



Alchermista di Vassilia

Token: 4.

Usare una Capacità: 1-4

Improvvisare: 1-2

Assorbimento: 2.

Resistenza: 6.

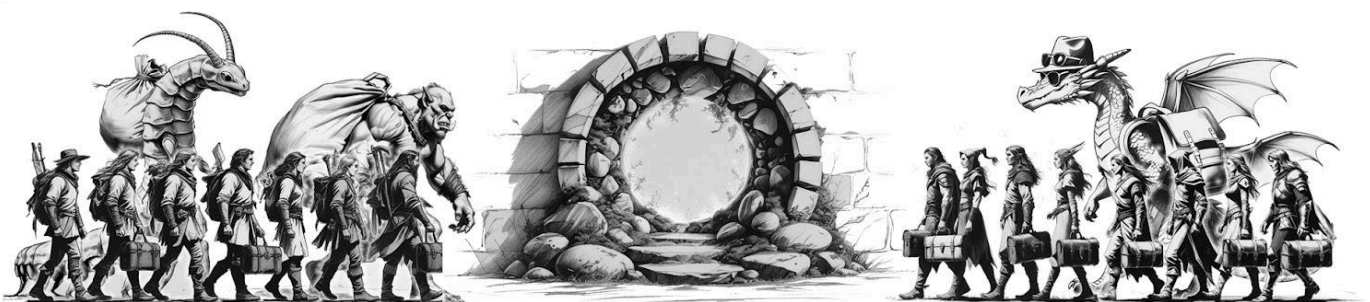
Guiderdone (Corona): 200 pezzi di Krana.

Guiderdone (Teschio): 49 pezzi di Krana.

Mancia: 2 dosi di cera di Mallok.

Ultimi di un antichissimo ordine di ricercatori, gli Alchermisti nascondono con cura ogni millimetro del proprio corpo, ritenuto talmente ripugnante da accecare o portare alla pazzia chi lo osservi. Celati dietro maschere attraversate da sottili tubature, mantelli rossi, guanti corazzati e vesti sfarzose, viaggiano alla continua ricerca dell'**Essenza Suprema**, la materia che porrà fine a tutte le ricerche.

Come ospiti di DungeHotel, gli Alchermisti sono estremamente riservati e quando risiedono nelle proprie stanze, le proteggono con una sostanza che rende impossibile valicare la porta o comunicare in qualsiasi modo. La stanza viene infatti “distaccata” dalla realtà circostante.





Strane Richieste Alimentari. Gli

Alchermisti si nutrono esclusivamente di alcuni rari funghi provenienti dai più profondi abissi di **Agharr-Ymith**. Le spore di questi funghi possono prosperare e insaporirsi solo all'interno di un corpo ospite, umanoide e senziente, le cui esperienze contribuiranno a rendere incredibilmente deliziosa la polpa micotica.



Al check-in, gli Alchermisti sceglieranno il futuro contenitore per la spora di Agharr-Ymith tra lo staff organico e vivente (Guia e Golem sono salvi), oppure potranno prediligere uno degli altri ospiti, che lo staff dovrà convincere (o forzare)... e non sarà facile!

Tutti sanno che i funghi di Agharr-Ymith sono orrori che prima soffocano e poi tormentano ancora vive le loro prede, mentre invadono polmoni, stomaci, fegati, intestini o qualsiasi altro organo sia possibile infestare.

