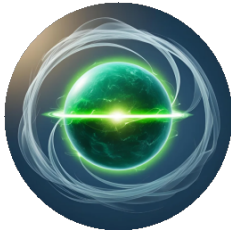


CRÉATURE | WORLDS AWAKENING

Nom	Élémentaire Vert	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/209>

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 Verte (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 (Vent) Absorbe tout dégât reçu par l'élément Vent. Gain en PV du montant des dégâts occasionnés par l'élément Vent. 	Rafale de Vent La créature effectue une attaque magique d'élément Vent sur sa cible. Celle-ci subit 1d4+1 de dégâts de Vent puis 1d4-2 de dégâts de Vent 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.
---	--