

CRÉATURE | WORLDS AWAKENING

Nom Dragon

Puissance

Boss (4/1)

PV Base

Énorme (24)

SUIVI DES RENCONTRES

#	Niv	PV Max	PV Restants
1			
2			
3			
4			
5			



<https://www.worlds-awakening.com/fr/user/55/bestiary/71>

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

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	Initiative
+4	+0	+2	+2	-1	+2	10

Résistances	Contondant, Feu
-------------	-----------------

Faiblesses	Perforant, Glace
------------	------------------

ATTRIBUTS

Niv	PV	Def PHY	Def MAG	Coup de griffe (contact)	Rafale (magique)
1	26	15	9	+5 DM 1d6+0	+4 DM 1d4+0
2	50	16	10	+6 DM 1d6+2	+5 DM 1d4+2
3	74	17	11	+7 DM 1d6+4	+6 DM 2d4+2
4	98	18	12	+8 DM 2d6+4	+7 DM 2d4+5
5	122	19	13	+9 DM 2d6+6	+8 DM 2d4+7
6	146	20	14	+10 DM 2d6+9	+9 DM 3d4+7
7	170	21	15	+11 DM 3d6+8	+10 DM 3d4+10
8	194	22	16	+12 DM 3d6+11	+11 DM 3d4+13
9	218	23	17	+13 DM 3d6+14	+12 DM 4d4+13
10	242	24	18	+14 DM 3d6+16	+13 DM 4d4+15

CAPACITÉS

Souffle Flamboyant

C - MA - MAG (INT) - 15m

La créature effectue un puissant souffle de Feu. La cible du souffle subit 1d6+1 de dégâts de Feu et les alliés/ennemis présent dans un rayon de 2 mètres autour de la cible subissent 1d4+1 de dégâts de Feu.

Temps de rechargement: 2 tour(s)

NIV 3: La cible du souffle subit 1d6+4 de dégâts de Feu et les alliés/ennemis présent dans un rayon de 3 mètres autour de la cible subissent 2d4 de dégâts de Feu.

NIV 6: La cible du souffle subit 2d6+2 de dégâts de Feu et les alliés/ennemis présent dans un rayon de 4 mètres autour de la cible subissent 2d4+2 de dégâts de Feu.

Rugissement Draconique

C - A - MAG (INT) - 10m

La créature lance un puissant rugissement ayant pour effet d'immobiliser tous les ennemis à moins de 10 mètres et de leur infliger un malus de -2 à tous les tests d'attaque physiques ou magiques, pendant 2 tours.

Temps de rechargement: 4 tour(s)

Méga-Fission

C - MA - MAG (INT)

La créature prend son envol et tire un gigantesque rayon d'énergie magique sur son emplacement au sol. Tous les alliés et ennemis dans un rayon de 15 mètres du point d'impact subissent 2d6 de dégâts Non-Élémentaires. La créature est ensuite immobilisée et inactive le tour suivant.

Limitation: 1 / Rencontre

NIV 3: Les dégâts Non-Élémentaires subis par les cibles passent à 2d8.

NIV 6: Les dégâts Non-Élémentaires subis par les cibles passent à 2d8+4.