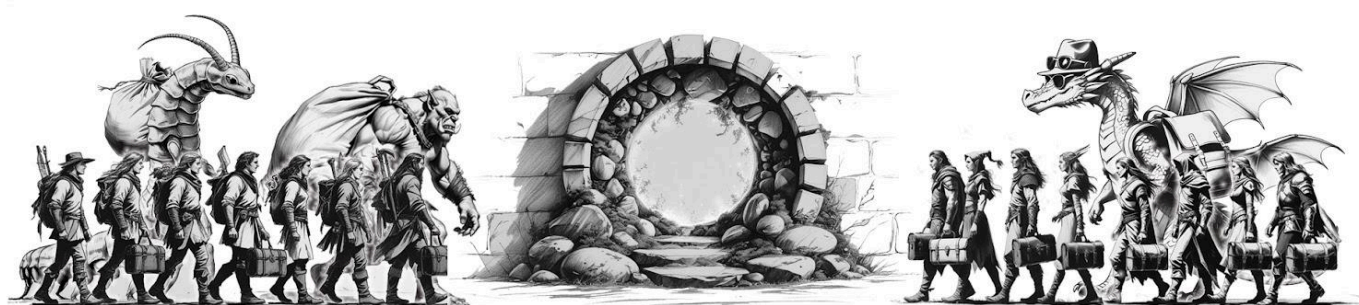
L'agonia per la vittima è lunga e umiliante, con i fluidi corporei che vorticano nell'aria e la sensazione di divenire una "deiezione cosmica", a cui nessuno tira lo sciacquone, mentre i ricordi più dolorosi della sua esistenza si rincorrono con peptidi e particelle di grasso, in un deliquio tremendo.

Tuttavia la vittima, con 1 solo token superstite e la mente ridotta a ricotta scaduta, sopravvive. Il tempo del pieno recupero viene deciso dal Narratore.

Capacità dell'Alchermista

Cura.

Schivata Magistrale.





Corpo Abominevole. In caso di pericolo l'Alchermista si toglie la maschera causando immediata cecità e paralisi in quanti lo stanno guardando. L'effetto svanisce nel giro di 10-12 giorni.

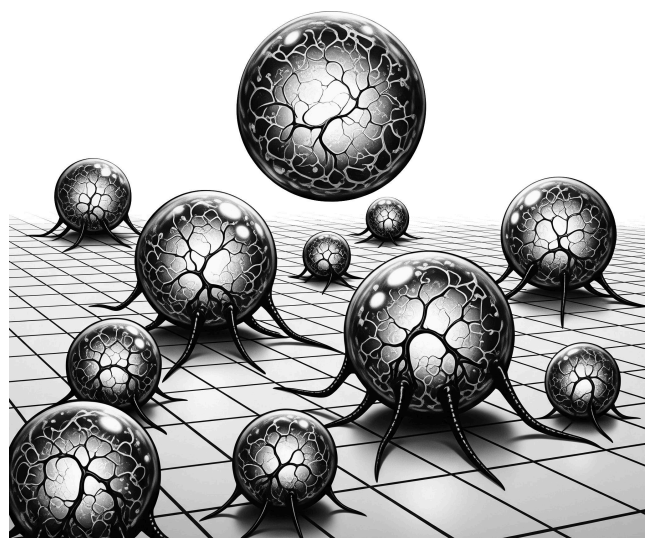
Cera di Mallok. Questo frammento grigiastro ha un potente effetto rigenerativo e, consumandosi, ripristina istantaneamente tutti i token perduti.

Polvere Bruciaossa. In caso di estremo pericolo, l'Alchermista rilascia dai guanti una vampata di polvere che si fonde con la pelle e i vestiti dell'avversario. A meno che non si tuffi nell'acqua entro 3 Assalti (circa 9-12 secondi) e vi rimanga per un giorno intero, l'avversario prenderà a bruciare senza che le fiamme possano essere spente, a meno che non si esegui l'incantesimo Disattivazione, perdendo 2 Token per ogni Assalto.

