura. Fuoco e acido potrebbero fermare questa capacità.  |
| 6  | 1, 2 | ... ha una strana abitudine. Tira un d6: <b>1.</b> Decora la tana con misteriose pitture, usando il sangue delle prede; <b>2.</b> Compie una specifica azione ogni giorno; <b>3.</b> Accumula una quantità immensa di oggetti, non si sa per quale scopo; <b>4.</b> Divora la sua prole, lasciando in vita solo i cuccioli più deformati; <b>5.</b> Venera un elaborato idolo, che non può essere stato realizzato dalla creatura stessa; <b>6.</b> Pratica l'automutilazione. |
| 6  | 3, 4 | ... in passato era un umano. Ciò potrebbe essere più o meno visibile, e non è detto che la creatura ricordi la sua esistenza precedente. Probabilmente conserva alcune abitudini dovute alla sua vita da umano.  |
| 6  | 5, 6 | ... può plasmare. Tira un d6: <b>1-2.</b> Ha un potere difensivo; <b>3-4.</b> Ha un potere offensivo; <b>5.</b> Ha un potere difensivo e uno offensivo; <b>6.</b> Può plasmare liberamente e creativamente, come gli umani.  |

## TANA DELLA CREATURA *Tira due d6.*

| d6 | d6      | La creatura vive...   |
|----|---------|---|
| 1  | 1, 2, 3 | ... all'aria aperta, nel mezzo di un vasto campo di erbapelo. Se la creatura è intelligente, avrà probabilmente disseminato l'area di trappole per allontanare o catturare gli intrusi.                             |
| 1  | 4, 5, 6 | ... nei pressi di un grande lago di (tira un d6): <b>1.</b> Sangue pallido; <b>2.</b> Succhi gastrici; <b>3.</b> Sangue ribollente; <b>4.</b> Urina; <b>5.</b> Muco; <b>6.</b> Sostanza dalla natura indecifrabile. |
| 2  | 1, 2, 3 | ... nelle profondità di una caverna ricolma dei resti delle sue prede.  |
| 2  | 4, 5, 6 | ... all'interno di una vallata di carne morbida e scivolosa, costellata da sudore cristallizzato. Nelle ore più calde, la vallata si riempie di un olezzo insopportabile.   |
| 3  | 1, 2, 3 | ... in un vasto alveare nelle profondità di una rete di tunnel.   |
| 3  | 4, 5, 6 | ... all'interno dell'orbita imputridita di un grande occhio sul fianco di una montagna carnosa. Il bulbo oculare è marcito da tempo, ridotto a una poltiglia umida che cola dall'apertura.                          |
| 4  | 1, 2, 3 | ... tra i cadaveri dei suoi simili, che ha ucciso per eliminare qualsiasi rivale nella riproduzione (tutte le altre creature della sua specie nell'area sono quindi del sesso opposto).                             |
| 4  | 4, 5, 6 | ... in uno stretto crepaccio, le cui pareti sono ricoperte da mucosa allucinogena.  |
| 5  | 1, 2, 3 | ... all'interno del cadavere di una bestia molto più grande.  |
| 5  | 4, 5, 6 | ... in un insediamento umano. Tira un d6: <b>1-2.</b> Gli umani lo venerano; <b>3-4.</b> Gli umani lo hanno allevato; <b>5-6.</b> Entrambi servono una terza, più potente entità.                                   |
| 6  | 1, 2, 3 | ... in un enorme bozzolo che essa ricostruisce ogni volta che si riposa, sospeso tra gli alberi scheletrici.  |
| 6  | 4, 5, 6 | ... all'interno di un maestoso, colossale e labirintico edificio d'ossa, cuoio e gusci. Il luogo è ora in rovina, ma apparteneva sicuramente a una cultura dalle usanze estremamente ritualistiche.                 |

# ORFANO DEL DESIDERIO

TRAGICO ABOMINIO SERPENTINO

PERICOLO 3

FORZA 6

SALUTE 20

ARMATURA 2

## ECOLOGIA

Immerso in una vasta pozza di fluidi corporei, ossessivamente venerato da uomini e donne di ogni età, l'Orfano del Desiderio vive un'esistenza di dolci sospiri. I suoi accoliti trascorrono ogni istante nella ricerca del suo compiacimento e sono pronti alla morte pur di proteggerlo, intossicati dalla bellezza androgina della creatura che amano follemente.

La cupa verità è che questi adoranti servitori hanno da tempo perduto la ragione, stregati dall'ambrosia che trasuda costantemente dal corpo dell'Orfano. La creatura ipnotizza le sue vittime con movimenti sinuosi e potenti feromoni, avvolgendole nelle sue spire e cospargendole con il proprio nettare. La maggior parte cede alla tentazione dopo pochi secondi, consumando avidamente la sostanza; i pochi che resistono causano l'ira dell'Orfano, che li stritola e divora.

Con il passare del tempo, le migliaia di microrganismi presenti nei fluidi dell'Orfano prendono a rimodellare il cervello delle vittime catturate, ricondizionandole e trasformandole in lussuose parodie di se stesse, ossessionate dalla grazia del loro nuovo padrone.

L'aspetto più grottesco e tragico dell'Orfano è che egli stesso è schiavo della propria natura. Pur essendo estremamente intelligente, non riesce ad avere la meglio sui suoi istinti primari, e ricerca l'affetto e l'adorazione di qualsiasi creatura incontri. Curiosamente, l'Orfano è ignaro del potere contenuto nei propri fluidi; è fermamente convinto che gli umani lo amino e servano di propria spontanea volontà. Per questo uccide ferocemente chiunque possa infrangere questa confortante illusione.

## NIDO

L'Orfano e il suo decadente seguito abitano le bizzarre, labirintiche sale di un antico palazzo scavato nelle profondità delle Terre Carnee. L'intera area è satura dei feromoni della creatura, il cui effetto si fa più intenso man mano che ci si avvicina al Talamo, un enorme lago straripante dei fluidi del mostro. Quando non è immerso nella pozza o intrattenuto dai propri servitori, l'Orfano vaga inquieto nei tunnel dai decori indecifrabili. Sente di avere un profondo legame con questo luogo decrepito, ma la sua memoria è offuscata e intorbidita dalla costante esigenza di piacere e devozione.

## REGOLE SPECIALI

- ◆ **Fluidi Inebrianti:** Una creatura che venga in contatto con gli umori che l'Orfano secerne viene immediatamente sedotta e asservita (**fegato** difficoltà 4 per **resistere**). Se il liquido viene ingerito, non è possibile resistere all'effetto. *Se l'Orfano viene sconfitto, i suoi umori sono certamente un'importante risorsa.*
- ◆ **Maschera dell'Ira:** Gli occhi sul volto androgino dell'Orfano sono normalmente socchiusi. Quando però la creatura è furiosa, il suo viso si contorce orribilmente e i suoi occhi si spalancano, iniettati di sangue. Chiunque assista al terrorizzante spettacolo subisce **3 trauma**.
- ◆ **Seduzione Serpentina:** L'Orfano possiede la capacità innata di affascinare chiunque in sua presenza tramite i movimenti sinuosi e i feromoni (**fegato** difficoltà 3 per **resistere**). Le vittime che cadono preda della sua seduzione sono letteralmente paralizzate dal fascino della creatura.
- ◆ **Sguardo Eterno:** L'Orfano vede attraverso i numerosi occhi sulle sue escrescenze carnose. Questi occhi luminescenti sono sempre aperti, anche quando la creatura è addormentata. Vedono al buio.

