

# Lloigor creatura

## CREATURA

Tipologia: sconosciuto

Diffusione: molto raro

Abitudini: aggressivo

Nella lingua degli **Hanigalbat** "il Regno che attende". Molti ed imprevedibili sono gli esiti della pratica magica, e quello di gran lunga più terrificante e catastrofico è senza dubbio l'apertura di una "breccia" tra due o più Realtà. Il comportamento di una simile lesione può variare drammaticamente a seconda delle circostanze e del luogo in cui si è verificata; il più delle volte la "breccia" viene riassorbita in pochi istanti e la sua apparizione dispiega effetti relativamente contenuti. In presenza di concentrazioni significative di **Yoki** questa può però regredire con estrema lentezza, sconvolgendo per sempre le porzioni di Realtà che tramite essa sono venute in contatto, e infine acquisire un certo grado di stabilità. Per gli Hanigalbat la parola Lloigor identificava tanto questo processo quanto il suo prodotto ultimo: un **Varco** innestato nelle Realtà su cui si apre e la cui formidabile capacità di autoconservazione si esplicherebbe attraverso meccanismi tipici di un organismo vivente.

## Diffusione Geografica

Sebbene per Lloigor si intende propriamente il Varco sepolto nelle profondità dell'antica **Lagash**, tracce di fenomeni spaventosamente simili possono essere rivenute in diverse regioni di Sarakon. E' interessante notare come in tutti i casi si tratti di siti già investiti di una forte valenza rituale e simbolica dalle popolazioni locali ben prima dell'insorgere di manifestazioni assimilabili al Lloigor: la valle-santuario di **Emera** tra le sabbie di Zedghast, l' **Eremo delle Ombre** sulle **Allston** centrali, e l'isola di **Rammel**, ritenuta dagli abitanti di **Elsenore** il sepolcro della terribile **Morrigan** .

## Morfologia

Ad un ipotetico osservatore il Lloigor apparirebbe come un gigantesco e caotico ammasso di materia organica. Da un nucleo pulsante e semifluido si propagano in ogni direzione filamenti che si fanno via via più solidi e robusti, e che una volta saturati gli spazi liberi penetrano nella roccia e spariscono alla vista. Queste ripugnanti "radici", di cui è impossibile determinare l'estensione massima, sono l'equivalente di organi sensoriali e di comunicazione: tramite esse infatti il Lloigor riceve stimoli dai suoi simbiotici e segnala loro le sue necessità. Il nucleo si è espanso intorno al Varco vero e proprio al punto da assorbito completamente, e presumibilmente l'intero Lloigor trae nutrimento dallo Yoki da esso sprigionato. E' assai probabile che il Lloigor si proietti in ciascuna delle Realtà su cui si affaccia il Varco, ma nulla può dirsi del suo aspetto o del suo comportamento in quei mondi lontani.

## "Altri" Lloigor

Varchi-creatura analoghi al Lloigor possono svilupparsi in maniera molto diversa tra loro a seconda dell'estensione della breccia originaria, nonché delle circostanze e dell'ambiente in cui essa si è venuta a creare.

## Simbiotici

Per quanto terrificante, il Lloigor è impossibilitato a difendersi da ipotetiche aggressioni; la sua strategia di difesa si basa sulle diverse specie di creature che con esso vivono in simbiosi, alcune provenienti dalle Realtà raggiunte dal Varco, altre originarie di questo mondo e progressivamente mutate dalla sua malefica influenza.

## Abuphiamat

Nella lingua di Lagash e nello Zedghastiano arcaico la parola **Abuphiamat** sta per "padre della conoscenza" e più specificamente per "genio che porta il sapere". Indicava intelligenze sovranaturali, spiriti demoniaci in grado di parlare per bocca di profeti ed iniziati e le cui rivelazioni avrebbero ispirato Ricerche Magiche altrimenti inconcepibili. Stando alle tradizioni dei **Vanavara** furono queste menti diaboliche a condurre gli Hanigalbat al loro spaventoso destino, inducendoli a venerare l' **Abaddon** e a spalancare la porta verso "il Regno che attende".

Quale che fosse in origine la loro natura, quale oscuro disegno si celasse dietro ai loro insegnamenti, gli Abuphiamat evocati a Lagash ora esistono come parte del Lloigor, condividendone i bisogni e per certi versi costituendone la distorta coscienza: sono al tempo stesso prigionieri del Varco vivente e Signori delle forze che lo servono.

