

CRÉATURE | WORLDS AWAKENING

Nom	Cultiste du Néant	Puissance	Boss (2/1)	PV Base	Moyen (18)
-----	-------------------	-----------	------------	---------	------------

SUIVI DES RENCONTRES

#	Niv	PV Max	PV Restants
1			
2			
3			
4			
5			



<https://worlds-awakening.com/fr/communaute/bestiaire/283>

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	Initiative	Résistances	Sacré, Ténèbres
+1	+0	+2	+3	+2	+0	10	Faiblesses	Tranchant

ATTRIBUTS

Niv	PV	Def PHY	Def MAG	Lame Ethérée (Corps à corps)	Choc du Néant (5m) (Distance)	
1	20	15	15	+2 DM 1d6	+1 DM 1d8-3	
2	38	16	16	+3 DM 1d6+2	+2 DM 1d8-1	
3	56	17	17	+4 DM 1d6+4	+3 DM 1d8+1	
4	74	18	18	+5 DM 2d6+4	+4 DM 1d8+4	
5	92	19	19	+6 DM 2d6+6	+5 DM 1d8+6	
6	110	20	20	+7 DM 2d6+9	+6 DM 2d8+5	
7	128	21	21	+8 DM 3d6+8	+7 DM 2d8+7	
8	146	22	22	+9 DM 3d6+11	+8 DM 2d8+10	
9	164	23	23	+10 DM 3d6+14	+9 DM 2d8+13	
10	182	24	24	+11 DM 3d6+16	+10 DM 3d8+11	

CAPACITÉS

Feu de l'Ame PC - A - MAG (INT) - 15m La créature lance un jet enflammé en direction d'une cible. Cette dernière subit 1d4+1 de dégâts de Feu, et subit 1d4 de dégâts de Feu supplémentaires pendant 1 tour. Recharge: 2 tours NIV 3: Les dégâts de Feu de base passent à 2d4+2, et les dégâts de Feu supplémentaires passent à 1d4+3 pendant 2 tours. NIV 6: Les dégâts de Feu de base passent à 2d6+2, et les dégâts de Feu supplémentaires passent à 1d6+2 pendant 2 tours.	Résolution du Néant C - MA - MAG (INT) - 10m La Créature canalise un drain vital sur une cible, le joueur ciblé lance son Dé de Vie et subit la valeur obtenue en dégâts à ses PV. Limitation: 2 / Par rencontre Recharge: 2 tours