

CREATURE | WORLDS AWAKENING

Name	Cultiste du Néant	Power	Boss (2/1)	HP Base	Medium (18)
------	-------------------	-------	------------	---------	-------------

ENCOUNTER FOLLOW-UP

#	Lvl	HP Max	HP Left
1			
2			
3			
4			
5			



<https://www.worlds-awakening.com/en/community/bestiary/283>

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

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

Resistances	Holy, Dark
-------------	------------

Weaknesses	Slashing
------------	----------

ATTRIBUTES

Lvl	HP	Def PHY	Def MAG	Lame Ethérée (Melee)	Choc du Néant (5m) (Ranged)	
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	

ABILITIES

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.

Cooldown: 2 turns

LVL 3: Les dégâts de Feu de base passent à 2d4+2, et les dégâts de Feu supplémentaires passent à 1d4+3 pendant 2 tours.

LVL 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 / Per encounter

Cooldown: 2 turns