## Aspetto

Nelle testimonianze degli Hanigalbat questi Demoni vengono descritti come ammassi globulari traslucidi e luminescenti, capaci di agire e di comunicare in questo mondo solo dopo aver invaso fisicamente una creatura-ospite.

## I Cambion di Kahar

Mostruosità originate dall'ultimo disastroso tentativo di evocazione di un Abuphiamat ad opera di **Ka-har**, figlio degenero di **Dain-Kos** il "Fre'Ah'Omm", presso l'Eremo delle Ombre (sebbene **alcuni** sostengano che quel rituale abbia avuto in realtà luogo sull'ancor più remota isola di Ramnel) . La massima parte di queste aberrazioni risiede nelle regioni più interne del **Meistwode** , sottomessa al Lloigor e alle sue necessità. Alcuni conservano gran parte della natura diabolica dell'entità che Ka-har intendeva richiamare, altre sono ibridi umanoidi folli e tormentati nello spirito quanto ripugnanti nell'aspetto. Solo in questi ultimi è ancora presente un riflesso grottesco dell'umanità di Ka-har; i Cambion più puri non hanno alcuna coscienza di se' e si limitano ad essere il braccio e la voce del Lloigor. Solo diciassette sono sopravvissuti fino ai giorni nostri: a centinaia perirono nell'attimo stesso della loro generazione, e la quasi totalità dei superstiti si è lentamente dissolta col trascorrere dei secoli. L'aspetto dei Cambion di Ka-har varia a seconda della purezza del loro retaggio demoniaco, ed è possibile classificarli grossolanamente in tre generazioni. Ciascuno di essi si nutre dello Yoki che filtra dal Lloigor e dagli altri Varchi similari, e neppure il Cambion più possente riuscirebbe a sopravvivere a lungo lontano dalla fonte del proprio sostentamento. Pur essendo creature straordinariamente longeve, i Cambion non sono immortali: i periodi di inattività e di torpore sempre più frequenti ed il progressivo indebolimento a cui essi sono soggetti lasciano presumere che la loro esistenza quasi millenaria si stia avviando alla fine.

### La prima generazione

I Cinque sono i meno disumani tra i Cambion, e al tempo stesso quelli che hanno maggiori difficoltà a mantenere una forma fisica solida per periodi prolungati. Appaiono come piccoli umanoidi rachitici dalla pelle grigiastra e disgustosamente bitorzoluta, spesso diafani ed evanescenti. In virtù del loro retaggio demoniaco sono in grado di invadere ospiti ed esercitare su di essi una limitata forma di controllo: è probabile però che gli ibridi più imperfetti riescano ad impiegare questa capacità solo in presenza di ricettacoli adeguatamente predisposti, e che negli altri casi essi piuttosto ricorrano ad attacchi mentali di natura magica che forse lo stesso Ka-har un tempo padroneggiava. Queste creature derelitte possono comunicare verbalmente con chi si trovi ad incrociarle, e parlano di se' e degli altri Cambion come di Ka-har, presumibilmente identificandosi con il proprio "genitore" mortale. Si esprimono il più delle volte in un guazzabuglio sconnesso e confuso di Turniano, Nanico e Greyhavenese, reso a malapena comprensibile dalle loro modeste doti telepatiche.

### La seconda generazione

A modo loro i più terrificanti, i Nove assomigliano solo vagamente a creature umanoidi per via delle gigantesche masse tumorali che ne sfigurano il corpo. Trascorrono gran parte della loro esistenza sommersi negli acquitrini di Lagash, e si spostano solo su impulso del Lloigor, tipicamente invadendo un ospite (quasi sempre un **Edimmu**), e utilizzandolo come mezzo di trasporto. Non conservano che pochi brandelli della coscienza di Ka-har, e nelle rarissime occasioni in cui comunicano con esseri umani si definiscono "la Voce di Lloigor". Le loro doti telepatiche sono superiori a quelle dei Cambion meno puri, e sono in grado di infestare con facilità creature di ogni genere. Si ritiene che un singolo Cambion di questa generazione possa esercitare il suo controllo su moltitudini di creature-ospite dalla volontà particolarmente debole ( e persino sulle loro carcasse) per un tempo quasi indefinito.

