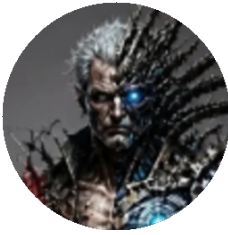


CREATURE | WORLDS AWAKENING

Name	Fusion Hérétique	Power	Boss (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/bestiary/308>

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

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

Resistances	Piercing, Wind, Holy, Dark
--------------------	----------------------------

Weaknesses	
------------	--

ATTRIBUTES

Lvl	HP	Def PHY	Def MAG	Griffe d'acier (Melee)	Eclair arcanique (10m) (Magical)	
1	24	17	13	+3 DM 1d6-2	+2 DM 1d4	
2	45	18	14	+4 DM 1d6	+3 DM 1d4+2	
3	66	19	15	+5 DM 1d6+2	+4 DM 2d4+2	
4	87	20	16	+6 DM 2d6+2	+5 DM 2d4+5	
5	108	21	17	+7 DM 2d6+4	+6 DM 2d4+7	
6	129	22	18	+8 DM 2d6+7	+7 DM 3d4+7	
7	150	23	19	+9 DM 3d6+6	+8 DM 3d4+10	
8	171	24	20	+10 DM 3d6+9	+9 DM 3d4+13	
9	192	25	21	+11 DM 3d6+12	+10 DM 4d4+13	
10	213	26	22	+12 DM 3d6+14	+11 DM 4d4+15	

ABILITIES

Invulnérabilité Mentale et Parasitaire

La créature est insensible à toute altération d'état et de dégâts sur la durée.

P

Camouflage Optique

PC - F

La créature peut activer un mécanisme de camouflage qui la rend presque invisible, augmentant sa difficulté à être touchée. Pendant 1 tour, les joueurs doivent effectuer un test de SAG de difficulté 13 avant de pouvoir tenter une attaque ciblée.

Cooldown: 3 turns

Griffe Sombre

C - A - PHY (STR)

La Créature, s'imprègne d'énergie sombre et inflige une attaque "Griffe d'Acier". Si celle-ci est réussie la cible subit 1d4 de dégâts Ténèbres supplémentaires.

Cooldown: 2 turns

LVL 3: Les dégâts Ténèbres supplémentaires passent à 1d6+2.

LVL 6: Les dégâts Ténèbres supplémentaires passent à 1d8+4.

Ultima

C - MA - MAG (INT)

La Créature incante un sort destructeur d'une dangerosité extrême. La cible et les autres ennemis à 2 mètres autour d'elle subissent 1d6+6 de dégâts Non-Élémentaires.

Limitation: 1 / Per encounter

LVL 3: Les dégâts Non-Élémentaires subis par les cibles passent à 1d8+8.

LVL 6: Les dégâts Non-Élémentaires subis par les cibles passent à 2d8+12.