

CRÉATURE | WORLDS AWAKENING

Nom Cultiste du Néant

Puissance

Boss (2/1)

PV Base

Moyen (18)

SUIVI DES RENCONTRES

#	Niv	PV Max	PV Restants
1			
2			
3			
4			
5			



<https://www.worlds-awakening.com/fr/user/55/bestiar/143>

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

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

Résistances	Sacré, Ténèbre
-------------	----------------

Faiblesses	Tranchant
------------	-----------

ATTRIBUTS

Niv	PV	Def PHY	Def MAG	Lame Ethérée (contact)	Choc du Néant (5m) (distance)
1	20	15	15	+2 DM 1d6+0	+1 DM 1d8-3
2	38	16	16	+3 DM 1d6+2	+2 DM 1d8-1
3	56	17	17	+4 DM 1d6+4	+3 DM 1d8+1
4	74	18	18	+5 DM 2d6+4	+4 DM 1d8+4
5	92	19	19	+6 DM 2d6+6	+5 DM 1d8+6
6	110	20	20	+7 DM 2d6+9	+6 DM 2d8+5
7	128	21	21	+8 DM 3d6+8	+7 DM 2d8+7
8	146	22	22	+9 DM 3d6+11	+8 DM 2d8+10
9	164	23	23	+10 DM 3d6+14	+9 DM 2d8+13
10	182	24	24	+11 DM 3d6+16	+10 DM 3d8+11

CAPACITÉS

Feu de l'Ame

PC - A - MAG (INT) - 15m

La créature lance un jet enflammé en direction d'une cible. Cette dernière subit 1d4+1 de dégâts de Feu, et subit 1d4 de dégâts de Feu supplémentaires pendant 1 tour.

Temps de rechargement: 2 tour(s)

NIV 3: Les dégâts de Feu de base passent à 2d4+2, et les dégâts de Feu supplémentaires passent à 1d4+3 pendant 2 tours.

NIV 6: Les dégâts de Feu de base passent à 2d6+2, et les dégâts de Feu supplémentaires passent à 1d6+2 pendant 2 tours.

Résolution du Néant

C - MA - MAG (INT) - 10m

La Créature canalise un drain vital sur une cible, le joueur ciblé lance son Dé de Vie et subit la valeur obtenue en dégâts à ses PV.

Limitation: 2 / Rencontre

Temps de rechargement: 2 tour(s)