

Scarabeo Titano creatura

CREATURA

Tipologia: kreetpar

Particolarità: volante, pericoloso

Diffusione: raro

Abitudini: ostile

Kreetpar insettoide dalle sembianze simili a quelle di un grosso coleottero.

È dotato di due paia di ali, di cui un paio robuste e ricurve, simili ad uno scudo (elitre), e le altre ripiegate sotto le prime. I maschi hanno quelle che sembrano corna di cervo, ma sono due mandibole ramificate molto sviluppate e possenti.

Gli Scarabei Titani depongono le uova di preferenza negli alberi marcescenti (querce, castagni, salici e pioppi), in cui possono scavare lunghe gallerie, che proseguono sotto terra.

Le dimensioni di questi Kreetpar sono variabili: gli esemplari più piccoli sono lunghi circa 30 cm, mentre quelli più lunghi e pericolosi arrivano al metro e mezzo; più sono piccoli, più riescono a volare, mentre gli esemplari più pesanti faticano a staccarsi da terra.

Il colore è nerastro, bruno, con le mandibole di colore più rossiccio.

Schede di gioco

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

Scarabeo Titano di taglia medio-piccola (30-80 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 10

AGILITA' 10: Atletica 10

DESTREZZA 10: Attacco 30, Difesa 30

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

Attacchi

Di abitudine lo Scarabeo Titano prima prova ad afferrare la vittima, stringendola tra le sue lunghe mandibole ramificate, e solo dopo averla immobilizzata utilizza il morso.

- **Morso:** 1 + **Forza** (danno da punta).
- **Artigliata:** 1d2 + **Forza** (danno da taglio). Un'artigliata portata a buon fine con almeno 10 di scarto tra attacco e difesa farà sì che la vittima venga stretta tra le mandibole e imprigionata. Alla fine del Round la vittima dovrà effettuare un tiro di Forza con un malus di -10 per liberarsi, altrimenti nel round successivo lo Scarabeo potrà effettuare un attacco "morso" con un bonus di +20 (bersaglio fortemente impacciato).

Note

La possibilità di immobilizzare la preda per poterla mordere da una posizione di vantaggio sussiste solo se lo Scarabeo Titano è abbastanza grande da poterla circondare con le sue mandibole, altrimenti è materialmente impossibile e il morso non avrà alcun bonus. Ad esempio uno scarabeo dalle dimensioni di 30-50 cm può afferrare un braccio o una gamba di una persona di media taglia, ma non il torace o il ventre, mentre può circondare il collo con un vantaggio ridotto della metà (+10).

Abilità speciali

- **Volo:** Lo Scarabeo Titano di taglia medio-piccola è in grado di volare per brevi tratti, sollevandosi da terra fino a 2 metri circa. In volo non guadagna particolare velocità o precisione, è comunque una creatura goffa e troppo pesante per le sue piccole ali.

Scarabeo Titano 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

AGILITA' 10: Atletica 10

DESTREZZA 10: Attacco 40, Difesa 30

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

Attacchi

Di abitudine lo Scarabeo Titano prima prova ad afferrare la vittima, stringendola tra le sue lunghe mandibole ramificate,

e solo dopo averla immobilizzata utilizza il morso.

- **Morso:** 1d2 + **Forza** (danno da punta).
- **Artigliata:** 1d4 + **Forza** (danno da taglio). Un'artigliata portata a buon fine con almeno 10 di scarto tra attacco e difesa farà sì che la vittima venga stretta tra le mandibole e imprigionata. Alla fine del Round la vittima dovrà effettuare un tiro di Forza con un malus di -10 per liberarsi, altrimenti nel round successivo lo Scarabeo potrà effettuare un attacco "morso" con un bonus di +20 (bersaglio fortemente impacciato).

Abilità speciali

- **Volo:** Lo Scarabeo Titano di taglia grande è in grado di staccarsi da terra per pochi istanti, sollevandosi per circa 50 cm. Non è in grado di attaccare in volo, di norma in combattimento tiene sempre chiuso lo scudo delle elitre per proteggere il corpo.

Danni e Ferite

Il DAWs dello *Scarabeo Titano*, 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	Mandibole	x1	x1	x1	x1	x6	-	-	-
2	Testa	x2	x2	x4	x4	x6	-	-	-
3-4	Zampe anteriori	x1	x1	x1	x1	x2	x2	x4	-
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	-	-	-	-

- **Mandibole, Testa e Torace** dello Scarabeo Titano godono di una protezione naturale di 2 (da taglio, punta e botta), a causa delle grosse elitre e delle calcificazioni mandibolari.
- 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 uno Scarabeo Titano di taglia medio-piccola può sopportare prima di morire è di 20. Per uno Scarabeo di taglia grande è di 30.

Diffusione e abitudini

La presenza di numerosi Scarabei Titani è stata segnalata nella zona meridionale dell'**Altopiano del Tuono**, in particolare nelle campagne a sud di **Angvard**.

Il comportamento di questi Kreepar è moderatamente aggressivo, sono soliti attaccare in gruppo: 2-3 Scarabei di taglia più grande insieme ad una mezza dozzina di misura inferiore. Sembra che gli Scarabei Titani non attacchino l'uomo o grossi mammiferi per nutrirsi, ma per difendere il loro territorio, oppure quando si sentono minacciati.