

Locusta dell'Abisso creatura

Kreepar insettoide dall'aspetto simile ad una gigantesca Locusta.

Il corpo è di dimensioni maggiori nella femmina, raggiungendo fino i 180-200 cm. di lunghezza, rispetto ai 130 cm. del maschio. Possiede delle ali anteriori coriacee e ali posteriori membranose, oltre a corte antenne.

Le Locuste dell'Abisso si muovono in sciami numerosi ed emettono un caratteristico rombo sordo, simile ad un tremore che sembra provenire dal basso, dalle profondità della terra: da ciò sembra derivi il loro nome.

CREATURA

Tipologia: kreepar

Particolarità: volante,
sciame/branco,
pericoloso, enorme

Diffusione: raro

Abitudini: ostile

Schede di gioco

Le seguenti schede di gioco descrivono alcuni esemplari di Locusta dell'Abisso. Il Master è libero di modificare e scalare le caratteristiche di queste creature sulla base delle loro dimensioni.

Locusta dell'Abisso di taglia medio-piccola (50-80 cm di lunghezza)

Abilità Primarie e Secondarie

ISTINTO 15: Ascoltare 0, Distinguere odori e sapori 20, Individuare 10, Orientamento 25

VOLONTA' 5: Freddezza 15, Intimidire 10 (+ Bonus di gruppo di 20)

AGILITA' 15: Atletica 30

DESTREZZA 10: Attacco 30, Difesa 30

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

Attacchi

- **Morso:** 1 + **Forza** (danno da punta).

Abilità speciali

- **Volò:** la Locusta dell'Abisso è in grado di volare anche per lunghi tratti, sollevandosi da terra fino a 5 metri circa. Normalmente si muove in sciame.
- **Spirito di Sciame:** se la Locusta si trova all'interno del suo sciame, avrà un bonus di +10 a tutte le Abilità di Volontà e di Agilità.
- **Ghermizione:** la Locusta è in grado di catturare e sollevare in aria per brevi tratti prede pesanti fino a 15 kg.

Locusta dell'Abisso di taglia grande (80-150 cm di lunghezza)

Abilità Primarie e Secondarie

ISTINTO 15: Ascoltare 10, Distinguere odori e sapori 20, Individuare 10, Orientamento 15

VOLONTA' 5: Freddezza 15, Intimidire 20 (+ Bonus di gruppo di 20)

AGILITA' 15: Atletica 15

DESTREZZA 10: Attacco 40, Difesa 30

COSTITUZIONE 16: Forza 40 (+2), Resistenza 40

Attacchi

- **Morso:** 1d2 + **Forza** (danno da punta).

Abilità speciali

- **Volò:** la Locusta dell'Abisso è in grado di volare anche per lunghi tratti, sollevandosi da terra fino a 5 metri circa. Normalmente si muove in sciame.
- **Spirito di Sciame:** se la Locusta si trova all'interno del suo sciame, avrà un bonus di +10 a tutte le Abilità di Volontà e di Agilità.
- **Ghermizione:** la Locusta è in grado di catturare e sollevare in aria per brevi tratti prede pesanti fino a 25 kg.

Locusta dell'Abisso di taglia enorme (150+ cm di lunghezza)

Abilità Primarie e Secondarie

ISTINTO 15: Ascoltare 10, Distinguere odori e sapori 20, Individuare 10, Orientamento 15

VOLONTA' 5: Freddezza 15, Intimidire 20 (+ Bonus di gruppo di 20)

AGILITA' 15: Atletica 15

DESTREZZA 10: Attacco 40, Difesa 30

COSTITUZIONE 16: Forza 47 (+3), Resistenza 40

Attacchi

- **Morso:** 1d4 + **Forza** (danno da punta).

Abilità speciali

- **Volo:** la Locusta dell'Abisso è in grado di volare anche per lunghi tratti, sollevandosi da terra fino a 5 metri circa. Normalmente si muove in sciame.
- **Spirito di Sciame:** se la Locusta si trova all'interno del suo sciame, avrà un bonus di +10 a tutte le Abilità di Volontà e di Agilità.
- **Ghermizione:** la Locusta è in grado di catturare e sollevare in aria per brevi tratti prede pesanti fino a 60 kg circa.

Note

La Locusta dell'Abisso di taglia enorme è in grado di ghermire una persona pesante 60 Kg circa e sollevarla in volo, trasportandola per brevi tratti.
Per farlo deve effettuare con successo un tiro di attacco, tale da sopravanzare almeno di 10 la difesa dell'avversario.
Una volta ghermita, la vittima può tentare una prova di Forza con penalità di -10 per liberarsi: può effettuare un tentativo ad ogni Round, sebbene la Locusta si possa sollevare in aria fino a 5 metri in 5 round (1 metro a Round) e da una certa altezza in poi la caduta potrebbe avere effetti rovinosi.

Danni e Ferite

Il DAWS della **Locusta degli Abissi**, indipendentemente dalle sue dimensioni, 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	x6	-	-	-
3-4	Zampe anteriori	x1	x1	x1	x1	x2	x2	-	-
5-6	Zampe medie	x1	x1	x1	x1	x2	x2	-	-
7-8	Zampe posteriori	x1	x1	x1	x1	x2	x2	x4	-
9-15	Torace	x1	x1	x2	x2	x4	x4	x4	x6
16-19	Addome	x1	x1	x2	x2	x4	x4	x4	x6
20	Ali	x1	x1	x2	x2	-	-	-	-

- Per **Ali** si intendono le ali sottostanti le elitre, che possono essere colpite solo qualora il Kreepar sia in volo o in procinto di volare. Altrimenti il risultato di 20 sul dado sarà da interpretarsi come dato all'Addome.
- Il numero globale di punti di danno che una Locusta degli Abissi di taglia medio-piccola può sopportare prima di morire è di 20. Per una Locusta di taglia grande è di 30, di taglia enorme è di 40-50 (a seconda delle dimensioni).

Valore nutritivo

Molto ricca di proteine, la Locusta degli Abissi è utilizzata come fonte di integrazione proteica in molte zone povere disagiate degli Altopiani delle Tempeste. Viene appositamente cacciata con reti e bastoni, e può essere cucinata.

Diffusione e abitudini

La presenza di **Locuste degli Abissi** è stata segnalata nella zona meridionale dell'**Altopiano del Tuono**, in particolare nelle campagne intorno ad **Angvard**, in zone basse e su terreni friabili e terrosi, come nel **Vallone della Tranquillità**.

Il comportamento di questi Kreepar è aggressivo, sono soliti attaccare in sciame molto numerosi. A differenza delle comuni locuste, sembra che questi Kreepar non attacchino le colture e non devastino le campagne, ma che abbiano forme diverse di sostentamento. Ghermiscono e catturano piccoli animali, varie prede, e pare che abbiano tane sotterranee.