

CRÉATURE | WORLDS AWAKENING

Nom Dragon des Cavernes

Puissance

Standard (3/1)

PV Base

Grand (12)

SUIVI DES RENCONTRES

#	Niv	PV Max	PV Restants
1			
2			
3			
4			
5			



<https://www.worlds-awakening.com/fr/user/65/bestary/140>

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

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	Initiative
+5	+0	+5	+1	+2	+2	10

Résistances	Contondant, Tranchant, Feu, Terre
-------------	-----------------------------------

Faiblesses	Non-élémentaire
------------	-----------------

ATTRIBUTS

Niv	PV	Def PHY	Def MAG	Morsure dévorante (contact)	Labourage griffu (contact)	Fouet caudal (contact)
1	17	21	15	+8 DM 1d6+0	+8 DM 1d6+0	+8 DM 1d6+0
2	29	22	16	+9 DM 1d6+2	+9 DM 1d6+2	+9 DM 1d6+2
3	41	23	17	+10 DM 1d6+4	+10 DM 1d6+4	+10 DM 1d6+4
4	53	24	18	+11 DM 2d6+3	+11 DM 2d6+3	+11 DM 2d6+3
5	65	25	19	+12 DM 2d6+5	+12 DM 2d6+5	+12 DM 2d6+5
6	77	26	20	+13 DM 2d6+7	+13 DM 2d6+7	+13 DM 2d6+7
7	89	27	21	+14 DM 3d6+6	+14 DM 3d6+6	+14 DM 3d6+6
8	101	28	22	+15 DM 3d6+9	+15 DM 3d6+9	+15 DM 3d6+9
9	113	29	23	+16 DM 3d6+12	+16 DM 3d6+12	+16 DM 3d6+12
10	125	30	24	+17 DM 3d6+15	+17 DM 3d6+15	+17 DM 3d6+15

CAPACITÉS

Ventriloquie polyglote

P

Permet à la créature de communiquer verbalement dans la langue de ses interlocuteurs.

Armure tellurique

PC - MA - SOUTIEN

Le personnage peut invoquer une Armure Tellurique lui conférant 5 PV temporaires supplémentaires pour un coût de 3 PM. L'Armure Tellurique disparaît entre chaque phase de repos (court ou long).

Limitation: 1 / Rencontre

NIV 3: Les PV supplémentaires passent à 10.

NIV 5: Les PV supplémentaires passent à 20.

NIV 7: Les PV supplémentaires passent à 30.