

CREATURE | WORLDS AWAKENING

Name	Zombie	Power	Standard (1/2)	HP Base	Medium (7)
------	--------	-------	----------------	---------	------------

ENCOUNTER FOLLOW-UP

#	Lvl	HP Max	HP Left
1			
2			
3			
4			
5			



<https://worlds-awakening.com/en/community/bestiar/261>

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA	Initiative
+1	-1	+1	-1	+1	-1	9

Crit. success	20	Crit. failure	1
---------------	----	---------------	---

Resistances	Bludgeoning, Ice, Dark
-------------	------------------------

Weaknesses	Slashing, Piercing, Fire
------------	--------------------------

ATTRIBUTES

Lvl	HP	Def PHY	Def MAG	Coup de poing (Melee)		
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		

ABILITIES

Plaquage C - MA - PHY (STR) - 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 / Per encounter	Morsure du zombie C - A - PHY (STR) - 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". Cooldown: 3 turns LVL 3: Inflige désormais 2d4 points de dégâts perforant. LVL 5: Inflige désormais 2d4+2 points de dégâts perforant. LVL 7: Inflige désormais 3d4+4 points de dégâts perforant. LVL 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. LVL 3: Le malus de RES MAG & PHY passe à -4. LVL 5: Le malus de RES MAG & PHY passe à -5. LVL 7: Le malus de RES MAG & PHY passe à -6. LVL 8: Le malus de RES MAG & PHY passe à -7.	