

CRÉATURE | WORLDS AWAKENING

Nom	Élémentaire Jaune	Puissance	Standard (1/1)	PV Base	Moyen (8)
-----	-------------------	-----------	----------------	---------	-----------

SUIVI DES RENCONTRES

#	Niv	PV Max	PV Restants
1			
2			
3			
4			
5			



<https://www.worlds-awakening.com/fr/communaute/bestiaire/208>

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	Initiative	Résistances	Contondant
-1	+2	+3	+4	+0	-2	12	Faiblesses	Non-Élémentaire

ATTRIBUTS

Niv	PV	Def PHY	Def MAG	Choc Arcanique (Corps à corps)	Lumière Jaune (10m) (Magique)	
1	11	17	11	+0 DM 1d6-3	+6 DM 1d4	
2	19	18	12	+1 DM 1d6-1	+7 DM 1d4+2	
3	27	19	13	+2 DM 1d6+1	+8 DM 2d4+2	
4	35	20	14	+3 DM 2d6	+9 DM 2d4+4	
5	43	21	15	+4 DM 2d6+2	+10 DM 2d4+6	
6	51	22	16	+5 DM 2d6+4	+11 DM 3d4+5	
7	59	23	17	+6 DM 3d6+3	+12 DM 3d4+8	
8	67	24	18	+7 DM 3d6+6	+13 DM 3d4+11	
9	75	25	19	+8 DM 3d6+9	+14 DM 4d4+11	
10	83	26	20	+9 DM 3d6+12	+15 DM 4d4+14	

CAPACITÉS

Régénération Élémentaire (Foudre) P - Soutien Absorbe tout dégât reçu par l'élément Foudre. Gain en PV du montant des dégâts occasionnés par l'élément Foudre.	Arc Électrique C - MA - MAG (INT) - 10m La créature effectue une attaque magique d'élément Foudre sur sa cible. Celle-ci subit 1d4+1 de dégâts de Foudre puis 1d4-2 de dégâts de Foudre au tour suivant. Recharge: 1 tours NIV 3: Les dégâts initiaux passent à 2d4+1, et ceux au tour suivant passent à 1d4. NIV 6: Les dégâts initiaux passent à 2d6, et ceux au tour suivant passent à 2d6-3.