

CREATURE | WORLDS AWAKENING

Name

Power

Boss (3/1)

HP Base

Large (20)

ENCOUNTER FOLLOW-UP

#	Lvl	HP Max	HP Left
1			
2			
3			
4			
5			



<https://www.worlds-awakening.com/fr/user/1/bestiary/24>

Crit. success

20

Crit. failure

1 - 2

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA	Initiative
+4	+2	+3	-1	+1	-2	12

Resistances

Slashing, Earth

Weaknesses

Piercing, Fire, Lightning

ATTRIBUTES

Lvl	HP	Def PHY	Def MAG	Coup de patte (melee)
1	23	17	13	+5 DM 1d6-1
2	43	18	14	+6 DM 1d6+1
3	63	19	15	+7 DM 1d6+3
4	83	20	16	+8 DM 2d6+3
5	103	21	17	+9 DM 2d6+5
6	123	22	18	+10 DM 2d6+8
7	143	23	19	+11 DM 3d6+7
8	163	24	20	+12 DM 3d6+10
9	183	25	21	+13 DM 3d6+13
10	203	26	22	+14 DM 3d6+15

ABILITIES

Toile d'Emprisonnement

PC - MA - PHY (DEX) - 10m

La créature lance un toile visqueuse et collante de 5 mètres de larges immobilisant les joueurs touchés pendant 2 tours. Ceux-ci doivent réussir un test de FOR de difficulté 10 pour s'en défaire. Un allié à proximité peut le libérer contre une action d'attaque.

Cooldown: 2 round(s)

Morsure Empoisonnée

C - A - PHY (STR)

La créature effectue une morsure qui diffuse du poison dans le corps de sa victime. Celle-ci subit 1d4+1 de dégâts perforants puis 1d4+1 de dégâts d'empoisonnement au tour suivant.

Cooldown: 2 round(s)

LVL 3: Les dégâts de morsure et d'empoisonnement passent à 2d4+1.

LVL 6: Les dégâts de morsure et d'empoisonnement passent à 2d6+3.