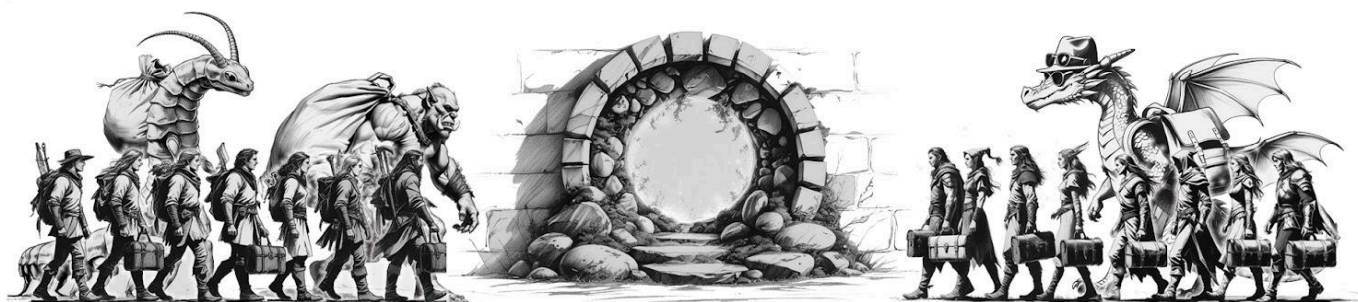
Polvere della Confusione. L'Alchermista, tramite una cannula del proprio elmo, proietta contro gli avversari una polvere senziante che cerca di insinuarsi in bocca, occhi, naso e orecchie per confondere e soffocare la vittima.

Qouthi

Queste creature sono globi transdimensionali traslucidi, che emergono naturalmente negli ambienti dove un Alchermista si è mostrato senza protezioni. Attratti dalle vibrazioni vitali dell'Alchermista, in genere giungono nel suo alloggio quando l'ospite è prossimo a fare il check-out.



I Qouthi sono lenti e in combattimento Attaccano o Schivano con Successo a 1-2. Non possiedono alcuna corazza. Possono essere feriti solo da armi magiche e cercano il contatto con le forme di vita, a cui si fondono per assorbire i Token senza possibilità per la vittima di recuperarlo.





Un Qouthi che ha assorbito almeno 1 token si stacca dalla forma organica e si ricopre di una placca lucida con Assorbimento 1 e Resistenza 8. In questa fase occorre distruggere il globo entro 10 Assalti (circa 30 secondi) onde prevenirne la schiusa, causando la scomparsa del Qouthi.

Un Qouthi che compie la trasformazione dentro la placca finisce per sfondarla, ingrandendosi fino a raggiungere i due metri.

La forma assunta dal Qouthi può essere quella di un **Trilobite** capace di scivolare nell'aria o, nel peggiore dei casi, di una **DemoHallucigenia**. In entrambi i casi, lo scopo delle creature è piuttosto basilico: uccidere, nutrirsi, crescere e deporre nuovi Qouthi.

