

CRÉATURE | WORLDS AWAKENING

Nom	Timothée Chalumeau	Puissance	Standard (1/1)	PV Base	Grand (12)
-----	--------------------	-----------	----------------	---------	------------

SUIVI DES RENCONTRES

#	Niv	PV Max	PV Restants
1			
2			
3			
4			
5			



<https://www.worlds-awakening.com/fr/user/191/bestiary/116>

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

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

Résistances	Feu, Vent, Sacré, Ténèbre
-------------	---------------------------

Faiblesses	Glace, Foudre, Terre
------------	----------------------

ATTRIBUTS

Niv	PV	Def PHY	Def MAG	Coup de bec (contact)		
1	12	11	11	+1 DM 1d6-2		
2	24	12	12	+2 DM 1d6+0		
3	36	13	13	+3 DM 1d6+2		
4	48	14	14	+4 DM 2d6+1		
5	60	15	15	+5 DM 2d6+3		
6	72	16	16	+6 DM 2d6+5		
7	84	17	17	+7 DM 3d6+4		
8	96	18	18	+8 DM 3d6+7		
9	108	19	19	+9 DM 3d6+10		
10	120	20	20	+10 DM 3d6+13		

CAPACITÉS

Lance-flamme

C - MA - MAG (INT) - 12m

Le canard crache des flammes dans sur une distance de 30 mètres et d'un diamètre de 2 mètres face à lui infligeant 2d6 points de dégâts de feu à tous les personnages présent dans le cône.

Temps de rechargement: 3 tour(s)

NIV 2: Les dégâts passent à 2d6+4 tous les niveaux pairs.

NIV 4: Les dégâts passent à 2d6+6 tous les niveaux pairs.

NIV 6: Les dégâts passent à 3d6+6 tous les niveaux pairs.

NIV 8: Les dégâts passent à 3d6+10 tous les niveaux pairs.

Vague psychique

C - A - PHY - 20m

Le canard émet une vague psychique dans un rayon de 20 mètres, infligeant 1d6 points de dégâts psychique inévitable à tous les êtres vivants à portée.Un test de sagesse 13+ est demandé aux victimes pour ne subir que la moitié des dégâts (minimum 1) à toutes les victimes.

NIV 1: Les dégâts augmentent de 1d6 à tous les niveaux impairs. Le test de sagesse augmente de 1 points tous les niveaux impairs.

Injonction maline

P - PHY - 1500m

Le canard donne un ordre à son porteur et aux porteurs de ses plumes, les victimes doivent réussir un test de sagesse de 13+ afin d'y résister.À En cas d'échec les victimes doivent exécuter l'ordre donné.En cas de réussite les victimes résiste à l'ordre mais subissent 1d4 points de dégâts psychique inévitable.

Limitation: 2 / Jour

NIV 1: Les dégâts augmente de 1d4 tous les niveaux impairs. Le test pour résister à cette compétence passe à 15+ si le canard est niveau 5+.