

CREATURE | WORLDS AWAKENING

Name elfe nécromancienne

Power

Boss (4/1)

HP Base

Large (20)

ENCOUNTER FOLLOW-UP



<https://www.worlds-awakening.com/fr/user/251/bestary/142>

#	Lvl	HP Max	HP Left
1			
2			
3			
4			
5			

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

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA	Initiative
-2	+2	+1	+5	+4	+1	12

Resistances	Darkness
-------------	----------

Weaknesses	Holy
------------	------

ATTRIBUTES

Lvl	HP	Def PHY	Def MAG	projectile sombre (ranged)	lancé de couteau (ranged)
1	21	13	19	+4 DM 1d8+0	+4 DM 1d8-1
2	41	14	20	+5 DM 1d8+2	+5 DM 1d8+1
3	61	15	21	+6 DM 1d8+4	+6 DM 1d8+3
4	81	16	22	+7 DM 1d8+7	+7 DM 1d8+6
5	101	17	23	+8 DM 1d8+9	+8 DM 1d8+8
6	121	18	24	+9 DM 2d8+8	+9 DM 2d8+7
7	141	19	25	+10 DM 2d8+10	+10 DM 2d8+9
8	161	20	26	+11 DM 2d8+13	+11 DM 2d8+12
9	181	21	27	+12 DM 2d8+16	+12 DM 2d8+15
10	201	22	28	+13 DM 3d8+14	+13 DM 3d8+13

ABILITIES

Armée des morts

C - A - MAG (INT) - 20m

Une fois par jour, le Nécromancien peut invoquer d'innombrables squelettes émergeant du sol pour attaquer ses ennemis pendant [niv] tours. Les cibles situées dans un rayon de 20 m autour du Nécromancien subissent automatiquement 3d6 DM par tour, à moins qu'elles n'utilisent une action limitée pour s'opposer aux squelettes (ce qui réduit les DM à 1d6). Les squelettes restent autour du Nécromancien et se déplacent en même temps que lui dans une zone de 20 m de rayon. Tous les déplacements dans cette zone (même ceux des alliés) sont divisés par deux.

Putréfaction

C - A - MAG (INT) - 10m

En réussissant un test d'attaque magique INT (portée 10 m), le Nécromancien fait pourrir les chairs de sa victime, infligeant [1d6 + INT] DM. La victime subit un malus de -2 à tous ses tests pour le reste du combat, à moins de réussir un test de CON difficulté [12 + INT].

Cooldown: 1 round(s)

Baiser du Vampire

PC - A - MAG (INT) - 50m

Ce sort nécessite la réussite d'un test d'attaque magique INT (portée 50 m). La cible subit [1d8+Mod. d'INT] DM et le Nécromancien récupère autant de PV (sans dépasser son score max de PV).

Briser les cœurs

C - A - MAG (INT) - 20m

Le Nécromancien fait mine de broyer le coeur de sa victime. Il doit réussir une attaque magique (portée 20 m) et inflige [5d6 + Mod. d'INT] DM. La victime divise les DM par deux si elle réussit un test de CON difficulté [10 + Mod. d'INT].