

CRÉATURE | WORLDS AWAKENING

Nom	Thimothé Chalumeau (version géant)	Puissance	Mini-boss (PV) (5/1)	PV Base	Énorme (23)
-----	------------------------------------	-----------	----------------------	---------	-------------

SUIVI DES RENCONTRES

#	Niv	PV Max	PV Restants
1			
2			
3			
4			
5			



<https://www.worlds-awakening.com/fr/user/191/bestiary/117>

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

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	Initiative
+4	+2	+4	+4	+0	+0	12

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

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

ATTRIBUTS

Niv	PV	Def PHY	Def MAG	Coup de bec (contact)		
1	27	19	11	+5 DM 1d6-2		
2	50	20	12	+6 DM 1d6+0		
3	73	21	13	+7 DM 1d6+2		
4	96	22	14	+8 DM 2d6+1		
5	119	23	15	+9 DM 2d6+3		
6	142	24	16	+10 DM 2d6+5		
7	165	25	17	+11 DM 3d6+4		
8	188	26	18	+12 DM 3d6+7		
9	211	27	19	+13 DM 3d6+10		
10	234	28	20	+14 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.

Piétinement

C - MA - PHY (FOR) - 30m

Le canard frappe violemment le sol avec sa patte, infligeant 2d6 points de dégâts à tous les personnages à moins de 30 mètres de lui si ils ont les pieds au sols.À Un test de CON 15+ doit être réalisé pour ne pas se retrouvé "à terre".

Temps de rechargement: 3 tour(s)

NIV 3: Inflige désormais 2d6+4.

NIV 5: Inflige désormais 2d6+8.

NIV 7: Inflige désormais 2d6+12.

NIV 8: Inflige désormais 2d6+16.

Battement d'ailes

C - A - PHY (FOR) - 30m

Le canard bat des ailes violemment pour générer une forte bourrasque de vent, les débris autour du canard s'envole dans la direction du vent et percute les personnages face au canard.À Les joueurs doivent réussir un test de DEX 15+ pour éviter les débris. Sinon ils subissent 2d4 points de dégâts physique.

Temps de rechargement: 3 tour(s)

NIV 3: Les dégâts passent à 3d4.

NIV 5: Les dégâts passent à 4d4.

NIV 7: Les dégâts passent à 5d4.

NIV 8: Les dégâts passent à 6d4.

Déferlement psychique

P - MAG

Le canard hurle dans l'esprit de toutes les personnes dans un rayon de 50 mètres, infligeant automatiquement 2 points de dégâts psychique. Les joueurs peuvent réussir un test de SAG 14+ pour y résister. Cette action doit être réaliser à la fin du round de combat.

NIV 2: Les dégâts passent à 3 points.

NIV 4: Les dégâts passent à 4 points.

NIV 6: Les dégâts passent à 5 points.

NIV 8: Les dégâts passent à 6 points.