### La terza generazione

Indeboliti solo in piccola parte dalla commistione con Ka-har, i Tre hanno perduto ogni vestigia di umanità. Pur essendo solo repliche sgraziate e rudimentali degli Abuphiamat, questi Cambion possono vantare una padronanza della Magia che sorpassa di molto le capacità di qualsiasi stregone mortale. Ramiun (il Primo, nella lingua degli Hanigalbat) giace in apparente torpore nel sottosuolo di Lagash, nutrendosi dello Yoki sprigionato direttamente dal nucleo del Lloigor; Gameliun (il Secondo) allo stesso modo riposa nelle viscere della lontana Ramnel. Manetur (il Terzo), dopo essersi destato sul finire del quinto secolo p.F. ed aver contribuito alla distruzione di Nur-Had-Dun nel maggio del 517, ha da poco abbandonato Lagash per riconquistare al Lloigor i tenebrosi abissi del Lago **Sedna**.

### Gli Inug

La parola Inug (nella lingua Hanigalbat "coloro che vennero per servire") indica una genia di spiriti diabolici minori un tempo usati dagli stregoni dell'Antico Popolo come ausilio per le loro Evocazioni. Era costume di tali praticanti di Magia di confinare gli Inug in ricettacoli di ossidiana appositamente predisposti, per poi sacrificarli in occasione dei rituali più importanti per la comunità con lo scopo di aumentarne l'efficacia.

Nell' antica Lagash, in cui pure la venerazione dei Demoni era uno dei fondamenti della vita religiosa, queste sfortunate creature erano dunque considerate alla stregua di un bene prezioso. Numerosi Inug sono sopravvissuti alla scomparsa dei loro carcerieri, principalmente perchè i maggiorenti di Lagash li apprezzavano come parte del proprio corredo funebre: diversi esemplari sono stati rinvenuti presso i Tumuli Grigi e negli altri luoghi di sepoltura degli Hanigalbat scampati al cataclisma. Non sarebbe saggio impietosirsi per il loro destino: gli Inug sono estremamente malevoli ed assetati di vendetta per i patimenti subiti, ed una volta liberati non esiterebbero ad assalire l'incauto benefattore.

### Aspetto

Gli Inug sono creature intangibili e del tutto incapaci di manifestarsi in forma fisica. Un Inug imprigionato è in grado di stabilire un contatto empatico con eventuali vittime, per poi blandirle o addirittura minacciarle per far sì che distruggano il ricettacolo. Se questo dovesse accadere,

l'Inug potrà fare uso di capacità telecinetiche per aggredire chiunque si trovi nei paraggi. I più potenti tra gli Inug sono in grado di sferrare attacchi telepatici analoghi a quelli degli Abuphiamat (di cui in effetti non sono che forme embrionali), anche se assai meno efficaci. Solo gli individui dalla mente particolarmente instabile sono esposti ad un simile rischio. Diversamente dagli Abuphiamat, gli Inug non hanno bisogno di infestare creature-ospiti, e ricorrono a questa forma di aggressione esclusivamente per tormentare ed umiliare le proprie vittime.

## Gli Inug e Lloigor

Una volta liberati dai loro ricettacoli, gli Inug hanno generalmente due priorità: nuocere al genere umano e fare ritorno alla loro Realtà. Il Lloigor, così come gli altri Varchi, può costituire per gli Inug una via di fuga; nel 510 una di queste creature raggiunse l'isola di Ramnel nel tentativo di ridestare Gameliun e favorire lo schiudersi del Varco vivente da esso custodito, per finire distrutta dalla [Compagnia di Vintemberg](#)

## I Pah-zah-zhul e gli Abomini

La desolazione ultraterrena su cui il Lloigor si affaccia non ospita solo gli Inug e gli Abuphiamat: in quegli abissi senza tempo dimora una moltitudine di creature demoniache di infimo rango, di per se' destinate a trascorrere l'eternità come larve non sviluppate. Approdate in altre Realtà, tuttavia, sono in grado di parassitare le forme di vita locali e di indurre in esse spaventose mutazioni: stando alle frammentarie testimonianze lasciateci dagli Hanigalbat, gli stregoni di Lagash apprezzavano le proprietà di questi demoni minori (Pah-za-zhul, letteralmente "vento portatore di piaghe") e li evocavano per completare la preparazione dei mastodontici Edimmu.

Gran parte degli organismi ospite aggrediti dal Pah-za-zhul muoiono nel giro di poche settimane, ma in alcuni casi le mutazioni conducono ad una forma che consente tanto all'ospite che al parassita di sopravvivere. Queste nuove e bizzarre specie rappresentano lo stadio maturo dei Pah-za-zhul, e presso gli studiosi del Lloigor sono note come Abomini.

## Aspetto

## Il Lloigor e la Civiltà di Lagash

---