

CRÉATURE | WORLDS AWAKENING

Nom	Béhémoth	Puissance	Mini-Boss (PV) (3/1)	PV Base	Grand (21)
-----	----------	-----------	----------------------	---------	------------

SUIVI DES RENCONTRES

#	Niv	PV Max	PV Restants
1			
2			
3			
4			
5			



<https://www.worlds-awakening.com/fr/communaute/bestiaire/214>

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	Initiative	Résistances	Contondant, Foudre
+3	+2	+2	+1	-3	+1	12	Faiblesses	

ATTRIBUTS

Niv	PV	Def PHY	Def MAG	Coup de griffe (Corps à corps)	Coup de cornes (Corps à corps)	
1	23	15	5	+4 DM 1d6-1	+5 DM 1d6-2	
2	44	16	6	+5 DM 1d6+1	+6 DM 1d6	
3	65	17	7	+6 DM 1d6+3	+7 DM 1d6+2	
4	86	18	8	+7 DM 2d6+2	+8 DM 2d6+1	
5	107	19	9	+8 DM 2d6+4	+9 DM 2d6+3	
6	128	20	10	+9 DM 2d6+6	+10 DM 2d6+5	
7	149	21	11	+10 DM 3d6+5	+11 DM 3d6+4	
8	170	22	12	+11 DM 3d6+8	+12 DM 3d6+7	
9	191	23	13	+12 DM 3d6+11	+13 DM 3d6+10	
10	212	24	14	+13 DM 3d6+14	+14 DM 3d6+13	

CAPACITÉS

Fauchage Caudal C - MA - PHY (FOR) La créature effectue une puissante attaque, en tournant soudainement sur elle-même, à tous les ennemis au contact de celle-ci. Les cibles subissent 1d4 de dégâts contondants. Recharge: 2 tours NIV 3: Les cibles subissent 1d6+2 de dégâts contondants. NIV 6: Les cibles subissent 2d6+4 de dégâts contondants.	Rafale d'Eclairs C - A - MAG (INT) - 15m La créature inflige 1D4+1 de dégâts de Foudre sur une cible. Recharge: 1 tours NIV 3: Les dégâts de Foudre passent à 2D4+1. NIV 6: Les dégâts de Foudre passent à 2D6.
Examétéore P - A - MAG Lorsque les points de vie de la créature tombent à 0, celle ci invoque une pluie de Météores qui s'abat sur l'ensemble de ses ennemis. Chaque cible doit réussir un test de DEX de difficulté 10 pour que l'attaque n'ait aucun effet. En cas d'échec, l'attaque inflige, à la cible, des dégâts Non-Élémentaires égaux à 50% des PV MAX de celle-ci. Limitation: 1 / Par rencontre	