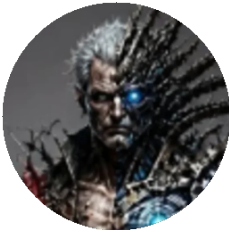


CRÉATURE | WORLDS AWAKENING

Nom	Fusion Hérétique	Puissance	Boss (3/1)	PV Base	Grand (21)
-----	------------------	-----------	------------	---------	------------

SUIVI DES RENCONTRES

#	Niv	PV Max	PV Restants
1			
2			
3			
4			
5			



<https://worlds-awakening.com/fr/communaute/bestiaire/308>

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	Initiative	Résistances	Perforant, Vent, Sacré, Ténèbres
+2	+0	+3	+1	+1	+2	10	Faiblesses	

ATTRIBUTS

Niv	PV	Def PHY	Def MAG	Griffe d'acier (Corps à corps)	Eclair arcanique (10m) (Magique)	
1	24	17	13	+3 DM 1d6-2	+2 DM 1d4	
2	45	18	14	+4 DM 1d6	+3 DM 1d4+2	
3	66	19	15	+5 DM 1d6+2	+4 DM 2d4+2	
4	87	20	16	+6 DM 2d6+2	+5 DM 2d4+5	
5	108	21	17	+7 DM 2d6+4	+6 DM 2d4+7	
6	129	22	18	+8 DM 2d6+7	+7 DM 3d4+7	
7	150	23	19	+9 DM 3d6+6	+8 DM 3d4+10	
8	171	24	20	+10 DM 3d6+9	+9 DM 3d4+13	
9	192	25	21	+11 DM 3d6+12	+10 DM 4d4+13	
10	213	26	22	+12 DM 3d6+14	+11 DM 4d4+15	

CAPACITÉS

Invulnérabilité Mentale et Parasitaire La créature est insensible à toute altération d'état et de dégâts sur la durée.	Camouflage Optique La créature peut activer un mécanisme de camouflage qui la rend presque invisible, augmentant sa difficulté à être touchée. Pendant 1 tour, les joueurs doivent effectuer une test de SAG de difficulté 13 avant de pouvoir tenter une attaque ciblée. Recharge: 3 tours
Griffe Sombre La Créature, s'imprègne d'énergie sombre et inflige une attaque "Griffe d'Acier". Si celle-ci est réussie la cible subit 1d4 de dégâts Ténèbres supplémentaires. Recharge: 2 tours NIV 3: Les dégâts Ténèbres supplémentaires passent à 1d6+2. NIV 6: Les dégâts Ténèbres supplémentaires passent à 1d8+4.	Ultima La Créature incante un sort destructeur d'une dangerosité extrême. La cible et les autres ennemis à 2 mètres autour d'elle subissent 1d6+6 de dégâts Non-Élémentaires. Limitation: 1 / Par rencontre NIV 3: Les dégâts Non-Élémentaires subis par les cibles passent à 1d8+8. NIV 6: Les dégâts Non-Élémentaires subis par les cibles passent à 2d8+12.