

CRÉATURE | WORLDS AWAKENING

Nom Créature des abysses (générique)

Puissance

Mini-boss (PV) (2/1)

PV Base

Moyen (17)

SUIVI DES RENCONTRES

#	Niv	PV Max	PV Restants
1			
2			
3			
4			
5			



<https://www.worlds-awakening.com/fr/user/8/bestiary/9>

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

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

Résistances	Glace, Terre, Ténèbre
-------------	-----------------------

Faiblesses	Tranchant, Sacré
------------	------------------

ATTRIBUTS

Niv	PV	Def PHY	Def MAG	Morsures et nageoires (contact)	Souffle Abyssal (magique)
1	18	13	15	+5 DM 1d6-2	+5 DM 1d4-1
2	35	14	16	+6 DM 1d6+0	+6 DM 1d4+1
3	52	15	17	+7 DM 1d6+2	+7 DM 2d4+1
4	69	16	18	+8 DM 2d6+1	+8 DM 2d4+3
5	86	17	19	+9 DM 2d6+3	+9 DM 2d4+5
6	103	18	20	+10 DM 2d6+5	+10 DM 3d4+4
7	120	19	21	+11 DM 3d6+4	+11 DM 3d4+7
8	137	20	22	+12 DM 3d6+7	+12 DM 3d4+10
9	154	21	23	+13 DM 3d6+10	+13 DM 4d4+10
10	171	22	24	+14 DM 3d6+13	+14 DM 4d4+13

CAPACITÉS

Magie élémentaire

PC - MA - MAG

Prévu pour une créature qui a un lien avec un élément particulier (sacré, ténèbre, feu, glace, foudre, vent, terre) Rend la créature immunisé à ce type de magie.

Temps de rechargement: 2 tour(s)

NIV 3: la créature crée un souffle sous forme de cône en lien avec son élément. (10*5 par exemple pour une créature de taille moyenne) Le test d'attaque magique pour cet élément est augmenté de 2. le cône inflige 1d4*NIV de la créature+2

NIV 5: La créature porte sur elle son élément magique. En cas de contact avec une autre créature (attaque provoquée ou subie) l'adversaire prend automatiquement 1d4+2 de DM de l'élément.

NIV 7: La créature régénère 3*NIV de la créature par tour au contact de son élément.

NIV 8: Quand la créature fini par mourir, elle inflige une explosion d'un rayon équivalente à la largeur de son souffle (ex : créature moyenne 5m de rayon) infligeant 1d4*NIV de la créature +2. Les adversaires au contact au moment où la créature décède ne peuvent pas esquiver ni se défendre et doivent réussir un test de 10+INT créature ou être projeté à 1d6m, ajoutant des DM de chute.