

CRÉATURE | WORLDS AWAKENING

Nom	Aberration Magique	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/250>

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

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	Initiative
+3	+2	+2	+1	+0	+1	12

Résistances	Contondant, Feu, Ténèbres
-------------	---------------------------

Faiblesses	Tranchant, Sacré
------------	------------------

ATTRIBUTS

Niv	PV	Def PHY	Def MAG	Coup de griffe (Corps à corps)	Rafale d'écailles (10m) (Distance)	
1	23	15	11	+4 DM 1d6-1	+4 DM 1d8-3	
2	44	16	12	+5 DM 1d6+1	+5 DM 1d8-1	
3	65	17	13	+6 DM 1d6+3	+6 DM 1d8+1	
4	86	18	14	+7 DM 2d6+2	+7 DM 1d8+3	
5	107	19	15	+8 DM 2d6+4	+8 DM 1d8+5	
6	128	20	16	+9 DM 2d6+6	+9 DM 2d8+3	
7	149	21	17	+10 DM 3d6+5	+10 DM 2d8+5	
8	170	22	18	+11 DM 3d6+8	+11 DM 2d8+8	
9	191	23	19	+12 DM 3d6+11	+12 DM 2d8+11	
10	212	24	20	+13 DM 3d6+14	+13 DM 3d8+10	

CAPACITÉS

Bondissement Eclair PC - MA - PHY (DEX) - 10m La créature charge et se déplace de 10 mètres en ligne droite, tous les ennemis présents sur sa trajectoire subissent 1d6+1 de dégâts. Recharge: 2 tours NIV 3: Les dégâts passent à 1d6+4. NIV 6: Les dégâts passent à 2d6+2.	Rafale Ténébreuse C - A - MAG (INT) - 15m La créature lance une rafale magique infligeant 1d6+1 de dégâts de Ténèbre à une cible. Recharge: 1 tours NIV 3: Les dégâts de Ténèbre subits par la cible passent à 1d8+2. NIV 6: Les dégâts de Ténèbre subits par la cible passent à 2d8.
Immunité Ankylose P Lorsqu'un adversaire utilise une capacité ayant pour effet d'infliger une altération d'état d'Immobilisation (qui entrave les actions de Mouvement) ou d'Inaction (qui entrave les action d'Attaque) sur la créature, si cette dernière est un succès lancez un d4 et appliquez sur la créature l'effet suivant : [1] : L'altération d'état d'Immobilisation ou d'Inaction est appliqué normalement sur la Créature. [2] et [3] : L'altération d'état d'Immobilisation ou d'Inaction est annulé sur la Créature. [4] : L'altération d'état d'Immobilisation ou d'Inaction n'est pas appliqué sur la Créature mais sur l'adversaire ayant lancé la Capacité.	