

CRÉATURE | WORLDS AWAKENING

Nom

Puissance

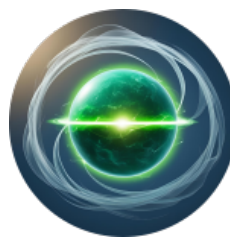
Standard (1/1)

PV Base

Moyen (8)

SUIVI DES RENCONTRES

#	Niv	PV Max	PV Restants
1			
2			
3			
4			
5			



<https://www.worlds-awakening.com/fr/user/55/bestiary/67>

Réussite crit.	20	Échec crit.	1 - 2
----------------	----	-------------	-------

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	Initiative
-1	+2	+3	+4	+0	-2	12

Résistances	Contondant
-------------	------------

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

ATTRIBUTS

Niv	PV	Def PHY	Def MAG	Choc Arcanique (contact)	Lumière Verte (10m) (magique)
1	11	17	11	+0 DM 1d6-3	+6 DM 1d4+0
2	19	18	12	+1 DM 1d6-1	+7 DM 1d4+2
3	27	19	13	+2 DM 1d6+1	+8 DM 2d4+2
4	35	20	14	+3 DM 2d6+0	+9 DM 2d4+4
5	43	21	15	+4 DM 2d6+2	+10 DM 2d4+6
6	51	22	16	+5 DM 2d6+4	+11 DM 3d4+5
7	59	23	17	+6 DM 3d6+3	+12 DM 3d4+8
8	67	24	18	+7 DM 3d6+6	+13 DM 3d4+11
9	75	25	19	+8 DM 3d6+9	+14 DM 4d4+11
10	83	26	20	+9 DM 3d6+12	+15 DM 4d4+14

CAPACITÉS

Régénération Élémentaire (Vent)

P - SOUTIEN

Absorbe tout dégât reçu par l'élément Vent. Gain en PV du montant des dégâts occasionnés par l'élément Vent.

Rafale de Vent

C - MA - MAG (INT) - 10m

La créature effectue une attaque magique d'élément Vent sur sa cible. Celle-ci subit 1d4+1 de dégâts de Vent puis 1d4-2 de dégâts de Vent au tour suivant.

Temps de rechargement: 1 tour(s)

NIV 3: Les dégâts initiaux passent à 2d4+1, et ceux au tour suivant passent à 1d4.

NIV 6: Les dégâts initiaux passent à 2d6, et ceux au tour suivant passent à 2d6-3.