

# Devo-N'seck (Arachnéïde)



L'arachnéïde est une aberration créée par la mutation d'araignée du désert. On n'en trouve que dans la grande dévastation à Bel-buk. Ce monstre dépasse les 2,50 m d'envergure et se déplace à une vitesse effrayante grâce à ses huit pattes. Il ressemble en tout point à une araignée mais la tête n'est pourvue que de 6 yeux et est recouverte d'une sorte de casque de chitine. Le dos de l'abdomen est lui même doublé d'une carapace en plaques. Très haut sur pattes (2m) il possède un dard rempli de venin au bout de l'abdomen et sa morsure est elle aussi empoisonnée. Ce qui le rend encore plus dangereux est qu'il ne vit qu'en groupe d'au moins une vingtaine d'individus.

C'est un carnassier qui chasse en meute (4 ou 5). Mais son repère est truffé d'une substance collante qui immobilise n'importe quoi, ou n'importe qui... (Force 6). Ce repère se situe généralement dans des anfractuosités qui s'évasent en grottes et en galeries.

## Caractéristiques

### Aberration - mutante, grande taille

- Force 3
- Endurance 4
- Agilité 6
- Instinct 5
- Fascination 4
- Empathie 1
- Fatigue : 12
- Vigueur : 12/23/33/42/50/57/63/68/72/75/77/78

Chasse (Instinct/Endurance) 7 - Combat (Force/Agilité) 7 - Pisteur (Instinct) 5 - Territoire (Instinct/Force) 10 - Furtivité (Agilité) 9 - Courir/Sauter (Force/Agilité) 8



**Poison** : Le dard de la bête est rempli d'un poison virulent (5). Celui-ci engourdi tous les muscles et provoque la paralysie, puis la mort. Concrètement la victime perd 1 point de force temporaire jusqu'à 0 quand c'est fait, il perd alors 1 point de constitution temporaire jusqu'à la mort ou la guérison. Cette perte de point à lieu toutes les minutes (10 rounds)

- Morsure: 1D6+3 2 attaques enchaînées
- Dard : 1d6+3 4 attaques enchaînées. (doit réussir un saut au préalable en opposition à esquive ou arme).



**Saut** : Une de ses attaques favorites est le saut meurtrier. Au premier round de chaque combat, ou quand elle change d'adversaire, elle fait un bond qui peut aller jusqu'à 9m. La seule solution de parer cette attaque est de l'esquiver ou d'avoir un bouclier. **Esquive vs saut**. Si elle réussit le dard injecte son poison.

From:  
<https://chroniques-annwfn.fr/> - **wikinouven**

Permanent link:  
[https://chroniques-annwfn.fr/doku.php/annwfn:faune:monstruosites:devo\\_n\\_seck](https://chroniques-annwfn.fr/doku.php/annwfn:faune:monstruosites:devo_n_seck)

Last update: **2023/09/24 09:39**

