Créature | Worlds Awakening

Nom	Archange	Puissance	Boss (5/1)	PV Base	Énorme (25)

Suivi des Rencontres

#	Niv	PV Max	PV Restants
1			
2			
3			
4			
5			



https://www.worlds-awakening.com/fr/communaute/bestiaire/313

Réussite crit.	19 - 20	Échec crit.	1

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
+4	+4	+3	+3	+3	+2

Initiative
14

Résistances	Foudre, Vent, Sacré, Contondant
Faiblesses	Glace, Ténèbres

Attributs

Niv	PV	Def PHY	Def MAG	Coup d'épée purificatrice (Corps à corps)	Bourasque (Distance)	
1	28	17	17	+6 DM 1d6+3	+6 DM 1d8+2	
2	53	18	18	+7 DM 1d6+5	+7 DM 1d8+4	
3	78	19	19	+8 DM 1d6+7	+8 DM 1d8+6	
4	103	20	20	+9 DM 2d6+7	+9 DM 1d8+9	
5	128	21	21	+10 DM 2d6+9	+10 DM 1d8+11	
6	153	22	22	+11 DM 2d6+12	+11 DM 2d8+10	
7	178	23	23	+12 DM 3d6+11	+12 DM 2d8+12	
8	203	24	24	+13 DM 3d6+14	+13 DM 2d8+15	
9	228	25	25	+14 DM 3d6+17	+14 DM 2d8+18	
10	253	26	26	+15 DM 3d6+19	+15 DM 3d8+16	

Capacités

Bouclier Arcanique

C - MA - Soutien - PM 1-2

Le personnage peut créer un Bouclier Arcanique pour une coût de 1 PM, réduisant tous les dégâts subis de 1d12 pendant 3 tours. Seul le personnage lançant la capacité peut bénéficier du Bouclier Arcanique.

NIV 3: Réduit les dégâts subis de 1d20.

NIV 5: Réduit les dégâts subis de 2d20 et augmente le coût à 2 PM.

NIV 7: Réduit les dégâts subis de 3d20.

Purge des Ténèbres

C - MA - MAG (SAG) - PM 2-4

Le personnage inflige 1d6+1 de dégâts sacrés aux créatures démoniaque ou non-vivante dans un rayon de 2 mètres pour un coût de 2 PM.

Recharge: 1 tours

NIV 3: Les dégâts sacrés passent à 2d6+3.

NIV 5: Les dégâts sacrés passent à 2d8+3, le rayon d'attaque passe à 5 mètres, le coût passe à 3 PM.

NIV 7: Les dégâts sacrés passent à 2d8+8, le coût passe à 4 PM.

Régénération Rapide

C - G

Le personnage récupère 1d4+2 PV.

Limitation: 1 / Par jour

NIV 2: La régénération passe à 2d4+8 PV.

NIV 4: La régénération passe à 2d6+10 PV.

NIV 6: La régénération passe à 2d8+14 PV.