

**Menace**Faible  
Difficile**Récompense**

25 couronnes

**Armure**

5

INT	1
RÉF	6
DEX	8
COR	6
VIT	8
EMP	1
TECH	1
VOL	4
CHA	0

ÉTOU	5
COU	24
SAUT	4
END	25
ENC	60
RÉC	5
PS	25
VIG	0



<b>Taille</b>	Entre 1.50 et 2 mètres
<b>Poids</b>	Environ 50kg
<b>Environnement</b>	Forêts, marais et grottes
<b>Intelligence</b>	Aussi intelligent qu'un chien
<b>Organisation</b>	Bandes de 5 à 15 individus

# ARACHNOMORPHE

## SUPERSTITIONS POPULAIRES

### (Éducation SD 14)

*Vous savez, les gens disent que si vous allez trop loin dans la forêt, vous pourriez rencontrer des prédateurs encore pires que les loups et les ours. Quelque part des soi-disant «araignées monstrueuses» attendent leur proie. Elles sont incroyablement rapides et peuvent facilement rattraper la plupart des gens, donc si vous avez l'impression d'être surveillé ou que vous voyez des quantités absurdes de toiles d'araignées autour de vous, vous feriez mieux de courir. Hé, ou n'allez pas dans la forêt en premier lieu..*

– Rodolf Kazmer

## CONNAISSANCES DE SORCELEUR

### (Formation de sorcier SD 12)

Les arachnomorphes, lointains cousins des araignées ordinaires issus de la Conjonction, préfèrent largement les grottes sombres et profondes ou les marais humides et peu fréquentés. Cependant, toute personne tombant nez à nez avec eux ferait mieux d'avoir la conscience tranquille et d'avoir mis ses affaires en ordre, car sa vie est sur le point de s'achever. En effet, même le plus rapide des hommes ne saurait les distancer et seuls quelques rares sorciers ont une chance de les éliminer. Plus agressifs et dangereux encore sont les arachnomorphes colossaux, qui s'avèrent capables de dévorer un bœuf entier en quelques secondes.

Tuer un arachnomorphe n'est pas une mince affaire, mais deux approches peuvent être payantes. Cette bête se déplaçant à une vitesse étonnante, la pourchasser est inutile : mieux vaut choisir une position dominante et attendre qu'elle frappe. La plupart du temps, elle tentera une attaque surprise, en projetant sur sa proie une toile limitant ses mouvements pour contrer les coups et encore plus ses capacités d'attaque. Il faut donc s'efforcer d'attaquer un arachnomorphe quand il recule pour tisser sa toile et profiter de cette vulnérabilité passagère avant qu'il ne soit trop tard.

La plus grande prudence s'impose face à un arachnomorphe colossal, car une telle bête peut tisser une nouvelle toile sans délai, ses glandes pouvant lui fournir de la soie de façon presque illimitée. Elle peut aussi faire de grands bonds pour clouer sa proie au sol.

COMPÉTENCES
Survie +7 (Int)
Vigilance +5 (Int)
Bagarre +6 (Réf)
Mêlée +6 (Réf)
Esquive/Évasion +5 (Réf)
Athlétisme +7 (Dex)
Furtivité +8 (Dex)
Résilience +4 (Cor)
Courage +3 (Vol)
Résistance à la magie +6 (Vol)

ARMES			
Nom	DÉG	Effet	Att/tour
Griffes	2d6+1	Aucun	1
Morsure	2d6-2	Toile	1

Butins
Chitine d'arachnomorphe (1d6/2)
Salive d'arachnomorphe (1d6/2)
Soie (1d6)

### Vulnérabilités

Huile contre les insectoïdes

### Capacités

#### Bond

Une arachnomorphe n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

#### Sauvage

Pour tout ce qui a trait à la **Vigilance** et à la **Survie**, l'instinct des arachnomorphes leur octroie une valeur de 6 en **INT**.

#### Nyctalopie

Les arachnomorphes ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.

#### Toile

Lorsqu'un ennemi se trouve à plus de 8 m d'une arachnomorphe, cette dernière lancera une toile à une portée de 15 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.