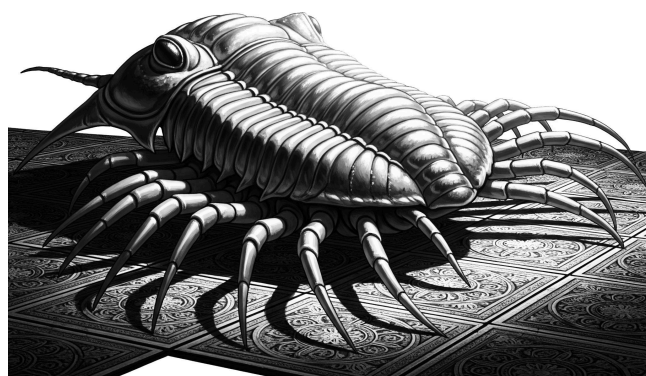
Trilobite

Token: 4

Usare una Capacità: 1-4

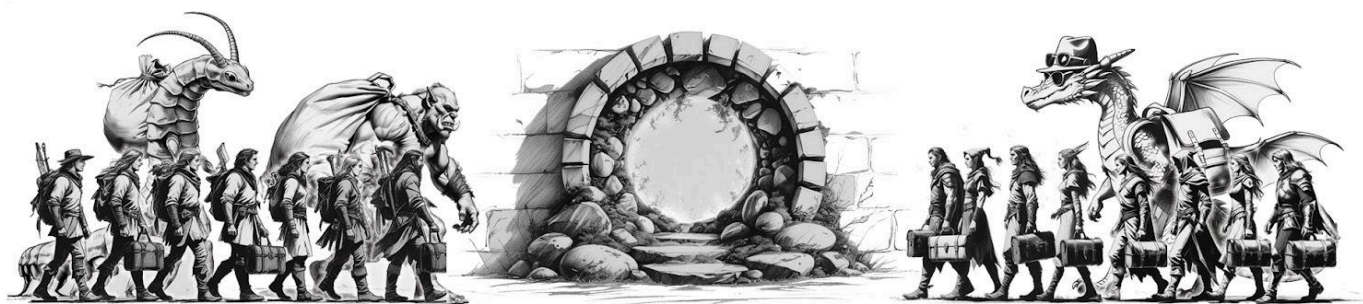
Assorbimento: 3.

Resistenza: 12.



Il Trilobite attacca lacerando con le zampe e sottraendo 2 Token di Danno, inoltre possiede un pungiglione luminoso retrattile sotto il ventre, in grado di creare "fori" tra le dimensioni.

Se un Personaggio viene colpito dal pungiglione perde 1 token e non è possibile recuperarlo, perché quella parte del corpo è finita in un altro piano dimensionale. La ferita non si può chiudere, a meno che non venga sottoposta a qualche tipo di rigenerazione.





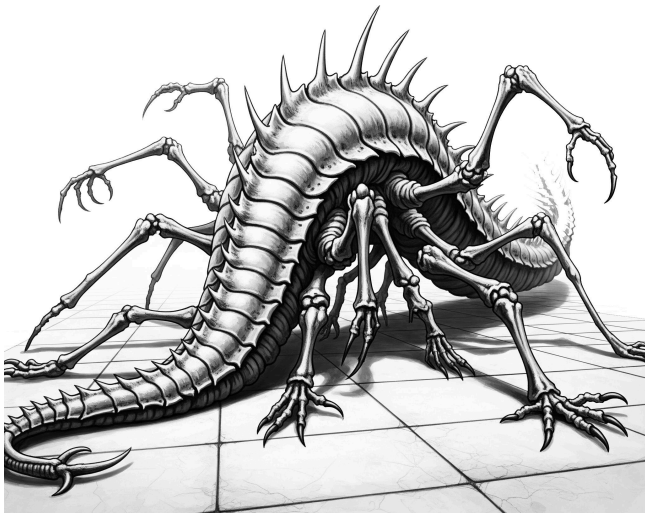
DemoHallucigenia

Token: 5.

Usare una Capacità: 1-5

Assorbimento: 1.

Resistenza: 14.



La **DemoHallucigenia** si muove o attacca graffiando con le sue dodici propaggini, che sottraggono ognuna 3 Token di Danno. Alle due estremità della propria colonna vertebrale, la **DemoHallucigenia** possiede un pungiglione luminoso con le stesse caratteristiche di quello del Trilobite. Ogni pungiglione sottrae 2 Token di danno.

Mycelidari

Non sempre un Archelmista riesce a consumare tutta la polpa micotica, e talvolta qualche brandello gli sfugge, per cui non è improbabile che questi residui sopravvivono al check-out del loro creatore.

Il risultato è la nascita di un Mycelidario, una creatura fungoide che assume le sembianze del corpo ospite dentro cui le spore originali hanno prosperato, replicando anche tutte le Capacità di Ruolo e di Natura.

Se l'ospite era membro dello staff, il Mycelidario seguirà il proprio istinto di ricongiungersi e fondersi con esso, ossia assorbirlo nel proprio corpo micotico.

Se si tratta di un ospite non più presente nel DungeHotel, il Mycelidario varcherà il portale in caccia dell'ospite.

