



Regie Guardie di Hinduur

Token: 9.

Usare una Capacità: 1-5

Improvvisare: 1-3

Assorbimento: 0.

Resistenza: 1.

Guiderdone (Corona): 400 pezzi di Krana.

Guiderdone (Teschio): 145 pezzi di Krana.

Mancia: -



La prenotazione riguarda due cammelli e tre dromedari, tutti con le gobbe ben corazzate.

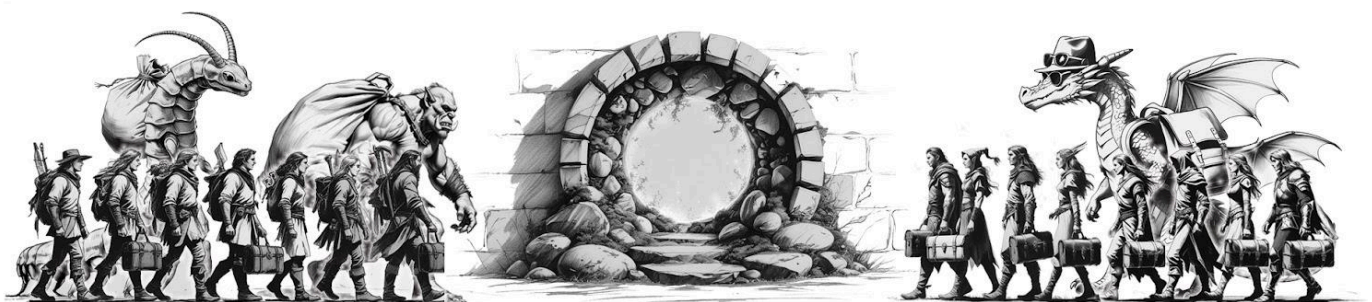
Le comunicazioni con questo bizzarro gruppetto avvengono in maniera telepatica tra lo staff e il dromedario più alto. I quadrupedi sono in realtà i vascelli dei veri ospiti, ossia **elementali dell'acqua** composti da puro **Khoern** che vivono nelle loro gobbe e controllano telepaticamente le cavalcature.

Gli elementali non hanno un nome, ma quello dentro il Dromedario più grande ha autorità rispetto agli altri e alle bestie serventi.

La minaccia principali per gli Elementali sono i Parassiti Dimensionali, le Larve Parassitiche Transienti e gli stregoni ladri di potere, che tentano ossessivamente di catturarli e sottrarre loro il controllo dell'acqua.

Richieste Alimentari. I camelidi mangiano fieno e avena. Le Regie Guardie di Hinduur hanno la necessità di assimilare acqua pura, purissima, priva di qualsiasi parassita che possa intaccare il proprio corpo ospite.

Tali liquidi possono essere ottenuti tra i ghiacciai di Dharna, o nelle profondità delle catacombe calcaree di Massa. Quali orrori vigilino su quell'acqua pura vanno stabiliti dal Narratore





Le Guardie Camelidi hanno le seguenti caratteristiche:

Token: 5.

Usare una Capacità: 1-4

Improvvisare: 1-2

Assorbimento: 2.

Resistenza: 7.

Le Guardie Camelidi combattono con morsi che sottraggono 2 Token, e potenti calci da 4 token.



Pur essendo all'interno delle loro guardie, gli Elementali possono usare i propri poteri in caso di emergenza.

Capacità degli Elementali dell'Acqua.

Idrosfere. Ogni elementale può creare da 1 a 6 sfere d'acqua, ognuna delle quali può essere scagliata con Successo da 1 a 4, infliggendo 1 Token di danno.

Onda Repulsiva. Eseguendo il suo attacco con Successo, un elementale può generare un ampio muro di acqua compressa, con cui allontana di colpo fino a una decina di soggetti. Onda Repulsiva può essere eseguita nel primo Turno di un Assalto.

