

CREATURE | WORLDS AWAKENING

Name	Créature des âbysses (générique)	Power	Mini-Boss (HP) (2/1)	HP Base	Medium (17)
------	----------------------------------	-------	----------------------	---------	-------------

ENCOUNTER FOLLOW-UP

#	Lvl	HP Max	HP Left
1			
2			
3			
4			
5			



<https://www.worlds-awakening.com/en/community/bestiary/157>

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA	Initiative
+3	+0	+1	+2	+2	-2	10

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

Resistances	Ice, Earth, Dark
-------------	------------------

Weaknesses	Slashing, Holy
------------	----------------

ATTRIBUTES

Lvl	HP	Def PHY	Def MAG	Morsures et nageoires (Melee)	Souffle Abyssal (Magical)	
1	18	13	15	+5 DM 1d6-2	+5 DM 1d4-1	
2	35	14	16	+6 DM 1d6	+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	

ABILITIES

Magie élémentaire PC - MA - MAG - MP 1-3 Prévu pour une créature qui à un lien avec un élément particulier (sacré, ténèbre, feu, glace, foudre, vent, terre) Rend la créature immunisé à ce type de magie. Cooldown: 2 turns LVL 3: la créature créé 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 LVL 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. LVL 7: La créature régénère 3*NIV de la créature par tour au contact de son élément. LVL 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.	