

CREATURE | WORLDS AWAKENING

Name	Ange Déchu	Power	Boss (4/1)	HP Base	Huge (25)
------	------------	-------	------------	---------	-----------

ENCOUNTER FOLLOW-UP

#	Lvl	HP Max	HP Left
1			
2			
3			
4			
5			



<https://www.worlds-awakening.com/fr/user/55/bestiary/92>

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

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

Resistances	Fire, Lightning, Darkness
-------------	---------------------------

Weaknesses	Ice, Holy
------------	-----------

ATTRIBUTES

Lvl	HP	Def PHY	Def MAG	Coup d'épée runique (melee)/volée de plumes perforantes (10m) (ranged) Boule de feu (20m) (magic)
1	27	15	11	+5 DM 1d6+0
2	52	16	12	+6 DM 1d6+2
3	77	17	13	+7 DM 1d6+4
4	102	18	14	+8 DM 2d6+4
5	127	19	15	+9 DM 2d6+6
6	152	20	16	+10 DM 2d6+9
7	177	21	17	+11 DM 3d6+8
8	202	22	18	+12 DM 3d6+11
9	227	23	19	+13 DM 3d6+14
10	252	24	20	+14 DM 3d6+16

ABILITIES

Tranchant Ethéré C - A - MAG (INT) La créature utilise son épée runique pour briser les flux magiques de l'adversaire. La cible subit 1d8-1 de dégâts sur ses PM. LVL 3: Les dégâts sur les PM passent à 2d6+2. LVL 6: Les dégâts sur les PM passent à 2d8+1.	Choc Tonnerre C - A - MAG (INT) - 10m La créature déchaîne un champ électrique affaiblissant un ennemi. La cible subit un malus de -2 sur ses tests d'attaque physiques et magiques, pendant 1 tour. Cooldown: 1 round(s) LVL 3: Le malus subi par la cible est de -3. LVL 6: Le malus subi par la cible est de -4, pendant 2 tours.
Déferlement Sombre C - MA - MAG (INT) - 10m La créature lance un puissant déferlement sombre de 3 mètres de large, frappant l'ensemble des ennemis dans la zone de 1d4+1 de dégâts Ténèbres. Cooldown: 1 round(s) LVL 3: Les dégâts Ténèbres passent à 2d4+1. LVL 6: Les dégâts Ténèbres passent à 2d6+2.	