

CRÉATURE | WORLDS AWAKENING

Nom	Araignée géante	Puissance	Standard (2/1)	PV Base	Grand (12)
-----	-----------------	-----------	----------------	---------	------------

SUIVI DES RENCONTRES

#	Niv	PV Max	PV Restants
1			
2			
3			
4			
5			



<https://www.worlds-awakening.com/fr/communaute/bestiaire/160>

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	Initiative
+4	+2	+2	+1	+0	-1	12

Réussite crit.	20	Échec crit.	1
----------------	----	-------------	---

Résistances	Vent
-------------	------

Faiblesses	Feu
------------	-----

ATTRIBUTS

Niv	PV	Def PHY	Def MAG	Morsure (Corps à corps)	Morsure empoisonnée (Corps à corps)	
1	14	15	11	+6 DM 1d6-1	+6 DM 1d6-1	
2	26	16	12	+7 DM 1d6+1	+7 DM 1d6+1	
3	38	17	13	+8 DM 1d6+3	+8 DM 1d6+3	
4	50	18	14	+9 DM 2d6+2	+9 DM 2d6+2	
5	62	19	15	+10 DM 2d6+4	+10 DM 2d6+4	
6	74	20	16	+11 DM 2d6+6	+11 DM 2d6+6	
7	86	21	17	+12 DM 3d6+5	+12 DM 3d6+5	
8	98	22	18	+13 DM 3d6+8	+13 DM 3d6+8	
9	110	23	19	+14 DM 3d6+11	+14 DM 3d6+11	
10	122	24	20	+15 DM 3d6+14	+15 DM 3d6+14	

CAPACITÉS

Paralysie C - A - PHY (DEX) Si l'araignée arrive à piquer une créature avec son dard d'abdomen, elle la paralyse pendant 3 tours sauf si jet de sauvegarde CON supérieur à 15. Recharge: 3 tours NIV 2: Jet de sauvegarde CON supérieur à 16 NIV 4: Jet de sauvegarde CON supérieur à 17 NIV 6: Jet de sauvegarde CON supérieur à 18 NIV 8: Jet de sauvegarde CON supérieur à 19	Cocon PC - MA - PHY En cas de paralysie d'une proie, la créature peut l'entourer d'un cocon de soie résistante qui contient le paralysé et qui maintient l'état tant que le cocon n'est pas déchiré. Pour l'ouvrir de l'extérieur, il faut réussir un jet de force supérieur à 15. L'utilisation d'une lame tranchante donne un bonus de 3. NIV 4: Pour l'ouvrir de l'extérieur, il faut réussir un jet de force supérieur à 17 NIV 8: Pour l'ouvrir de l'extérieur, il faut réussir un jet de force supérieur à 19