

# CRÉATURE | WORLDS AWAKENING

Nom

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/user/191/bestary/120>

|                |    |             |   |
|----------------|----|-------------|---|
| Réussite crit. | 20 | Échec crit. | 1 |
|----------------|----|-------------|---|

| FOR | DEX | CON | INT | SAG | CHA | Initiative |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------------|
| +1  | -1  | +1  | -1  | +1  | -1  | 9          |

|             |                            |
|-------------|----------------------------|
| Résistances | Contondant, Glace, Ténèbre |
|-------------|----------------------------|

|            |                           |
|------------|---------------------------|
| Faiblesses | Tranchant, Perforant, Feu |
|------------|---------------------------|

## ATTRIBUTS

| Niv | PV | Def PHY | Def MAG | Coup de poing (contact) |
|-----|----|---------|---------|-------------------------|
| 1   | 8  | 13      | 13      | +2 DM 1d6-2             |
| 2   | 15 | 14      | 14      | +3 DM 1d6+0             |
| 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 / 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".

**Temps de rechargement:** 3 tour(s)

**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.