

COMPÉTENCES	
Vigilance ( Int )	6
Survie ( Int )	12
Esquive ( Ref )	7
Bagarre ( Ref )	9
Mêlée ( Ref )	9
Furtivité ( Dex )	6
Athlétisme ( Dex )	6
Résilience ( Cor )	5
Res magie ( Vol )	9
Courage ( Vol )	10

Armure	15
Régénération	-

Résistances
Saignement, tranchant, perforant
Immunités
Poison, Aard, Renversement

Vulnérabilité
Huile contre les insectoïde

Esquive (base)	16
Repositionnement (base)	12
Blocage (base)	18

Récompense
900 couronnes

Butins
Chitine (1d6)
Extrait de venin (1d6/2)
Œil d'arachas (1d6/2)
Venin d'arachas (1d6)



**Fort**  
**Complexe**

**Intelligence**  
Pensant

**Sens**  
-

INT	1
RÉF	9
DEX	6
COR	13
VIT	5
EMP	1
TECH	1
VOL	5

ÉTOU	9
COU	15
SAUT	3
END	45
ENC	130
RÉC	9
PS	90

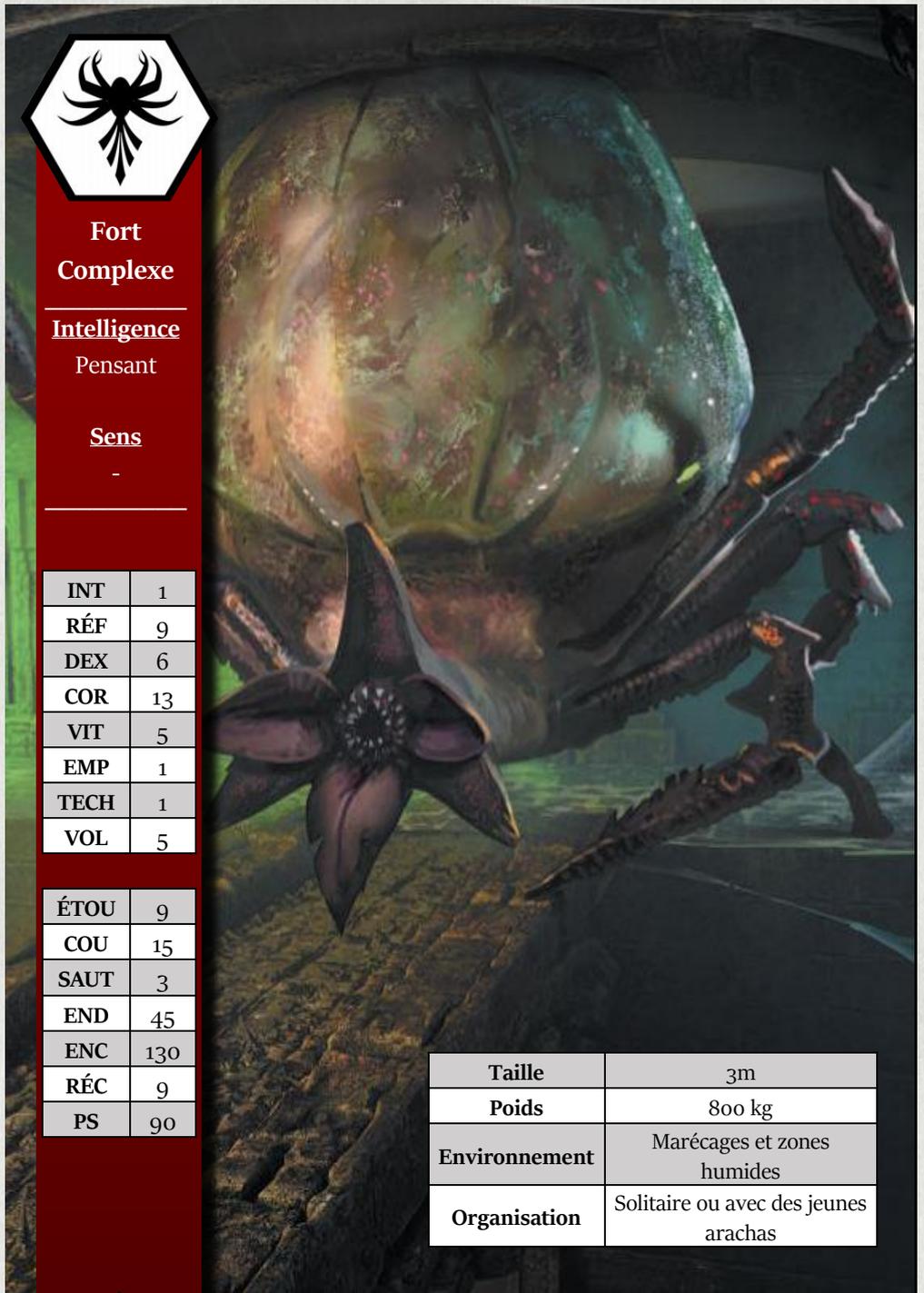
Taille	3m
Poids	800 kg
Environnement	Marécages et zones humides
Organisation	Solitaire ou avec des jeunes arachas

