

CRÉATURE | WORLDS AWAKENING

Nom	Basilic	Puissance	Boss (2/1)	PV Base	Moyen (17)
-----	---------	-----------	------------	---------	------------

SUIVI DES RENCONTRES

#	Niv	PV Max	PV Restants
1			
2			
3			
4			
5			



<https://worlds-awakening.com/fr/communaute/bestiaire/161>

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

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	Initiative
+3	-2	+2	+0	+2	+1	8

Résistances	
-------------	--

Faiblesses	
------------	--

ATTRIBUTS

Niv	PV	Def PHY	Def MAG	Morsure (Corps à corps)	Coup de patte (Corps à corps)	
1	19	15	15	+2 DM 1d6+4	+2 DM 1d6+1	
2	36	16	16	+3 DM 1d6+6	+3 DM 1d6+3	
3	53	17	17	+4 DM 1d6+8	+4 DM 1d6+5	
4	70	18	18	+5 DM 2d6+8	+5 DM 2d6+5	
5	87	19	19	+6 DM 2d6+10	+6 DM 2d6+7	
6	104	20	20	+7 DM 2d6+13	+7 DM 2d6+10	
7	121	21	21	+8 DM 3d6+12	+8 DM 3d6+9	
8	138	22	22	+9 DM 3d6+15	+9 DM 3d6+12	
9	155	23	23	+10 DM 3d6+18	+10 DM 3d6+15	
10	172	24	24	+11 DM 3d6+20	+11 DM 3d6+17	

CAPACITÉS

Regard paralysant C - A - MAG (SAG) La créature peut paralyser d'un simple regard pénétrant, sauf si un jet de sauvegarde de SAG difficulté 15 est réussi. La paralysie dure jusqu'à ce que la créature meure, ou jusqu'à ce que le paralysé réussisse un jet de sauvegarde de SAG, la difficulté diminuant d'un point par tour ou si la créature s'éloigne de 40 mètres. Un paralysé qui s'est libéré de l'emprise du regard paralysant ne peut plus être affecté par la créature qui l'a affecté. NIV 2: Jet de sauvegarde de SAG difficulté 16 NIV 4: Jet de sauvegarde de SAG difficulté 17 NIV 6: Jet de sauvegarde de SAG difficulté 18 NIV 8: Jet de sauvegarde de SAG difficulté 19	