

CARATTERISTICHE SPECIALI DELLA CREATURA *Tira due d6.*

d6	d6	La creatura...
1	1, 2	... è in grado di volare. Tira un d6: 1. Ali piumate; 2. Ali membranose; 3. Ali da insetto; 4. Sacche di gas più leggeri dell'aria; 5. Espulsione di gas o liquidi ad alte pressioni; 6. Levitazione psichica.
1	3, 4	... è biologicamente compatibile con gli umani. Tira un d6: 1-2. La creatura è maschile; 3-4. La creatura è femminile; 5. La creatura è ermafrodita; 6. La creatura muta sesso a piacimento.
1	5, 6	...possiede una difesa naturale. Tira un d6: 1-2. Pelle a scaglie; 3. Esoscheletro o carapace; 4. Vive dentro uno spesso guscio; 5. Fitti peli duri come il ferro; 6. 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): 1-2. Ecolocazione; 3. Udito; 4. Olfatto; 5. Lunghe vibrisse sensibili agli spostamenti d'aria; 6. Vibrazioni nel terreno.
2	5, 6	... possiede forme di movimento alternative. Tira un d6: 1-2. Nuotatore anfibio; 3. Scava con gli artigli; 4. Scava ingerendo carne; 5. Si arrampica agilmente; 6. Si arrampica grazie a polpastrelli adesivi.
3	1, 2	... è molto intelligente. Tira un d6: 1-4. Non può comunicare con gli umani, ma è capace di pensieri complessi; 5-6. 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: 1. Ha alcuni arti atrofici; 2-3. Ha arti prensili; 4. Ha lunghi artigli; 5. Ha braccia molto più lunghe delle gambe; 6. Ha arti che si dividono all'altezza del ginocchio/gomito.
3	5, 6	... ha un particolare appetito per (tira un d6): 1. Carogne; 2. Ossa; 3. Carne; 4. Fluidi corporei; 5. Cervella; 6. Feci.
4	1, 2	... possiede una forma di attacco bizzarra. Tira un d6: 1. Sputa fuoco; 2. Secerne gas tossici; 3. Lunghe appendici flessibili; 4. Sputa acido; 5. Secerne veleno paralizzante; 6. Le ferite che infligge sono settiche.
4	3, 4	... ha una struttura corporea anomala. Tira un d6: 1. Gobba; 2. Invertebrata; 3. Rettile; 4. Quadrupede; 5. Ibrida; 6. Mutaforma.
4	5, 6	... vive (tira un d6): 1. Solitaria; 2. In coppia; 3. In gruppo con altri simili; 4. Adorata e servita da un'altra specie; 5. Come parte di un ampio gruppo; 6. Come parte di una mente alveare.
5	1, 2	... può emanare potenti feromoni per influenzare il comportamento delle altre creature. Resistere a tali feromoni è un tiro di fegato con difficoltà pari al pericolo 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: 1. Decora la tana con misteriose pitture, usando il sangue delle prede; 2. Compie una specifica azione ogni giorno; 3. Accumula una quantità immensa di oggetti, non si sa per quale scopo; 4. Divora la sua prole, lasciando in vita solo i cuccioli più deformi; 5. Venera un elaborato idolo, che non può essere stato realizzato dalla creatura stessa; 6. 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: 1-2. Ha un potere difensivo; 3-4. Ha un potere offensivo; 5. Ha un potere difensivo e uno offensivo; 6. 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): 1. Sangue pallido; 2. Succhi gastrici; 3. Sangue ribollente; 4. Urina; 5. Muco; 6. 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: 1-2. Gli umani lo venerano; 3-4. Gli umani lo hanno allevato; 5-6. 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.

