

# 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/user/5/bestiary/12>

Réussite crit.

20

Échec crit.

1

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

Résistances

Vent

Faiblesses

Feu

## ATTRIBUTS

Niv	PV	Def PHY	Def MAG	Morsure (contact)	Morsure empoisonnée (contact)
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.

**Temps de rechargement:** 3 tour(s)

**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