

CRÉATURE | WORLDS AWAKENING

Nom	Ame Sombre	Puissance	Boss (5/1)	PV Base	Titanesque (28)
-----	------------	-----------	------------	---------	-----------------

SUIVI DES RENCONTRES

#	Niv	PV Max	PV Restants
1			
2			
3			
4			
5			



<https://worlds-awakening.com/fr/communaute/bestiaire/251>

Réussite crit.	19 - 20	Échec crit.	1
----------------	---------	-------------	---

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	Initiative
+1	+0	+0	+3	+3	+2	10

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

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

ATTRIBUTS

Niv	PV	Def PHY	Def MAG	Frappe sombre (Corps à corps)	Projectile de feu (15m) (Magique)	
1	28	11	17	+3 DM 1d6+1	+5 DM 1d4+1	
2	56	12	18	+4 DM 1d6+3	+6 DM 1d4+3	
3	84	13	19	+5 DM 1d6+5	+7 DM 2d4+3	
4	112	14	20	+6 DM 2d6+5	+8 DM 2d4+6	
5	140	15	21	+7 DM 2d6+7	+9 DM 2d4+8	
6	168	16	22	+8 DM 2d6+10	+10 DM 3d4+8	
7	196	17	23	+9 DM 3d6+9	+11 DM 3d4+11	
8	224	18	24	+10 DM 3d6+12	+12 DM 3d4+14	
9	252	19	25	+11 DM 3d6+15	+13 DM 4d4+14	
10	280	20	26	+12 DM 3d6+17	+14 DM 4d4+16	

CAPACITÉS

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.
Onde Noire C - MA - MAG (INT) - 10m La créature lance une puissante onde noire de 5 mètres de large, frappant l'ensemble des ennemis dans la zone de 1d4+2 de dégâts Ténèbre. Recharge: 1 tours NIV 3: Les dégâts Ténèbre passent à 2d4+4. NIV 6: Les dégâts Ténèbre passent à 2d6+6.	Régénération de la Flamme Noire P Absorbe tout dégât reçu par les éléments Feu et Ténèbre. Gain en PV du montant des dégâts occasionnés par les éléments Feu et Ténèbre.