

CRÉATURE | WORLDS AWAKENING

Nom Ange Déchu

Puissance

Boss (4/1)

PV Base

Énorme (25)

SUIVI DES RENCONTRES

#	Niv	PV Max	PV Restants
1			
2			
3			
4			
5			



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

Réussite crit. 19 - 20

Échec crit. 1

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	Initiative
+3	+0	+2	+2	+0	+2	10

Résistances Feu, Foudre, Ténèbre

Faiblesses Glace, Sacré

ATTRIBUTS

Niv	PV	Def PHY	Def MAG	Coup d'épée runique (contact)	Pluie de plumes perforantes (10m) (distance)	Boule de feu (20m) (magique)
1	27	15	11	+5 DM 1d6+0	+2 DM 1d8-2	+3 DM 1d4+1
2	52	16	12	+6 DM 1d6+2	+3 DM 1d8+0	+4 DM 1d4+3
3	77	17	13	+7 DM 1d6+4	+4 DM 1d8+2	+5 DM 2d4+3
4	102	18	14	+8 DM 2d6+4	+5 DM 1d8+5	+6 DM 2d4+6
5	127	19	15	+9 DM 2d6+6	+6 DM 1d8+7	+7 DM 2d4+8
6	152	20	16	+10 DM 2d6+9	+7 DM 2d8+6	+8 DM 3d4+8
7	177	21	17	+11 DM 3d6+8	+8 DM 2d8+8	+9 DM 3d4+11
8	202	22	18	+12 DM 3d6+11	+9 DM 2d8+11	+10 DM 3d4+14
9	227	23	19	+13 DM 3d6+14	+10 DM 2d8+14	+11 DM 4d4+14
10	252	24	20	+14 DM 3d6+16	+11 DM 3d8+12	+12 DM 4d4+16

CAPACITÉS

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.

NIV 3: Les dégâts sur les PM passent à 2d6+2.

NIV 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.

Temps de rechargement: 1 tour(s)

NIV 3: Le malus subi par la cible est de -3.

NIV 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.

Temps de rechargement: 1 tour(s)

NIV 3: Les dégâts Ténèbres passent à 2d4+1.

NIV 6: Les dégâts Ténèbres passent à 2d6+2.