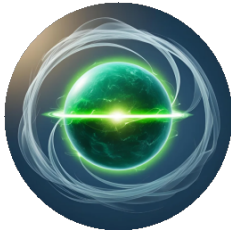


CREATURE | WORLDS AWAKENING

Name	Élémentaire Vert	Power	Standard (1/1)	HP Base	Medium (8)
------	------------------	-------	----------------	---------	------------

ENCOUNTER FOLLOW-UP

#	Lvl	HP Max	HP Left
1			
2			
3			
4			
5			



<https://worlds-awakening.com/en/community/bestiary/209>

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA	Initiative
-1	+2	+3	+4	+0	-2	12

Crit. success	20	Crit. failure	1 - 2
---------------	----	---------------	-------

Resistances	Bludgeoning
-------------	-------------

Weaknesses	Non-Elemental
------------	---------------

ATTRIBUTES

Lvl	HP	Def PHY	Def MAG	Choc Arcanique (Melee)	Lumière Verte (10m) (Magical)	
1	11	17	11	+0 DM 1d6-3	+6 DM 1d4	
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	+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	

ABILITIES

Régénération Élémentaire (Vent) P - Support 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. Cooldown: 1 turns LVL 3: Les dégâts initiaux passent à 2d4+1, et ceux au tour suivant passent à 1d4. LVL 6: Les dégâts initiaux passent à 2d6, et ceux au tour suivant passent à 2d6-3.