

CRÉATURE | WORLDS AWAKENING

Nom **Béhémoth**

Puissance

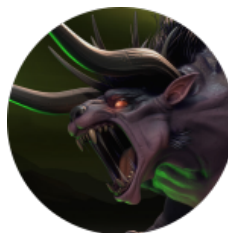
Mini-boss (PV) (3/1)

PV Base

Grand (21)

SUIVI DES RENCONTRES

#	Niv	PV Max	PV Restants
1			
2			
3			
4			
5			



<https://www.worlds-awakening.com/fr/user/55/bestiary/72>

Réussite crit.

20

Échec crit.

1

FOR DEX CON INT SAG CHA Initiative

+3

+2

+2

+1

-3

+1

12

Résistances

Contondant, Foudre

Faiblesses

ATTRIBUTS

Niv	PV	Def PHY	Def MAG	Coup de griffe (contact)	Coup de cornes (contact)
1	23	15	5	+4 DM 1d6-1	+5 DM 1d6-2
2	44	16	6	+5 DM 1d6+1	+6 DM 1d6+0
3	65	17	7	+6 DM 1d6+3	+7 DM 1d6+2
4	86	18	8	+7 DM 2d6+2	+8 DM 2d6+1
5	107	19	9	+8 DM 2d6+4	+9 DM 2d6+3
6	128	20	10	+9 DM 2d6+6	+10 DM 2d6+5
7	149	21	11	+10 DM 3d6+5	+11 DM 3d6+4
8	170	22	12	+11 DM 3d6+8	+12 DM 3d6+7
9	191	23	13	+12 DM 3d6+11	+13 DM 3d6+10
10	212	24	14	+13 DM 3d6+14	+14 DM 3d6+13

CAPACITÉS

Fauchage Caudal

C - MA - PHY (FOR)

La créature effectue une puissante attaque, en tournant soudainement sur elle-même, à tous les ennemis au contact de celle-ci. Les cibles subissent 1d4 de dégâts contondants.

Temps de rechargement: 2 tour(s)

NIV 3: Les cibles subissent 1d6+2 de dégâts contondants.

NIV 6: Les cibles subissent 2d6+4 de dégâts contondants.

Rafale d'Eclairs

C - A - MAG (INT) - 15m

La créature inflige 1D4+1 de dégâts de Foudre sur une cible.

Temps de rechargement: 1 tour(s)

NIV 3: Les dégâts de Foudre passent à 2D4+1.

NIV 6: Les dégâts de Foudre passent à 2D6.

Examéteore

P - A - MAG

Lorsque les points de vie de la créature tombent à 0, celle-ci invoque une pluie de Météores qui s'abat sur l'ensemble de ses ennemis. Chaque cible doit réussir un test de DEX de difficulté 10 pour que l'attaque n'ait aucun effet. En cas d'échec, l'attaque inflige, à la cible, des dégâts Non-Élémentaires égaux à 50% des PV MAX de celle-ci.

Limitation: 1 / Rencontre