

CREATURE | WORLDS AWAKENING

Name	Ame Sombre	Power	Boss (5/1)	HP Base	Titanic (28)
------	------------	-------	------------	---------	--------------

ENCOUNTER FOLLOW-UP

#	Lvl	HP Max	HP Left
1			
2			
3			
4			
5			



<https://www.worlds-awakening.com/en/community/bestiary/251>

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

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

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

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

ATTRIBUTES

Lvl	HP	Def PHY	Def MAG	Frappe sombre (Melee)	Projectile de feu (15m) (Magical)	
1	28	11	17	+3 DM 1d6+1	+5 DM 1d4+1	
2	56	12	18	+4 DM 1d6+3	+6 DM 1d4+3	
3	84	13	19	+5 DM 1d6+5	+7 DM 2d4+3	
4	112	14	20	+6 DM 2d6+5	+8 DM 2d4+6	
5	140	15	21	+7 DM 2d6+7	+9 DM 2d4+8	
6	168	16	22	+8 DM 2d6+10	+10 DM 3d4+8	
7	196	17	23	+9 DM 3d6+9	+11 DM 3d4+11	
8	224	18	24	+10 DM 3d6+12	+12 DM 3d4+14	
9	252	19	25	+11 DM 3d6+15	+13 DM 4d4+14	
10	280	20	26	+12 DM 3d6+17	+14 DM 4d4+16	

ABILITIES

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.
Onde Noire C - MA - MAG (INT) - 10m La créature lance une puissante onde noire de 5 mètres de large, frappant l'ensemble des ennemis dans la zone de 1d4+2 de dégâts Ténèbre. Cooldown: 1 turns LVL 3: Les dégâts Ténèbre passent à 2d4+4. LVL 6: Les dégâts Ténèbre passent à 2d6+6.	Régénération de la Flamme Noire P Absorbe tout dégât reçu par les éléments Feu et Ténèbre. Gain en PV du montant des dégâts occasionnés par les éléments Feu et Ténèbre.