

CRÉATURE | WORLDS AWAKENING

Nom	Dragon	Puissance	Boss (4/1)	PV Base	Énorme (24)
-----	--------	-----------	------------	---------	-------------

SUIVI DES RENCONTRES

#	Niv	PV Max	PV Restants
1			
2			
3			
4			
5			



<https://www.worlds-awakening.com/fr/communaute/bestiaire/213>

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	Initiative	Réussite crit.	19 - 20	Échec crit.	1
+4	+0	+2	+2	-1	+2	10	Résistances	Contondant, Feu	Faiblesses	Perforant, Glace

ATTRIBUTS

Niv	PV	Def PHY	Def MAG	Coup de griffe (Corps à corps)	Rafale (Magique)	
1	26	15	9	+5 DM 1d6	+4 DM 1d4	
2	50	16	10	+6 DM 1d6+2	+5 DM 1d4+2	
3	74	17	11	+7 DM 1d6+4	+6 DM 2d4+2	
4	98	18	12	+8 DM 2d6+4	+7 DM 2d4+5	
5	122	19	13	+9 DM 2d6+6	+8 DM 2d4+7	
6	146	20	14	+10 DM 2d6+9	+9 DM 3d4+7	
7	170	21	15	+11 DM 3d6+8	+10 DM 3d4+10	
8	194	22	16	+12 DM 3d6+11	+11 DM 3d4+13	
9	218	23	17	+13 DM 3d6+14	+12 DM 4d4+13	
10	242	24	18	+14 DM 3d6+16	+13 DM 4d4+15	

CAPACITÉS

Souffle Flamboyant C - MA - MAG (INT) - 15m La créature effectue un puissant souffle de Feu. La cible du souffle subit 1d6+1 de dégâts de Feu et les alliés/ennemis présent dans un rayon de 2 mètres autour de la cible subissent 1d4+1 de dégâts de Feu. Recharge: 2 tours NIV 3: La cible du souffle subit 1d6+4 de dégâts de Feu et les alliés/ennemis présent dans un rayon de 3 mètres autour de la cible subissent 2d4 de dégâts de Feu. NIV 6: La cible du souffle subit 2d6+2 de dégâts de Feu et les alliés/ennemis présent dans un rayon de 4 mètres autour de la cible subissent 2d4+2 de dégâts de Feu.	Rugissement Draconique C - A - MAG (INT) - 10m La créature lance un puissant rugissement ayant pour effet d'immobiliser tous les ennemis à moins de 10 mètres et de leur infliger un malus de -2 à tous les tests d'attaque physiques ou magiques, pendant 2 tours. Recharge: 4 tours
Méga-Fission C - MA - MAG (INT) La créature prend son envol et tire un gigantesque rayon d'énergie magique sur son emplacement au sol. Tous les alliés et ennemis dans un rayon de 15 mètres du point d'impact subissent 2d6 de dégâts Non-Élémentaires. La créature est ensuite immobilisée et inactive le tour suivant. Limitation: 1 / Par rencontre NIV 3: Les dégâts Non-Élémentaires subis par les cibles passent à 2d8. NIV 6: Les dégâts Non-Élémentaires subis par les cibles passent à 2d8+4.	