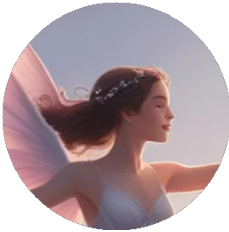


CRÉATURE | WORLDS AWAKENING

Nom	Sylphide	Puissance	Standard (2/1)	PV Base	Grand (12)
-----	----------	-----------	----------------	---------	------------

SUIVI DES RENCONTRES

#	Niv	PV Max	PV Restants
1			
2			
3			
4			
5			



<https://www.worlds-awakening.com/fr/communaute/bestiaire/223>

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	Initiative	Résistances	Sacré
+1	+1	-1	+2	+2	+0	11	Faiblesses	Ténèbres

ATTRIBUTS

Niv	PV	Def PHY	Def MAG	Frappe lumineuse (Corps à corps)	Projectile scintillant (15m) (Magique)
1	11	9	15	+3 DM 1d6-1	+3 DM 1d4
2	23	10	16	+4 DM 1d6+1	+4 DM 1d4+2
3	35	11	17	+5 DM 1d6+3	+5 DM 2d4+2
4	47	12	18	+6 DM 2d6+2	+6 DM 2d4+4
5	59	13	19	+7 DM 2d6+4	+7 DM 2d4+6
6	71	14	20	+8 DM 2d6+6	+8 DM 3d4+5
7	83	15	21	+9 DM 3d6+5	+9 DM 3d4+8
8	95	16	22	+10 DM 3d6+8	+10 DM 3d4+11
9	107	17	23	+11 DM 3d6+11	+11 DM 4d4+11
10	119	18	24	+12 DM 3d6+14	+12 DM 4d4+14

CAPACITÉS

Flamme Blanche PC - A - Soutien - 10m La Créature lance une flamme blanche sur elle même ou une cible alliée qui restaure 1d4+2 PV. Limitation: 1 / Par rencontre NIV 3: La Flamme Blanche restaure 2d4+4 PV. NIV 6: La Flamme Blanche restaure 3d4+8 PV.	Entrave Eblouissante C - MA - MAG (SAG) - 10m La créature lance un violent faisceau de lumière sur une cible qui inflige 1d4+1 de dégâts Sacrés. La cible du sort ainsi que les autres ennemis présents dans un rayon de 3 mètres autour de cette dernière, sont éblouis, les empêchant de lancer la moindre attaque ou capacité pendant 1 tour. Limitation: 1 / Par rencontre NIV 3: Les dégâts sur la cible passent à 2d4+2. NIV 6: Les dégâts sur la cible passent à 2d6+4. La durée de l'éblouissement passe à 2 tours.