

CREATURE | WORLDS AWAKENING

Name	Rosalia Dessendres	Power	Standard (1/1)	HP Base	Medium (7)
------	--------------------	-------	----------------	---------	------------

ENCOUNTER FOLLOW-UP

#	Lvl	HP Max	HP Left
1			
2			
3			
4			
5			



<https://www.worlds-awakening.com/fr/user/191/bestiary/123>

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA	Initiative
-1	-1	-1	+3	+2	+2	9

Crit. success	19 - 20	Crit. failure	1
---------------	---------	---------------	---

Resistances	Fire, Ice, Lightning, Earth, Wind, Holy, Darkness
-------------	---

Weaknesses	Blunt, Slashing, Piercing
------------	---------------------------

ATTRIBUTES

Lvl	HP	Def PHY	Def MAG	Coup de baton (melee)		
1	6	9	15	+0 DM 1d6-2		
2	13	10	16	+1 DM 1d6+0		
3	20	11	17	+2 DM 1d6+2		
4	27	12	18	+3 DM 2d6+1		
5	34	13	19	+4 DM 2d6+3		
6	41	14	20	+5 DM 2d6+5		
7	48	15	21	+6 DM 3d6+4		
8	55	16	22	+7 DM 3d6+7		
9	62	17	23	+8 DM 3d6+10		
10	69	18	24	+9 DM 3d6+13		

ABILITIES

Prison de glace C - A - MAG (INT) - 20m Le personnage crée une Prison de Glace autour d'une cible unique pour un coût de 3 PM. La cible gelée est immobilisée pendant 1 tour, mais subit également 2d4 de dégâts de glace. Les attaques contre la cible gelée sont automatiquement réussies. Lorsque vient le tour de la cible, celle-ci peut se libérer de la Prison de Glace si elle réussit un Test de FOR de difficulté 13. Limitation: 1 / Encounter LVL 3: Les dégâts passent à 2d6+1. LVL 5: Les dégâts passent à 2d8+2 et le coût passe à 4 PM. LVL 7: La difficulté du Test de FOR pour se libérer passe à 16 et le coût passe à 5 PM.	Rayon élémentaire C - A - MAG (INT) - 50m Pour 1 PM, le personnage peut projeter un rayon avec l'élément de son choix (Feu, Glace, Foudre, Terre ou Vent), infligeant 1d4+1 de dégâts élémentaires à une cible unique. Alternativement, le personnage peut imprégner l'arme d'un allié au contact avec cet élément sans que cela nécessite de test, conférant à l'arme un bonus de dégât de 1d4+1 pour sa prochaine attaque. Limitation: 2 / Encounter LVL 3: Les dégâts passent à 1d6+1. LVL 5: Les dégâts passent à 2d6+1 LVL 7: Les dégâts passent à 2d8+1
Armure tellurique PC - MA - SUPPORT Le personnage peut invoquer une Armure Tellurique lui conférant 5 PV temporaires supplémentaires pour un coût de 3 PM. L'Armure Tellurique disparaît entre chaque phase de repos (court ou long). Limitation: 1 / Encounter LVL 3: Les PV supplémentaires passent à 10. LVL 5: Les PV supplémentaires passent à 20. LVL 7: Les PV supplémentaires passent à 30.	