

CREATURE | WORLDS AWAKENING

Name	Dragon	Power	Boss (4/1)	HP Base	Huge (24)
------	--------	-------	------------	---------	-----------

ENCOUNTER FOLLOW-UP

#	Lvl	HP Max	HP Left
1			
2			
3			
4			
5			



<https://www.worlds-awakening.com/en/community/bestary/213>

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA	Initiative
+4	+0	+2	+2	-1	+2	10

Crit. success	19 - 20	Crit. failure	1
---------------	---------	---------------	---

Resistances	Bludgeoning, Fire
-------------	-------------------

Weaknesses	Piercing, Ice
------------	---------------

ATTRIBUTES

Lvl	HP	Def PHY	Def MAG	Coup de griffe (Melee)	Rafale (Magical)	
1	26	15	9	+5 DM 1d6	+4 DM 1d4	
2	50	16	10	+6 DM 1d6+2	+5 DM 1d4+2	
3	74	17	11	+7 DM 1d6+4	+6 DM 2d4+2	
4	98	18	12	+8 DM 2d6+4	+7 DM 2d4+5	
5	122	19	13	+9 DM 2d6+6	+8 DM 2d4+7	
6	146	20	14	+10 DM 2d6+9	+9 DM 3d4+7	
7	170	21	15	+11 DM 3d6+8	+10 DM 3d4+10	
8	194	22	16	+12 DM 3d6+11	+11 DM 3d4+13	
9	218	23	17	+13 DM 3d6+14	+12 DM 4d4+13	
10	242	24	18	+14 DM 3d6+16	+13 DM 4d4+15	

ABILITIES

Souffle Flamboyant C - MA - MAG (INT) - 15m La créature effectue un puissant souffle de Feu. La cible du souffle subit 1d6+1 de dégâts de Feu et les alliés/ennemis présent dans un rayon de 2 mètres autour de la cible subissent 1d4+1 de dégâts de Feu. Cooldown: 2 turns LVL 3: La cible du souffle subit 1d6+4 de dégâts de Feu et les alliés/ennemis présent dans un rayon de 3 mètres autour de la cible subissent 2d4 de dégâts de Feu. LVL 6: La cible du souffle subit 2d6+2 de dégâts de Feu et les alliés/ennemis présent dans un rayon de 4 mètres autour de la cible subissent 2d4+2 de dégâts de Feu.	Rugissement Draconique C - A - MAG (INT) - 10m La créature lance un puissant rugissement ayant pour effet d'immobiliser tous les ennemis à moins de 10 mètres et de leur infliger un malus de -2 à tous les tests d'attaque physiques ou magiques, pendant 2 tours. Cooldown: 4 turns
Méga-Fission C - MA - MAG (INT) La créature prend son envol et tire un gigantesque rayon d'énergie magique sur son emplacement au sol. Tous les alliés et ennemis dans un rayon de 15 mètres du point d'impact subissent 2d6 de dégâts Non-Élémentaires. La créature est ensuite immobilisée et inactive le tour suivant. Limitation: 1 / Per encounter LVL 3: Les dégâts Non-Élémentaires subis par les cibles passent à 2d8. LVL 6: Les dégâts Non-Élémentaires subis par les cibles passent à 2d8+4.	