

CREATURE | WORLDS AWAKENING

Name	Chevalier Noir	Power	Standard (1/1)	HP Base	Medium (9)
------	----------------	-------	----------------	---------	------------

ENCOUNTER FOLLOW-UP

#	Lvl	HP Max	HP Left
1			
2			
3			
4			
5			



<https://worlds-awakening.com/en/community/bestiary/228>

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA	Initiative
+2	+1	+2	+2	+0	+1	11

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

Resistances	Slashing, Dark
-------------	----------------

Weaknesses	Holy
------------	------

ATTRIBUTES

Lvl	HP	Def PHY	Def MAG	Coup d'épée (Melee)	Fendeur de rafale (8m) (Ranged)	
1	11	15	11	+3 DM 1d6-1	+3 DM 1d8-3	
2	20	16	12	+4 DM 1d6+1	+4 DM 1d8-1	
3	29	17	13	+5 DM 1d6+3	+5 DM 1d8+1	
4	38	18	14	+6 DM 2d6+2	+6 DM 1d8+3	
5	47	19	15	+7 DM 2d6+4	+7 DM 1d8+5	
6	56	20	16	+8 DM 2d6+6	+8 DM 2d8+3	
7	65	21	17	+9 DM 3d6+5	+9 DM 2d8+5	
8	74	22	18	+10 DM 3d6+8	+10 DM 2d8+8	
9	83	23	19	+11 DM 3d6+11	+11 DM 2d8+11	
10	92	24	20	+12 DM 3d6+14	+12 DM 3d8+10	

ABILITIES

Taillade Sombre C - A - MAG Le Chevalier Noir, imprègne la lame de son épée d'énergie sombre et inflige une attaque "Coup d'épée". Si celle-ci est réussie la cible subit 1d4 de dégâts Ténèbres supplémentaires. Coldown: 3 turns LVL 3: Les dégâts Ténèbres supplémentaires passent à 1d6+2. LVL 6: Les dégâts Ténèbres supplémentaires passent à 1d8+4.	Aura Sombre PC - MA - Support Le Chevalier Noir canalise ses arts sombres et gagne un bonus de +2 à ses test d'attaque et de défense pendant 4 tours. Limitation: 1 / Per encounter