## Arachas Venimeux

### Superstitions populaires (Education SD 16)

Bien que tous les arachas soient très venimeux, cette race produit une toxine particulièrement puissante. Quelques gouttes suffisent pour tuer un homme adulte - à moins que cet homme ne soit un sorcier, dont les mutations neutraliseront de petites quantités de ce venin. De grandes quantités, cependant, tuent tout ce qu'elles touchent, les mutations ne faisant que prolonger une mort inévitable et douloureuse dans de tels cas.

Comment éviter une mort monstrueuse - Jan d'Ehle



## Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 20)

Les arachas venimeuses produisent des quantités colossales de la toxine mentionnée précédemment et la déploient au combat de plusieurs façons : avant de frapper, un arachas venimeux couvrira ses pinces et ses dents d'une épaisse couche de ce liquide mortel. Il injectera ensuite le venin dans son adversaire pour l'affaiblir, et une fois verrouillé en combat direct, continuera à pulvériser le limon nocif tout autour de lui, ce qui signifie que chaque souffle rapproche sa victime de la mort. Comme les autres membres de cette espèce, les Arachas venimeux utilisent des palpeurs préhensiles pour saisir et immobiliser leurs proies. Lorsqu'il tente de combattre une telle créature, un sorceleur doit boire de l'orïole d'or, ce qui réduira la vulnérabilité de son corps au poison, puis attaquer à une distance de sécurité avec une arbalète ou des bombes avant de porter les coups de grâce avec une épée en argent rehaussée d'une couche d'huile contre les insectoïde.

Le poison qu'un arachas venimeux sécrète pendant le combat est si toxique qu'il suffit de respirer les vapeurs qui l'entourent pour tuer un homme moyen et menacer la vie d'un sorceleur. Combattre de près cette variété d'arachas nécessite de boire une potion de Lorient doré.

Il est nécessaire d'attaquer les arachas venimeux de loin, en utilisant des bombes et des carreaux d'arbalète de la plus haute qualité pour affaiblir la menace. Engagez-vous avec une épée en argent uniquement lorsque la poche à gaz à l'arrière de l'arachas est vidée pour éviter une gerbe de poison.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Griffes	18	T/P	5D6	10	-	Allonge, Poison 75%	2
Morsure	18	P	8d6	10	-	Poison 80%	1

Hordes : Jeune Arachas	
SP : 25	Esquive (base) : 14
Vitesse : 6	Attaque (base) : 14
Griffes : 3D6	

Capacité : Projection de venin
Une arachas venimeux peut cracher un cône de 4m de venin sur une cible située à moins de 8 mètres, lui infligeant 3d6 points de dégâts qui ont 100% de chances de provoquer un <b>empoisonnement</b>

Capacité : Toile
Lorsqu'un ennemi se trouve à plus de 8 m d'une arachas, cette dernière lancera une toile à une portée de 10 m en utilisant sa caractéristique d'Athlétisme. Si l'attaque touche, la cible est immobilisée jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de Physique SD 16 ou qu'elle inflige 10 points de dégâts à la toile.

Capacité : Nuage toxique
Elle peut faire sortir de son corps un nuage toxique qui est stocké dans son bulbe. Le nuage fait 4m de rayon, a 80% de chance d'empoisonner et 75% chance d'étourdir celui qui le respire à chaque tour. Elle peut remplir son bulbe en 2 rounds.

Vulnérabilité : Point faible
L'arachas n'a qu'une armure de 10 au niveau du dos et ne bénéficie pas des résistances aux dégâts à cet endroit

« Cette saloperie m'a piquée ! - Derniers mots d'un chasseur »

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Arachas	Vert	+5PS	18	Fluides corporels verts

Décoction	Formule	SD	Effet
Arachas		16	+2 PA pour chaque tranche de 10 ENC libre

Trophée	Les endriagues ne vous attaquent pas.
---------	---------------------------------------

Crée par Almut pour the-witcher-jdr.fr // Relecture : Ilysendar