

CRÉATURE | WORLDS AWAKENING

Nom **Araignées venimeuses (masse d')** Puissance **Standard (1/2)** PV Base **Moyen (7)**

SUIVI DES RENCONTRES

#	Niv	PV Max	PV Restants
1			
2			
3			
4			
5			



<https://www.worlds-awakening.com/fr/user/5/bestiary/11>

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

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	Initiative
-2	+1	+0	+1	+0	-1	11

Résistances	Tranchant, Perforant
-------------	----------------------

Faiblesses	Contondant, Feu
------------	-----------------

ATTRIBUTS

Niv	PV	Def PHY	Def MAG	Morsure (contact)
1	7	11	11	-1 DM 1d6-2
2	14	12	12	+0 DM 1d6+0
3	21	13	13	+1 DM 1d6+2
4	28	14	14	+2 DM 2d6+1
5	35	15	15	+3 DM 2d6+3
6	42	16	16	+4 DM 2d6+5
7	49	17	17	+5 DM 3d6+4
8	56	18	18	+6 DM 3d6+7
9	63	19	19	+7 DM 3d6+10
10	70	20	20	+8 DM 3d6+13

CAPACITÉS

Entoilement

C - A - PHY (DEX)

Les créatures tissent à toute vitesse une toile qu'elles propulsent jusqu'à 5m de distance. Un jet de sauvegarde de DEX difficulté 10 de l'adversaire ciblé lui fait éviter la toile. Dans le cas contraire, l'adversaire est englué dans la toile : il est paralysé (pas d'attaque ni de déplacement) tant qu'il ne s'est pas sorti de la toile (sauvegarde de FOR diff 15)

NIV 4: Portée de 10 mètres

NIV 8: Le jet de sauvegarde pour éviter la toile passe à DEX diff 15 Le jet de sauvegarde pour se dépêtrer de la toile passe à FOR diff 20

Saut

PC - MA - PHY (DEX)

La créature peut sauter à grande distance d'un seul coup et attaquer un adversaire normalement hors de portée

NIV 1: Saut sur une distance de 10m, suivi d'une attaque de morsure

NIV 4: Saut sur une distance de 15m, suivi d'une attaque de morsure

NIV 8: Saut sur une distance de 20m, suivi d'une attaque de morsure