Créature | Worlds Awakening

Nom	Chevalier Capitaine	Puissance	Mini-Boss (PV) (2/1)	PV Base	Moyen (16)

Suivi des Rencontres

#	Niv	PV Max	PV Restants
1			
2			
3			
4			
5			



https://www.worlds-awakening.com/fr/communaute/bestiaire/229

Réussite crit.	19 - 20	Échec crit.	1

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

Initiative
11

Résistances	Tranchant, Perforant, Non-Élémentaire
Faiblesses	

Attributs

Niv	PV	Def PHY	Def MAG	Coup d'épée (Corps à corps)	Fendeur de rafale (8m) (Distance)	
1	18	15	13	+3 DM 1d6	+3 DM 1d8-2	
2	34	16	14	+4 DM 1d6+2	+4 DM 1d8	
3	50	17	15	+5 DM 1d6+4	+5 DM 1d8+2	
4	66	18	16	+6 DM 2d6+3	+6 DM 1d8+4	
5	82	19	17	+7 DM 2d6+5	+7 DM 1d8+6	
6	98	20	18	+8 DM 2d6+7	+8 DM 2d8+4	
7	114	21	19	+9 DM 3d6+6	+9 DM 2d8+6	
8	130	22	20	+10 DM 3d6+9	+10 DM 2d8+9	
9	146	23	21	+11 DM 3d6+12	+11 DM 2d8+12	
10	162	24	22	+12 DM 3d6+15	+12 DM 3d8+11	

Capacités

Taillade Tournoyante C - MA - PHY (FOR)

Le chevalier effectue une attaque d'épée qui touche l'ensemble des ennemis présents au contact, infligeant 1d4+1 de dégâts tranchants.

Recharge: 3 tours

NIV 3: Les dégâts tranchants passent à 1d6+1.

NIV 6: Les dégâts tranchants passent à 2d6+3.

Soins d'Urgence PC - MA - Soutien

La Créature utilise sur elle même, ou sur un allié dans un rayon de 2 mètres, une potion de soin qui restaure à la cible 1d4+4 PV. De plus, tous les autres alliés présents ont un regain de confiance qui leur confère un bonus de un bonus de +2 à leurs tests d'attaque et de défense pendant 2 tours.

Limitation: 1 / Par rencontre

NIV 3: Les soins prodigués passent à 2d4+8 PV.

NIV 6: Les soins prodigués passent à 2d6+12 PV.