



## Alchermista di Vassilia

**Token:** 4.

**Usare una Capacità:** 1-4

**Improvvisare:** 1-2

**Assorbimento:** 2.

**Resistenza:** 6.

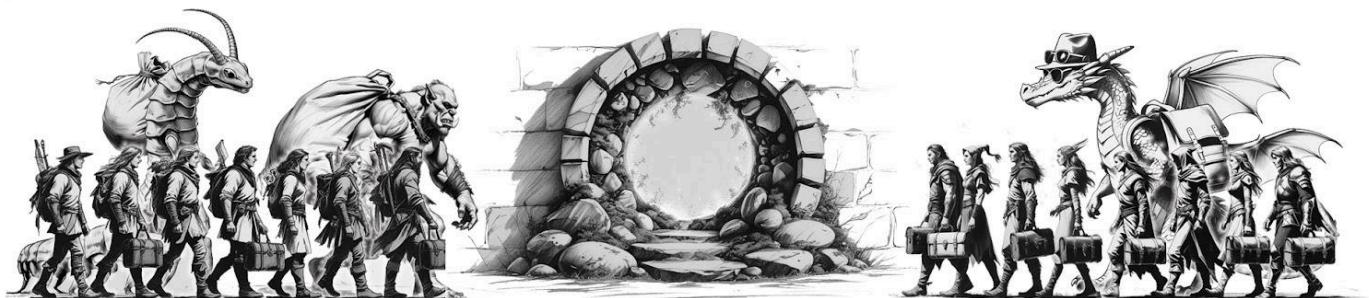
**Guiderdone (Corona):** 200 pezzi di Krana.

**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 accecere 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.

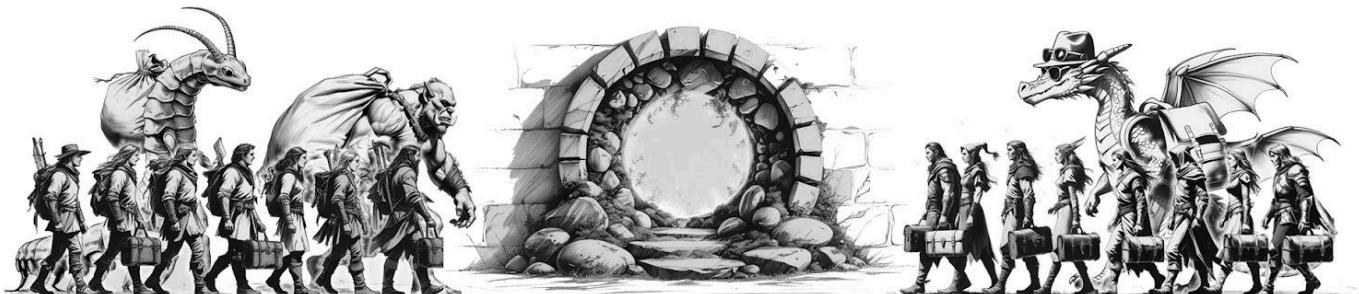
L'agonia per la vittima è lunga e umiliante, con i fluidi corporei che vorticano nell'aria e la sensazione di divenire una "deiezione cosmica", a cui nessuno tira lo sciacquone, mentre i ricordi più dolorosi della sua esistenza si rincorrono con peptidi e particelle di grasso, in un deliquio tremendo.

Tuttavia la vittima, con i 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.

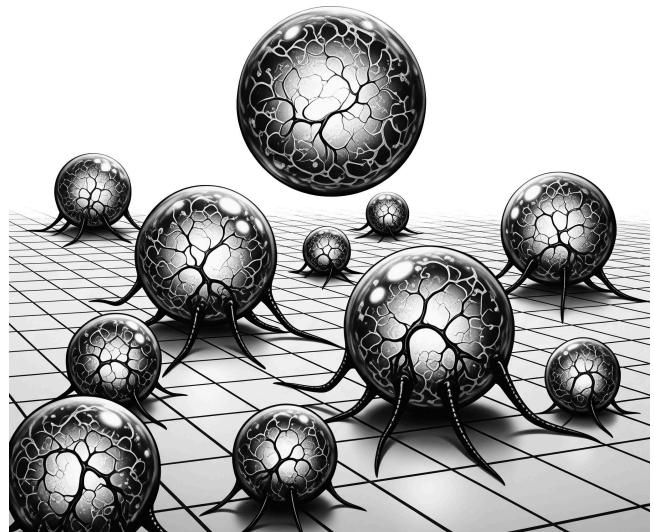
**Cera di Mallok.** Questo frammento grigiastro ha un potente effetto rigenerativo e, consumandosi, ripristina istantaneamente tutti i token perduti.

