

CRÉATURE | WORLDS AWAKENING

Nom	Zombie	Puissance	Standard (1/2)	PV Base	Moyen (7)
-----	--------	-----------	----------------	---------	-----------

SUIVI DES RENCONTRES

#	Niv	PV Max	PV Restants
1			
2			
3			
4			
5			



<https://www.worlds-awakening.com/fr/communaute/bestiaire/261>

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	Initiative	Réussite crit.	20	Échec crit.	1
+1	-1	+1	-1	+1	-1	9	Résistances	Contondant, Glace, Ténèbres		
							Faiblesses	Tranchant, Perforant, Feu		

ATTRIBUTS

Niv	PV	Def PHY	Def MAG	Coup de poing (Corps à corps)		
1	8	13	13	+2 DM 1d6-2		
2	15	14	14	+3 DM 1d6		
3	22	15	15	+4 DM 1d6+2		
4	29	16	16	+5 DM 2d6+1		
5	36	17	17	+6 DM 2d6+3		
6	43	18	18	+7 DM 2d6+5		
7	50	19	19	+8 DM 3d6+4		
8	57	20	20	+9 DM 3d6+7		
9	64	21	21	+10 DM 3d6+10		
10	71	22	22	+11 DM 3d6+13		

CAPACITÉS

Plaquage C - MA - PHY (FOR) - 1m Le zombie tente de mettre à terre sa cible au contact, il profite d'un bonus de +1 à son test de FOR pour chaque zombie au contact de sa cible. Il effectue un test de FOR en opposition à la RES PHY de sa cible. En cas de réussite la cible se retrouver "à terre" incapable de se défendre. Limitation: 1 / Par rencontre	Morsure du zombie C - A - PHY (FOR) - 1m Le zombie mord une cible à son contact, infligeant 1d4 points de dégâts perforant. Si l'attaque réussie, la victime doit réaliser un test de 13+ de CON où subir la "Fièvre du zombie". Recharge: 3 tours NIV 3: Inflige désormais 2d4 points de dégâts perforant. NIV 5: Inflige désormais 2d4+2 points de dégâts perforant. NIV 7: Inflige désormais 3d4+4 points de dégâts perforant. NIV 8: Inflige désormais 4d4+6 points de dégâts perforant.
Fièvre du zombie P Cette maladie dure 24h. Elle inflige un malus de résistance physique et magique de -3 pendant toute sa durée. Au bout de 24h, le malade doit réaliser un test de CON de 15+ pour se rétablir, où la maladie recommence pour les prochaines 24h. NIV 3: Le malus de RES MAG & PHY passe à -4. NIV 5: Le malus de RES MAG & PHY passe à -5. NIV 7: Le malus de RES MAG & PHY passe à -6. NIV 8: Le malus de RES MAG & PHY passe à -7.	