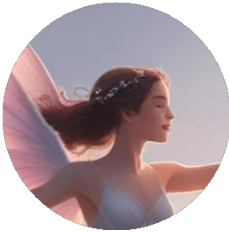


CREATURE | WORLDS AWAKENING

Name	Sylphide	Power	Standard (2/1)	HP Base	Large (12)
------	----------	-------	----------------	---------	------------

ENCOUNTER FOLLOW-UP

#	Lvl	HP Max	HP Left
1			
2			
3			
4			
5			



<https://worlds-awakening.com/en/community/bestary/223>

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA	Initiative	Resistances	Holy
+1	+1	-1	+2	+2	+0	11	Weaknesses	Dark

ATTRIBUTES

Lvl	HP	Def PHY	Def MAG	Frappe lumineuse (Melee)	Projectile scintillant (15m) (Magical)	
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	

ABILITIES

Flamme Blanche PC - A - Support - 10m La Créature lance une flamme blanche sur elle même ou une cible alliée qui restaure 1d4+2 PV. Limitation: 1 / Per encounter LVL 3: La Flamme Blanche restaure 2d4+4 PV. LVL 6: La Flamme Blanche restaure 3d4+8 PV.	Entrave Eblouissante C - MA - MAG (WIS) - 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 / Per encounter LVL 3: Les dégâts sur la cible passent à 2d4+2. LVL 6: Les dégâts sur la cible passent à 2d6+4. La durée de l'éblouissement passe à 2 tours.