

CREATURE | WORLDS AWAKENING

Name	Gardien Arachnoïde	Power	Boss (3/1)	HP Base	Large (20)
------	--------------------	-------	------------	---------	------------

ENCOUNTER FOLLOW-UP

#	Lvl	HP Max	HP Left
1			
2			
3			
4			
5			



<https://www.worlds-awakening.com/en/community/bestary/286>

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA	Initiative
+3	+1	+3	+3	+0	-2	11

Crit. success	20	Crit. failure	1 - 2
---------------	----	---------------	-------

Resistances	Bludgeoning, Ice
-------------	------------------

Weaknesses	Piercing, Lightning
------------	---------------------

ATTRIBUTES

Lvl	HP	Def PHY	Def MAG	Pattes Tranchantes (Melee)	Morsure Mécanique (Melee)	Faisceau d'Énergie (10m) (Ranged)
1	23	17	11	+6 DM 1d6-1	+4 DM 1d6+1	+4 DM 1d8-2
2	43	18	12	+7 DM 1d6+1	+5 DM 1d6+3	+5 DM 1d8
3	63	19	13	+8 DM 1d6+3	+6 DM 1d6+5	+6 DM 1d8+2
4	83	20	14	+9 DM 2d6+3	+7 DM 2d6+5	+7 DM 1d8+5
5	103	21	15	+10 DM 2d6+5	+8 DM 2d6+7	+8 DM 1d8+7
6	123	22	16	+11 DM 2d6+8	+9 DM 2d6+10	+9 DM 2d8+6
7	143	23	17	+12 DM 3d6+7	+10 DM 3d6+9	+10 DM 2d8+8
8	163	24	18	+13 DM 3d6+10	+11 DM 3d6+12	+11 DM 2d8+11
9	183	25	19	+14 DM 3d6+13	+12 DM 3d6+15	+12 DM 2d8+14
10	203	26	20	+15 DM 3d6+15	+13 DM 3d6+17	+13 DM 3d8+12

ABILITIES

Auto-réparation P Au début de chacun de ses tours, la créature ressoud ses structures et récupère 1d4 PV (tant qu'il lui reste au moins 1 PV). Les dégâts de foudre déjouent ce processus : s'elle en a subi depuis son dernier tour, l'Auto-réparation ne se déclenche pas ce tour-ci.	Salve de Faisceaux C - A - PHY (DEX) - 10m La créature déploie ses émetteurs et crache une volée de faisceaux d'énergie sur jusqu'à 2 cibles distinctes à portée, infligeant 1d6 dégâts à chacune. Cooldown: 2 turns LVL 2: Les dégâts passent à 1d10. LVL 4: Les dégâts passent à 2d8. LVL 6: Les dégâts passent à 3d8. LVL 8: Les dégâts passent à 3d10.
Étreinte Broyeuse C - MA - PHY (STR) La créature happe une cible à son contact entre ses pattes et la comprime : 1d4 dégâts, et la cible est agrippée et ne peut plus se déplacer tant qu'elle ne s'est pas libérée par un test de FOR 15. Tant que la cible ne s'est pas libéré de l'étreinte, la cible subit 1d4 de dégât à chaque tour. Elle ne peut maintenir qu'une seule cible agrippée à la fois. Cooldown: 1 turns LVL 3: Les dégât lors de l'étreinte passe à 1d8 puis 1d6 par tour. LVL 5: Les dégât lors de l'étreinte passe à 1d10 puis 1d8 par tour. LVL 7: Les dégât lors de l'étreinte passe à 1d12 puis 1d10 par tour.	