**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.

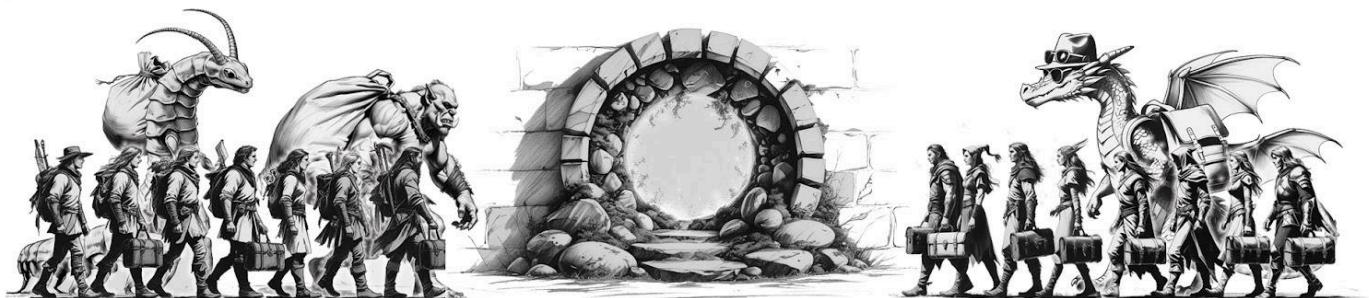
**Polvere della Confusione.** L'Alchermista, tramite una cannula del proprio elmo, proietta contro gli avversari una polvere senziente che cerca di insinuarsi in bocca, occhi, naso e orecchie per confondere e soffocare la vittima.

## 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 1 Token senza possibilità per la vittima di recuperarlo.





Un **Qouthi** che ha assorbito almeno i 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 peggior dei casi, di una **DemoHallucigenia**. In entrambi i casi, lo scopo delle creature è piuttosto basico: uccidere, nutrirsi, crescere e deporre nuovi **Qouthi**.

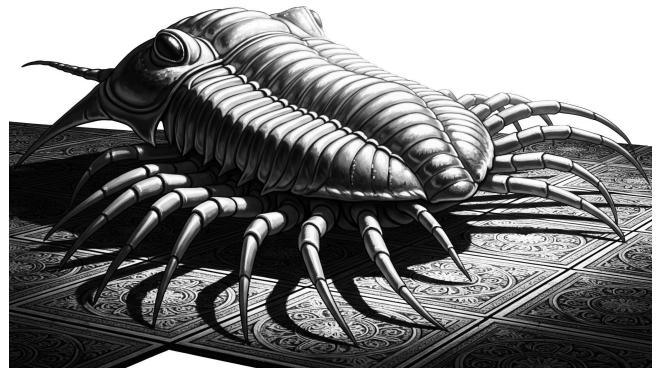
## Trilobite

**Token:** 4

**Usare una Capacità:** 1-4

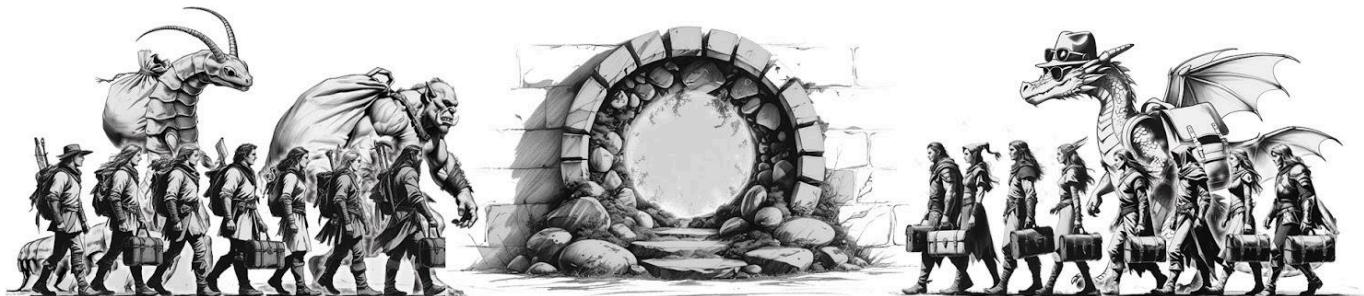
**Assorbimento:** 3.

**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 i 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.





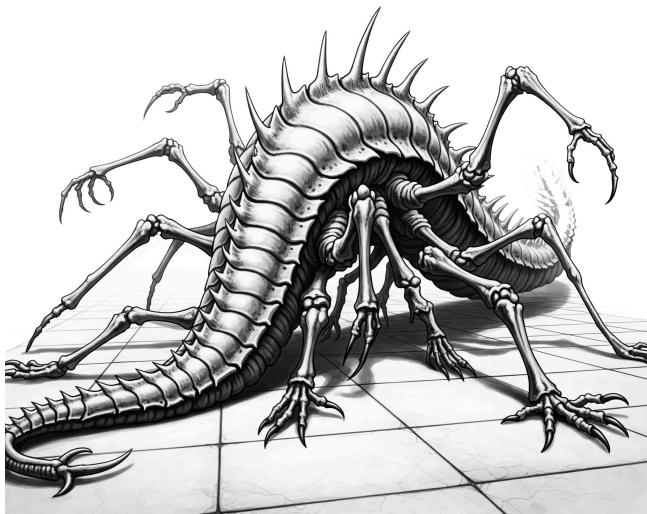
## DemoHallucigenia

**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.

