

CREATURE | WORLDS AWAKENING

Name	Aberration Magique	Power	Mini-Boss (HP) (3/1)	HP Base	Large (21)
------	--------------------	-------	----------------------	---------	------------

ENCOUNTER FOLLOW-UP

#	Lvl	HP Max	HP Left
1			
2			
3			
4			
5			



<https://www.worlds-awakening.com/en/community/bestary/250>

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA	Initiative
+3	+2	+2	+1	+0	+1	12

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

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

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

ATTRIBUTES

Lvl	HP	Def PHY	Def MAG	Coup de griffe (Melee)	Rafale d'écailles (10m) (Ranged)	
1	23	15	11	+4 DM 1d6-1	+4 DM 1d8-3	
2	44	16	12	+5 DM 1d6+1	+5 DM 1d8-1	
3	65	17	13	+6 DM 1d6+3	+6 DM 1d8+1	
4	86	18	14	+7 DM 2d6+2	+7 DM 1d8+3	
5	107	19	15	+8 DM 2d6+4	+8 DM 1d8+5	
6	128	20	16	+9 DM 2d6+6	+9 DM 2d8+3	
7	149	21	17	+10 DM 3d6+5	+10 DM 2d8+5	
8	170	22	18	+11 DM 3d6+8	+11 DM 2d8+8	
9	191	23	19	+12 DM 3d6+11	+12 DM 2d8+11	
10	212	24	20	+13 DM 3d6+14	+13 DM 3d8+10	

ABILITIES

Bondissement Eclair PC - MA - PHY (DEX) - 10m La créature charge et se déplace de 10 mètres en ligne droite, tous les ennemis présents sur sa trajectoire subissent 1d6+1 de dégâts. Cooldown: 2 turns LVL 3: Les dégâts passent à 1d6+4. LVL 6: Les dégâts passent à 2d6+2.	Rafale Ténébreuse C - A - MAG (INT) - 15m La créature lance une rafale magique infligeant 1d6+1 de dégâts de Ténèbre à une cible. Cooldown: 1 turns LVL 3: Les dégâts de Ténèbre subits par la cible passent à 1d8+2. LVL 6: Les dégâts de Ténèbre subits par la cible passent à 2d8.
Immunité Ankylose P Lorsqu'un adversaire utilise une capacité ayant pour effet d'infliger une altération d'état d'Immobilisation (qui entrave les actions de Mouvement) ou d'Inaction (qui entrave les action d'Attaque) sur la créature, si cette dernière est un succès lancez un d4 et appliquez sur la créature l'effet suivant : [1] : L'altération d'état d'Immobilisation ou d'Inaction est appliqué normalement sur la Créature. [2] et [3] : L'altération d'état d'Immobilisation ou d'Inaction est annulé sur la Créature. [4] : L'altération d'état d'Immobilisation ou d'Inaction n'est pas appliqué sur la Créature mais sur l'adversaire ayant lancé la Capacité.	