

Aranèide Lacrimoso creatura

CREATURA

Tipologia: kreepar

Particolarità: velenoso,
sciame/branco,
pericoloso

Diffusione: raro

Abitudini: ostile

Kreepar chelato dall'aspetto simile a quello di un ragno gigante, col corpo diviso in due segmenti e otto zampe. Nella parte terminale dell'addome sono presenti le *filiere* che estrudono la *seta*, usata per avvolgere le prede e costruire le ragnatele.

L'Aranèide Lacrimoso deve il nome ad una sua particolare tattica predatoria: per adescare la preda è in grado di imitare il lamento di un cucciolo di mammifero, facile bersaglio per altre creature che ne vengono attratte. Il lamento è a volte talmente struggente ed efficace da ricordare il pianto di un neonato.

Gli esemplari maschio di questo Kreepar raggiungono il metro e mezzo di lunghezza, gli esemplari femmina sono più grandi e robusti e possono arrivare fino ai due metri, comprensivi di zampe.

Caratteristiche

L'Aranèide Lacrimoso vive sottoterra, in gallerie e cunicoli, e in generale non ama la luce.

Ha 4 paia di occhi, con cui riesce a vedere al buio e a distinguere le fonti di calore. I cheliceri terminano in forma di zanne appuntite, velenose. Il corpo è coperto da una peluria scura e lucida, sensibile al tatto, in grado di distinguere gli spostamenti d'aria e la pressione.

Con 4 paia di zampe, l'Aranèide Lacrimoso è in grado di spiccare agili balzi, si muove silenziosamente anche su pareti verticali e privi di appigli.

La Ragnatela

L'Aranèide Lacrimoso realizza in genere ragnatele di forma tubolare mimetizzate nell'ambiente circostante, con un'apertura circolare, detta *porta-trappola*, dalla quale il kreepar può sbucare all'improvviso per catturare la preda e trascinarla all'interno. La trappola viene fatta scattare attraverso dei tiranti di seta intrecciata.

La seta è appiccicosa e robusta (può essere strappata con un tiro di Forza di 40 o superiore), in grado di trattenere piccole prede.

Tecniche predatorie

Il metodo più classico di un Aranèide Lacrimoso per catturare la preda è la trappola con la ragnatela appiccicosa. Una volta imprigionata la preda, viene immobilizzata con il veleno presente sulle zanne e quindi digerita lentamente. Per attirare le vittime nella ragnatela e indebolirle, questo Kreepar ha sviluppato alcune tattiche peculiari, dimostrando intelligenza e capacità di adattamento.

Predazione di branco

Questo Kreepar ha una buona disposizione alla socialità e vive in colonie di decine di individui, che cooperano nella cattura delle prede e nella spartizione del cibo, quando non ricorrono al cannibalismo.

Lamento

Per adescare la preda l'Aranèide Lacrimoso è in grado di imitare il lamento di un cucciolo di mammifero, sufficientemente efficace da attirare creature che sperano di trovare una facile preda. I bersagli entrano così nella *porta-trappola*, in genere situata in cunicoli o gallerie senza uscita, e si trovano chiusi alle spalle dalla struttura tubolare della tela che rende molto difficile trovare la via d'uscita.

Peli urticanti

Quando l'Aranèide Lacrimoso affronta animali di taglia superiore alla sua, prima di avvicinarsi per iniettare il veleno tende ad indebolire gli avversari attraverso dei *peli urticanti* che ha sull'addome e che può scagliare a distanza. Questi peli sono composti da setole molto fini con piccole barbe sulla punta, che provocano un'irritazione intensa soprattutto se colpiscono parti delicate quali occhi o mucose.

Veleno

Il veleno presente sulle zanne di questo Kreepar presenta delle tossine paralizzanti. La quantità di veleno inoculato varia di volta in volta e gli effetti sull'uomo vanno dal gonfiore e torpore sull'arto colpito, fino a paralisi temporanea, febbre, e in rari casi la morte.

Scheda di gioco

Abilità Primarie e Secondarie

ISTINTO 15: Distinguere odori e sapori 25, Individuare in piena luce 5, Individuare al buio 15, Orientamento 25

VOLONTA' 15: Freddezza 20, Intimidire 15, Recitare 20

AGILITA' 15: Atletica 20

DESTREZZA 15: Attacco 30, Difesa 30, Lancio dei peli urticanti 35

COSTITUZIONE 12: Forza 28 (+1), Resistenza 28

Attacchi

- **Peli urticanti:** singolo attacco per mandare a segno 1d6 peli, ciascuno danno 1d2 (senza bonus di forza), (danno da punta), WdF 6. Ogni pelo che raggiunga la testa del bersaglio ha il 30% di colpire gli occhi (15% in caso di presenza di elmo) causando un temporaneo accecamento ed una dolorosa irritazione.
- **Zanne:** singolo attacco, danno 1d4 + **Forza** (danno da taglio) + veleno, WdF 5

Note

Il Master può calcolare con un tiro percentuale la quantità di veleno inoculato, e su di essa basare la difficoltà del tiro di Resistenza a Veleni e Malattie da chiedere al personaggio per non subire gli effetti dell'avvelenamento: l'arto risulterà sempre gonfio e dolente; in caso di fallimento di misura del tiro sarà intorpidito (-10 a tutte le attività che coinvolgano l'arto ferito); se il tiro viene fallito di 20+ l'arto sarà parzialmente paralizzato (-20 a tutte le attività); se viene fallito di 30+ sarà completamente paralizzato (inutilizzabile); in caso di fallimenti di 40+ il Master valuterà conseguenze ulteriori, paralisi dell'intero corpo, torpore, coma e, eccezionalmente, morte nel giro di 4-5 ore.

Note

Esiste un antidoto per l'avvelenamento causato dalle zanne di questo Kreepar. L'antidoto è ricavato dal veleno del Kreepar, che deve essere "spremuta". La preparazione dell'antidoto richiede abilità (un tiro di Alchimia con difficoltà 50), tempo (circa mezz'ora) ed attrezzatura (un alambicco e del fuoco).

Danni e Ferite

Il DAWS dell'Aranèide Lacrimoso segue lo schema seguente:

Tiro di dado per colpire	Arto Colpito	Entità della Ferita in pD							
		1	2	3	4	5	6	7	8 o più
-	-								
1-2	Testa	x2	x2	x4	x4	-	-	-	-
3-4	Zampe anteriori	x1	x1	x1	x1	x2	x2	-	-
5	Zampe medie anteriori	x1	x1	x1	x1	x2	x2	-	-
6	Zampe medie posteriori	x1	x1	x1	x2	-	-	-	-
7-8	Zampe posteriori	x1	x1	x1	x2	x2	-	-	-
9-15	Torace	x1	x1	x2	x2	x4	x4	x4	x4
16-20	Addome	x1	x1	x2	x2	x4	x4	x4	x4

- Il numero globale di danni che un Aranèide Lacrimoso può sopportare prima di morire è di 40, salvo diversa decisione del Master. L'Aranèide Lacrimoso non è dotato di carapace e non ha quindi un'armatura naturale per proteggerlo dai colpi nemici.