

CRÉATURE | WORLDS AWAKENING

Nom	Chevalier Noir	Puissance	Standard (1/1)	PV Base	Moyen (9)
-----	----------------	-----------	----------------	---------	-----------

SUIVI DES RENCONTRES

#	Niv	PV Max	PV Restants
1			
2			
3			
4			
5			



<https://www.worlds-awakening.com/fr/communaute/bestiaire/228>

Réussite crit.	20	Échec crit.	1
----------------	----	-------------	---

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	Initiative
+2	+1	+2	+2	+0	+1	11

Résistances	Tranchant, Ténèbres
-------------	---------------------

Faiblesses	Sacré
------------	-------

ATTRIBUTS

Niv	PV	Def PHY	Def MAG	Coup d'épée (Corps à corps)	Fendeur de rafale (8m) (Distance)	
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	

CAPACITÉS

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. Recharge: 3 tours NIV 3: Les dégâts Ténèbres supplémentaires passent à 1d6+2. NIV 6: Les dégâts Ténèbres supplémentaires passent à 1d8+4.	Aura Sombre PC - MA - Soutien 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 / Par rencontre