

# 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.