



Arghraelon

Token: 5.

Usare una Capacità: 1-5.

Improvvisare: 1-2

Assorbimento: 2.

Resistenza: 8.



Un Arghraelon che ha imprigionato una Nereide

Guiderdone (Corona): 165 pezzi di Krana.

Guiderdone (Teschio): 55 pezzi di Krana.

Mancia: un NanoArghraelon addestrato.

Arghraelon si manifesta come un enorme Cubo Dissolvente dentro cui si muovono ancora

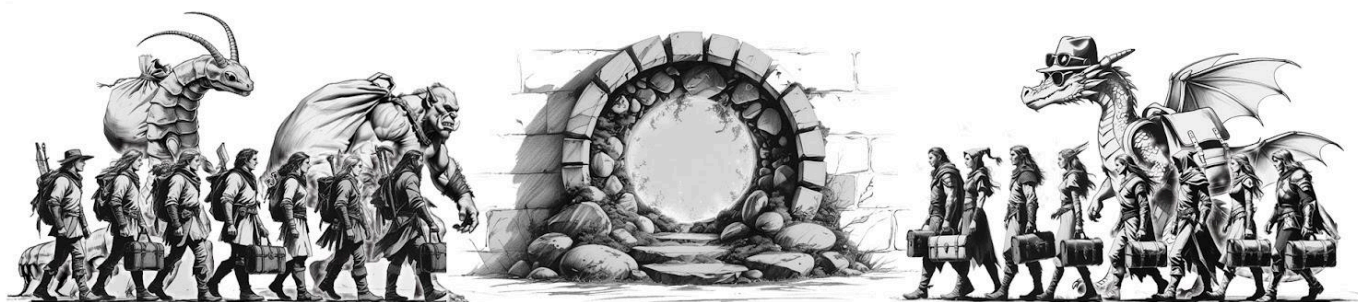
una serie di forme di vita: teste di Zombie, teste di Guia, teste di Golem, Nereidi imprigionate in una bolla d'acqua o altre creature ancora. Ogni Arghraelon sfoggia con manifesta crudeltà la propria collezione vivente, di cui è molto fiero. Le voci di dolore e disperazione che permeano la sua membrana lo rendono deciso e arrogante.

Non sempre i proprietari di DungeHotel riescono a restare indifferenti alle richieste di aiuto di questi prigionieri, mantenuti in vita solo per capriccio del loro carceriere.

Un Arghraelon può facilmente interessarsi a qualche membro dello staff e decidere di includerlo nella propria collezione, una circostanza molto comune in cui il Cubo Dissolvente approfitta del fatto che il suo soggiorno è temporaneo. In genere, l'Arghraelon studia la preda e la rapisce poco prima di fuggire con il portale. La gestione di questa situazione è del tutto in mano al Narratore.

Strane Richieste Alimentari. Questo tipo di ospite richiede sempre che il suo buffet sia composto da esseri senzienti da dissolvere.

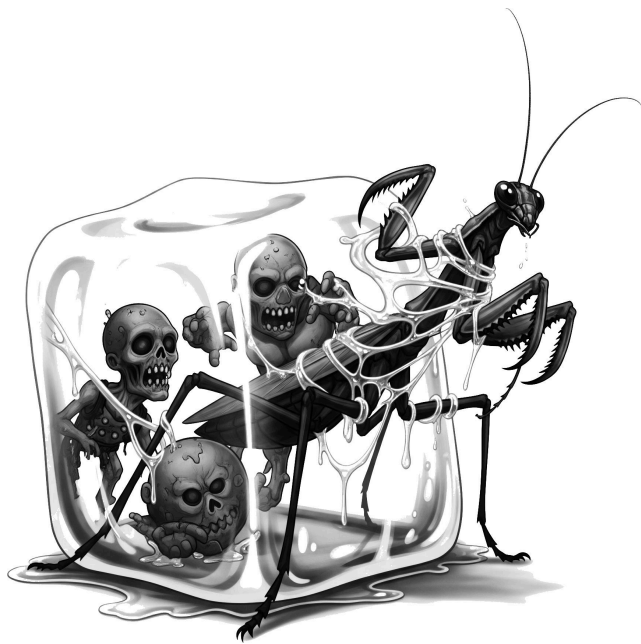
Quali creature? In che numero? Quanto senzienti? A queste richieste assurde, quasi oscene,





devono assolvere i Personaggi, in accordo con il Narratore.

Di certo, l'Arghraelon si propone di fornire una Moneta con la Corona a fine soggiorno, una mancia speciale o molto denaro, in cambio di prede dotate di grande intelletto.



Un Arghraelon in combattimento

Capacità di un Arghraelon

Getto. Una volta a ogni Assalto, un Arghraelon può schizzare un getto di acido dissolvente in grado di causare la perdita di 3 token.

Sommergere. In combattimento, un Arghraelon attacca gli avversari impattando verso di

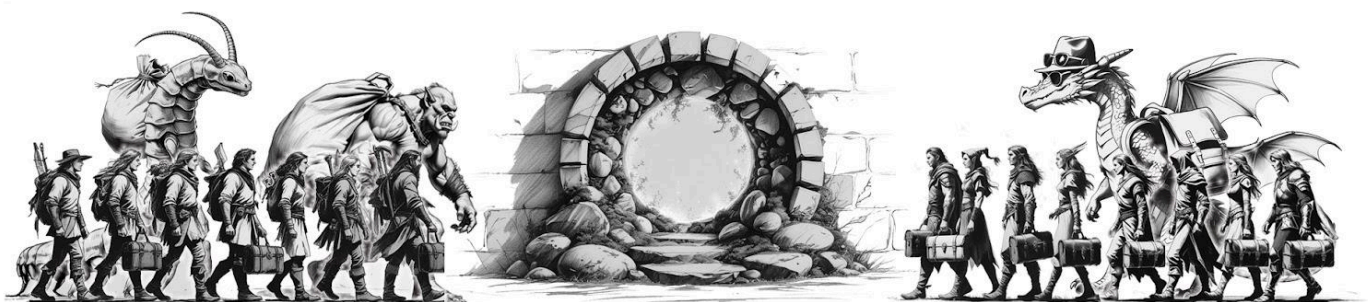
loro, per poi assorbirli e scioglierli al proprio interno. Qualsiasi essere vivente perde 1 Token per ogni Assalto in cui resta dentro l'Arghraelon.

Telepatia. Come tutti i Mostri Dissolventi, un Arghraelon comunica tramite telepatia intuitiva, facendo sì che il personale del DungeHotel avverta le sue necessità, eccezione fatta per i Guida e i Golem.

Nano-Arghraelon. Per puro e crudele divertimento, o allo scopo di vendicarsi se non è stato soddisfatto nella sua richiesta di aumentare le prede, un Arghraelon può rilasciare 2-5 piccole copie di sé stesso, che aggrediranno lo staff quando questo pulirà il suo antro, oppure si nascondono per danneggiare gli ospiti.



Una coppia di Nano-Arghraelon





Nano-Arghraelon

Token: 2.

Usare una Capacità: 1-3

Improvvisare: 1

Assorbimento: 1.

Resistenza: 4.

Capacità di un Nano-Arghraelon.

Avvolgere. In combattimento, un Nano-Arghraelon attacca gli avversari avvolgendo una parte di loro, che cercherà di sciogliere grazie ai propri acidi interni. Qualsiasi essere vivente perde 1 Token per ogni Assalto in cui una sua parte è avvolta nel Nano-Arghraelon

