

CRÉATURE | WORLDS AWAKENING

Nom	Le Bahatroll!	Puissance	Boss (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/301>

Réussite crit.	19 - 20	Échec crit.	1
Résistances	Contondant, Tranchant, Perforant		
Faiblesses	Non-Élémentaire		

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	Initiative
+1	+0	+2	+0	+1	+2	10

ATTRIBUTS

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

CAPACITÉS

Confusion C - MA - MAG (INT) - PM 3-5 Le personnage lance un sort de confusion sur une cible pour un coût de 3 PM, la faisant perdre la tête pendant 1 tour. Pendant cette période, la cible est incapable de contrôler ses actions et peut attaquer ses propres alliés lorsque vient son tour d'action. Lors du test d'attaque de l'adversaire, si celui-ci échoue, il attaque un de ses alliés ou subit les dégâts de sa propre attaque. Recharge: 2 tours NIV 2: La cible est également incapable de lancer des sorts ou d'utiliser des capacités pendant la durée de la confusion. NIV 4: La durée de la confusion est augmentée à 2 tours et le coût passe à 4 PM. NIV 6: L'adversaire confus attaque systématiquement ses propres alliés ou se blesse lui-même, le coût passe à 5 PM.	Mirages Trompeurs PC - MA - Soutien - 5m - PM 2-3 Pour un coût de 2 PM, le personnage invoque 2 illusions parfaites de lui-même. Ces copies se meuvent et simulent les actions de leur créateur sans pouvoir attaquer ni interagir matériellement avec le monde qui les entoure. Elles servent de leurre, destinées à tromper les ennemis qui les attaquent en priorité à la place du personnage. Si un ennemi tente d'attaquer une illusion ou si elle est touchée par une quelconque attaque ou effet, elle se dissipe instantanément. Les illusions durent jusqu'à ce qu'elles soient dissipées ou jusqu'à la fin de la scène de combat. Recharge: 2 tours NIV 3: Le nombre d'illusions créées passe à 3. NIV 5: Le nombre d'illusions créées passe à 4 et le coût passe à 3 PM. NIV 7: Le nombre d'illusions créées passe à 5.
Chicanerie mercantile P - G - 2m +4 en marchandage et pinaillage contractuel.	Increvable ! P Il ne meure jamais ! Mais reste inconscient un nombre de minutes égales aux derniers dégâts reçus.