

CRÉATURE | WORLDS AWAKENING

Nom	elfe nécromancienne	Puissance	Boss (4/1)	PV Base	Grand (20)
-----	---------------------	-----------	------------	---------	------------

SUIVI DES RENCONTRES

#	Niv	PV Max	PV Restants
1			
2			
3			
4			
5			



<https://worlds-awakening.com/fr/communaute/bestiaire/282>

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

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	Initiative
-2	+2	+1	+5	+4	+1	12

Résistances	Ténèbres
-------------	----------

Faiblesses	Sacré
------------	-------

ATTRIBUTS

Niv	PV	Def PHY	Def MAG	projectile sombre (Distance)	lancé de couteau (Distance)	
1	21	13	19	+4 DM 1d8	+4 DM 1d8-1	
2	41	14	20	+5 DM 1d8+2	+5 DM 1d8+1	
3	61	15	21	+6 DM 1d8+4	+6 DM 1d8+3	
4	81	16	22	+7 DM 1d8+7	+7 DM 1d8+6	
5	101	17	23	+8 DM 1d8+9	+8 DM 1d8+8	
6	121	18	24	+9 DM 2d8+8	+9 DM 2d8+7	
7	141	19	25	+10 DM 2d8+10	+10 DM 2d8+9	
8	161	20	26	+11 DM 2d8+13	+11 DM 2d8+12	
9	181	21	27	+12 DM 2d8+16	+12 DM 2d8+15	
10	201	22	28	+13 DM 3d8+14	+13 DM 3d8+13	

CAPACITÉS

Armée des morts C - A - MAG (INT) - 20m - PM 3 Une fois par jour, le Nécromancien peut invoquer d'innombrables squelettes émergeant du sol pour attaquer ses ennemis pendant [niv] tours. Les cibles situées dans un rayon de 20 m autour du Nécromancien subissent automatiquement 3d6 DM par tour, à moins qu'elles n'utilisent une action limitée pour s'opposer aux squelettes (ce qui réduit les DM à 1d6). Les squelettes restent autour du Nécromancien et se déplacent en même temps que lui dans une zone de 20 m de rayon. Tous les déplacements dans cette zone (même ceux des alliés) sont divisés par deux.	Putréfaction C - A - MAG (INT) - 10m - PM 1 En réussissant un test d'attaque magique INT(portée 10 m), le Nécromancien fait pourrir les chairs de sa victime, infligeant [1d6 + INT] DM. La victime subit un malus de -2 à tous ses tests pour le reste du combat, à moins de réussir un test de CON difficulté [12 + INT]. Recharge: 1 tours
Baiser du Vampire PC - A - MAG (INT) - 50m Ce sort nécessite la réussite d'un test d'attaque magique INT (portée 50 m). La cible subit [1d8+Mod. d'INT] DM et le Nécromancien récupère autant de PV (sans dépasser son score max de PV).	Briser les cœurs C - A - MAG (INT) - 20m Le Nécromancien fait mine de broyer le coeur de sa victime. Il doit réussir une attaque magique (portée 20 m) et inflige [5d6 + Mod. d'INT] DM. La victime divise les DM par deux si elle réussit un test de CON difficulté [10 + Mod. d'INT].