

CREATURE | WORLDS AWAKENING

Name	Thimothé Chalumeau (version géant)	Power	Mini-boss (HP) (5/1)	HP Base	Huge (23)
------	------------------------------------	-------	----------------------	---------	-----------

ENCOUNTER FOLLOW-UP

#	Lvl	HP Max	HP Left
1			
2			
3			
4			
5			



<https://www.worlds-awakening.com/fr/user/191/bestiary/117>

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA	Initiative
+4	+2	+4	+4	+0	+0	12

Crit. success	20	Crit. failure	1
Resistances	Fire, Wind, Holy, Darkness		
Weaknesses	Ice, Lightning, Earth		

ATTRIBUTES

Lvl	HP	Def PHY	Def MAG	Coup de bec (melee)		
1	27	19	11	+5 DM 1d6-2		
2	50	20	12	+6 DM 1d6+0		
3	73	21	13	+7 DM 1d6+2		
4	96	22	14	+8 DM 2d6+1		
5	119	23	15	+9 DM 2d6+3		
6	142	24	16	+10 DM 2d6+5		
7	165	25	17	+11 DM 3d6+4		
8	188	26	18	+12 DM 3d6+7		
9	211	27	19	+13 DM 3d6+10		
10	234	28	20	+14 DM 3d6+13		

ABILITIES

Lance-flamme C - MA - MAG (INT) - 12m Le canard crache des flammes dans sur une distance de 30 mètres et d'un diamètre de 2 mètres face à lui infligeant 2d6 points de dégâts de feu à tous les personnages présent dans le cône. Cooldown: 3 round(s) LVL 2: Les dégâts passent à 2d6+4 tous les niveaux pairs. LVL 4: Les dégâts passent à 2d6+6 tous les niveaux pairs. LVL 6: Les dégâts passent à 3d6+6 tous les niveaux pairs. LVL 8: Les dégâts passent à 3d6+10 tous les niveaux pairs.	Piétinement C - MA - PHY (STR) - 30m Le canard frappe violemment le sol avec sa patte, infligeant 2d6 points de dégâts à tous les personnages à moins de 30 mètres de lui si ils ont les pieds au sols.À Un test de CON 15+ doit être réalisé pour ne pas se retrouvé "à terre". Cooldown: 3 round(s) LVL 3: Inflige désormais 2d6+4. LVL 5: Inflige désormais 2d6+8. LVL 7: Inflige désormais 2d6+12. LVL 8: Inflige désormais 2d6+16.
Battement d'ailes C - A - PHY (STR) - 30m Le canard bat des ailes violemment pour générer une forte bourrasque de vent, les débris autour du canard s'envole dans la direction du vent et percute les personnages face au canard.À Les joueurs doivent réussir un test de DEX 15+ pour éviter les débris. Sinon ils subissent 2d4 points de dégâts physique. Cooldown: 3 round(s) LVL 3: Les dégâts passent à 3d4. LVL 5: Les dégâts passent à 4d4. LVL 7: Les dégâts passent à 5d4. LVL 8: Les dégâts passent à 6d4.	Déferlement psychique P - MAG Le canard hurle dans l'esprit de toutes les personnes dans un rayon de 50 mètres, infligeant automatiquement 2 points de dégâts psychique. Les joueurs peuvent réussir un test de SAG 14+ pour y résister. Cette action doit être réaliser à la fin du round de combat. LVL 2: Les dégâts passent à 3 points. LVL 4: Les dégâts passent à 4 points. LVL 6: Les dégâts passent à 5 points. LVL 8: Les dégâts passent à 6 points.