

**Menace**Moyen  
Complexe**Récompense**

500 couronnes

**Armure**

0

INT	1
RÉF	10
DEX	8
COR	7
VIT	8
EMP	1
TECH	1
VOL	7
CHA	0

ÉTOU	7
COU	24
SAUT	4
END	35
ENC	70
RÉC	7
PS	60
VIG	0



<b>Taille</b>	Environ 2 mètres
<b>Poids</b>	Environ 100kg
<b>Environnement</b>	Ruines, grottes et proche des villes
<b>Intelligence</b>	Aussi intelligent qu'un chien
<b>Organisation</b>	Solitaire

# EKIMME

## SUPERSTITIONS POPULAIRES

### (Éducation SD 17)

*J'ai entendu beaucoup d'histoires de vampires en voyageant sur le continent. Les légendes disent qu'un vampire peut se transformer en chauve-souris ou en loup ou autre, peut voler sans ailes, guérir n'importe quelle blessure et griffer à travers l'acier. Hé, les Ekimmes ne sont en fait que des chauves-souris, des géantes mais néanmoins des chauves-souris. Je ne pense pas qu'ils sont inoffensifs cependant. Je vous assure que ceux qui les sous-estimaient ne les verraient pas le lendemain matin. Les meilleures armes contre un vampire sont l'ail, un symbole sacré de votre dieu et un pieu pour traverser le cœur de la bête et la tuer. Il s'avère que je vends tous ces articles à des prix raisonnables, au fait.*

– Rodolf Kazmer

## CONNAISSANCES DE SORCELEUR

### (Formation de sorceleur SD 16)

Comme tous les vampires et contrairement à la croyance populaire, l'ekimme n'est pas un mort-vivant. C'est une créature issue de la Conjonction qui ne craint ni l'ail, ni l'eau bénite, ni les symboles religieux.

L'ekimme n'a par ailleurs aucune similitude avec l'aristocrate livide des légendes mais, à l'instar du katan et du nosferatu, ressemble plutôt à une énorme chauve-souris. Enfin, il ne suce pas le sang des jeunes vierges d'une tendre morsure, mais leur arrache la gorge de ses longues griffes avant de lécher leur sang à même le sol.

La cruauté de l'ekimme n'a d'égale que sa stupéfiante vitesse. Ses coups répétés peuvent détruire en quelques instants une armure en acier de Mahakam. Il est vulnérable aux lames en argent, mais sa faculté de régénération fait de lui un adversaire infatigable. Mieux vaut chercher une victoire rapide et décisive et, si possible, brûler le corps avant d'éparpiller les cendres aux quatre vents.

COMPÉTENCES
Survie +8 (Int)
Vigilance +8 (Int)
Bagarre +7 (Réf)
Mêlée +8 (Réf)
Esquive/Évasion +8 (Réf)
Athlétisme +8 (Dex)
Furtivité +10 (Dex)
Résilience +7 (Cor)
Courage +10 (Vol)
Résistance à la magie +6 (Vol)

ARMES			
Nom	DÉG	Effet	Att/tour
Griffes	3d6	Ablation	2
Morsure	6d6+2	Saignement (100%)	1

Butins
Crocs de vampire (1d6)
Peau d'ekimme (1d6)
Salive de vampire (1d6/2)

Vulnérabilités
<b>Huile contre les vampires</b>
<b>Potion de sang noir</b>
<b>Faiblesse céleste</b> Au soleil, la régénération d'un ekimme est réduite à 3.
<b>Vulnérable au feu</b> Les dégâts de feu sont doublés sur les ekimmes, ce qui inclut les dégâts subis quand ils sont enflammés.
<b>Transfert sanguin</b> Les ekimmes ressentent les effets provoqués par les substances contenues dans le sang qu'ils ingèrent.

Capacités
<b>Bond</b> Un ekimme n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.
<b>Invisibilité</b> Un ekimme peut devenir invisible, ce qui lui confère un bonus de +8 en Furtivité et +5 en attaque. Il redevient visible dès qu'il effectue une attaque. Même si un personnage réussit un jet de Vigilance pour repérer l'ekimme, il subira un malus de -2 en attaque et en défense contre lui. Yrden le rend visible.
<b>Nyctalopie</b> Les ekimmes ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.
<b>Régénération</b> Un ekimme regagne 5 points de santé par tour.