

CREATURE | WORLDS AWAKENING

Name Dragon

Power

Boss (4/1)

HP Base

Huge (24)

ENCOUNTER FOLLOW-UP

| # | Lvl | HP Max | HP Left |
|---|-----|--------|---------|
| 1 | | | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 4 | | | |
| 5 | | | |



<https://www.worlds-awakening.com/fr/user/55/bestiary/71>

Crit. success 19 - 20

Crit. failure 1

| STR | DEX | CON | INT | WIS | CHA | Initiative |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------------|
| +4 | +0 | +2 | +2 | -1 | +2 | 10 |

Resistances Blunt, Fire

Weaknesses Piercing, Ice

ATTRIBUTES

| Lvl | HP | Def PHY | Def MAG | Coup de griffe (melee) | Rafale (magic) |
|-----|-----|---------|---------|------------------------|----------------|
| 1 | 26 | 15 | 9 | +5 DM 1d6+0 | +4 DM 1d4+0 |
| 2 | 50 | 16 | 10 | +6 DM 1d6+2 | +5 DM 1d4+2 |
| 3 | 74 | 17 | 11 | +7 DM 1d6+4 | +6 DM 2d4+2 |
| 4 | 98 | 18 | 12 | +8 DM 2d6+4 | +7 DM 2d4+5 |
| 5 | 122 | 19 | 13 | +9 DM 2d6+6 | +8 DM 2d4+7 |
| 6 | 146 | 20 | 14 | +10 DM 2d6+9 | +9 DM 3d4+7 |
| 7 | 170 | 21 | 15 | +11 DM 3d6+8 | +10 DM 3d4+10 |
| 8 | 194 | 22 | 16 | +12 DM 3d6+11 | +11 DM 3d4+13 |
| 9 | 218 | 23 | 17 | +13 DM 3d6+14 | +12 DM 4d4+13 |
| 10 | 242 | 24 | 18 | +14 DM 3d6+16 | +13 DM 4d4+15 |

ABILITIES

Souffle Flamboyant

C - MA - MAG (INT) - 15m

La créature effectue un puissant souffle de Feu. La cible du souffle subit 1d6+1 de dégâts de Feu et les alliés/ennemis présent dans un rayon de 2 mètres autour de la cible subissent 1d4+1 de dégâts de Feu.

Cooldown: 2 round(s)

LVL 3: La cible du souffle subit 1d6+4 de dégâts de Feu et les alliés/ennemis présent dans un rayon de 3 mètres autour de la cible subissent 2d4 de dégâts de Feu.

LVL 6: La cible du souffle subit 2d6+2 de dégâts de Feu et les alliés/ennemis présent dans un rayon de 4 mètres autour de la cible subissent 2d4+2 de dégâts de Feu.

Rugissement Draconique

C - A - MAG (INT) - 10m

La créature lance un puissant rugissement ayant pour effet d'immobiliser tous les ennemis à moins de 10 mètres et de leur infliger un malus de -2 à tous les tests d'attaque physiques ou magiques, pendant 2 tours.

Cooldown: 4 round(s)

Méga-Fission

C - MA - MAG (INT)

La créature prend son envol et tire un gigantesque rayon d'énergie magique sur son emplacement au sol. Tous les alliés et ennemis dans un rayon de 15 mètres du point d'impact subissent 2d6 de dégâts Non-Élémentaires. La créature est ensuite immobilisée et inactive le tour suivant.

Limitation: 1 / Encounter

LVL 3: Les dégâts Non-Élémentaires subis par les cibles passent à 2d8.

LVL 6: Les dégâts Non-Élémentaires subis par les cibles passent à 2d8+4.