

CRÉATURE | WORLDS AWAKENING

Nom	Les gardiens	Puissance	Mini-Boss (PV) (3/1)	PV Base	Moyen (15)
-----	--------------	-----------	----------------------	---------	------------

SUIVI DES RENCONTRES

#	Niv	PV Max	PV Restants
1			
2			
3			
4			
5			



<https://www.worlds-awakening.com/fr/communaute/bestiaire/205>

Réussite crit.	19 - 20	Échec crit.	1
Résistances	Contondant, Ténèbres		
Faiblesses	Tranchant, Perforant, Sacré		

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	Initiative
+2	+4	+1	+0	+2	+2	14

ATTRIBUTS

Niv	PV	Def PHY	Def MAG	Groc et Griffes de l'Ombre (Corps à corps)		
1	16	13	15	+3 DM 1d6-2		
2	31	14	16	+4 DM 1d6		
3	46	15	17	+5 DM 1d6+2		
4	61	16	18	+6 DM 2d6+1		
5	76	17	19	+7 DM 2d6+3		
6	91	18	20	+8 DM 2d6+5		
7	106	19	21	+9 DM 3d6+4		
8	121	20	22	+10 DM 3d6+7		
9	136	21	23	+11 DM 3d6+10		
10	151	22	24	+12 DM 3d6+13		

CAPACITÉS

Marche de l'Ombre P - G Cette capacité permet à la créature de se déplacer à travers les zones d'ombre. La distance parcourue est égale à 3 mètres multipliés par le niveau de la créature (NIV x 3 mètres). Cette capacité ne fonctionne qu'en présence d'obscurité. Limitation: 3 / Par rencontre	Attaque Balayante P - 2m En combat rapproché, cette créature peut attaquer simultanément un nombre d'adversaires correspondant à son Ratio d'Adversité (RA). Lorsqu'elle réalise une attaque de mêlée, elle effectue un seul test d'attaque qui s'applique à chaque ennemi ciblé à portée. Chaque adversaire touché subit les dégâts standards de l'attaque, mais peut toujours se défendre, en encaissant, esquivant ou parant l'assaut.