

Aylith

FOR 250

CON 350

TAI 400

DEX 120

- Points de Vie : 95
- Impact : +7D6
- Carrure : +8
- MVT : 11

Combat

Attaques par tour : 3D4 (les lianes écrasent, saisissent ou projette) Peut frapper avec ses lianes ou les utiliser pour attraper ou empaler les adversaires.

Saisir (mnvr) : attrapée par une liane, la cible subit par la suite 3D6 dégâts d'écrasement par tour. La victime peut tenter de se libérer avec jet Extrême de FOR ou un jet Majeur de DEX. Une vigne peut être coupée si elle subit 10+ de dégâts.

Combat

90% (45/18), damage 7D6

Saisir (mnvr)

90% (45/18), détenir, damage 3D6
(voir ci-dessus)

Armure

- Dégâts causés par les armes d'empalement sont minimisés (y compris pour les balles)
- Si ses Points de Vie sont réduits à zéro, l'Aylith se désintègre en cendres. Il se reforme 1d100+100 jours plus tard.