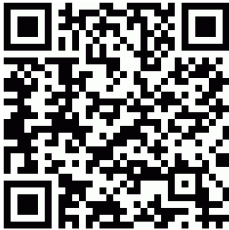


CRÉATURE | WORLDS AWAKENING

Nom	Shaman Orc	Puissance	Standard (2/1)	PV Base	Moyen (9)
-----	------------	-----------	----------------	---------	-----------

SUIVI DES RENCONTRES

#	Niv	PV Max	PV Restants
1			
2			
3			
4			
5			



<https://www.worlds-awakening.com/fr/communaute/bestiaire/176>

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	Initiative
+2	+0	+2	+4	+3	+1	10

Réussite crit.	20	Échec crit.	1
----------------	----	-------------	---

Résistances	Feu, Glace
-------------	------------

Faiblesses	Contondant, Tranchant
------------	-----------------------

ATTRIBUTS

Niv	PV	Def PHY	Def MAG	Dague (Corps à corps)	Rayon Magique (Magique)	
1	11	15	17	+4 DM 1d6-1	+6 DM 1d4+2	
2	20	16	18	+5 DM 1d6+1	+7 DM 1d4+4	
3	29	17	19	+6 DM 1d6+3	+8 DM 2d4+4	
4	38	18	20	+7 DM 2d6+2	+9 DM 2d4+6	
5	47	19	21	+8 DM 2d6+4	+10 DM 2d4+8	
6	56	20	22	+9 DM 2d6+6	+11 DM 3d4+7	
7	65	21	23	+10 DM 3d6+5	+12 DM 3d4+10	
8	74	22	24	+11 DM 3d6+8	+13 DM 3d4+13	
9	83	23	25	+12 DM 3d6+11	+14 DM 4d4+13	
10	92	24	26	+13 DM 3d6+14	+15 DM 4d4+16	

CAPACITÉS

Armure Magique C - MA - Soutien La créature revêt une Armure Magique permettant de réduire de moitié tous les dégâts physiques pendant 1 tour. Recharge: 3 tours NIV 3: L'Armure Magique dure 2 tours. NIV 6: Les dégâts magiques sont aussi réduits de moitié.	Aura de Guérison PC - MA - Soutien La créature émet une aura de soin lui permettant de rendre 1d4+2 à toutes créatures alliées autour d'elle dans un rayon de 5m. Limitation: 2 / Par rencontre NIV 3: L'aura rend 2d4+2 PV aux créatures alliées. NIV 5: L'aura rend 2d4+4 PV aux créatures alliées. NIV 7: L'aura rend 2d6+6 PV aux créatures alliées.