

CREATURE | WORLDS AWAKENING

Name Malédiction de Kar-Gazog

Power

Mini-boss (HP) (6/1)

HP Base

Titanic (30)

ENCOUNTER FOLLOW-UP

#	Lvl	HP Max	HP Left
1			
2			
3			
4			
5			



<https://www.worlds-awakening.com/fr/user/57/bestiary/49>

Crit. success

20

Crit. failure

1 - 2

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA	Initiative
+5	+5	+3	+3	+4	-2	15

Resistances

Weaknesses

ATTRIBUTES

Lvl	HP	Def PHY	Def MAG	Morsure (melee)	Balayage (melee)
1	33	17	19	+6 DM 1d6-1	+7 DM 1d6-4
2	63	18	20	+7 DM 1d6+1	+8 DM 1d6-2
3	93	19	21	+8 DM 1d6+3	+9 DM 1d6+0
4	123	20	22	+9 DM 2d6+2	+10 DM 2d6-1
5	153	21	23	+10 DM 2d6+4	+11 DM 2d6+1
6	183	22	24	+11 DM 2d6+6	+12 DM 2d6+3
7	213	23	25	+12 DM 3d6+5	+13 DM 3d6+2
8	243	24	26	+13 DM 3d6+8	+14 DM 3d6+5
9	273	25	27	+14 DM 3d6+11	+15 DM 3d6+8
10	303	26	28	+15 DM 3d6+14	+16 DM 3d6+11

ABILITIES

Cacophonie

C - F - 5m

Utilisant toutes les voix à sa disposition, la Malédiction lance une cacophonie assourdissante qui étourdit sa cible durant 2 tours (jet de constitution de 15+ pour annuler l'effet)

Cooldown: 1 round(s)

Visage familier

PC - A - MAG (INT) - 3m

Piochant dans son immense répertoire de visages, la Malédiction modifie l'un de ses visages pour s'adapter aux réactions de son adversaire jusqu'à trouver l'apparence qui a le plus d'impact sur lui (frayeur, pitié, tristesse). La victime subit un malus de force lors d'une attaque pour les 3 prochains tours (jet de sagesse de 15 pour annuler l'effet, ou si la Malédiction change de cible)

Cooldown: 2 round(s)