

**Menace**

Moyen  
Simple

**Récompense**

500 couronnes

**Armure**

5

<b>INT</b>	1
<b>REF</b>	7
<b>DEX</b>	7
<b>COR</b>	9
<b>VIT</b>	7
<b>EMP</b>	1
<b>TECH</b>	1
<b>VOL</b>	4
<b>CHA</b>	0

<b>ETOU</b>	6
<b>COU</b>	21
<b>SAUT</b>	10
<b>END</b>	30
<b>ENC</b>	70
<b>REC</b>	6
<b>PS</b>	60
<b>VIG</b>	0



<b>Taille</b>	Jusqu'à 2,5 m
<b>Poids</b>	Jusqu'à 125 kg
<b>Environnement</b>	Caves, égouts, cryptes
<b>Intelligence</b>	Aussi intelligent qu'un chien
<b>Organisation</b>	Solitaire, parfois par 2 ou 3

# FLEDRE

## Superstitions populaires (Education SD 14)

Selon les croyances populaires, les flèdres, aussi appelés noctules, sont des criminels morts qui se transforment en vampires et se relèvent de leur tombe. En tant que vampires, ils sucent le sang des gens dans leur sommeil. Si l'on en croit les paysans, un homme mordu par un flèdre en devient lui-même un. Il va sans dire que c'est une idée absurde.

- Rodolf Kazmer

## Connaissances de sorceleur (Entraînement de sorceleur SD 15)

Les flèdres comptent parmi les vampires dits inférieurs. Plus faibles que leurs congénères à tous les égards, physiologiques et physiologiques, ils restent extrêmement dangereux. Ils se reconnaissent à leur large mâchoire, leur visage aplati et disgracieux et leur corps totalement glabre et souvent verruqueux. Au combat, ces vampires usent surtout de leurs crocs et griffes, dont ils fouettent l'air furieusement, même après la mort de leur victime. Même un noctule isolé est capable de venir à bout d'un soldat aguerri.

Comparé aux autres vampires, le flèdre n'a guère d'intelligence, ce qu'illustre parfaitement la rage insensée qui les anime lorsqu'ils s'efforcent d'attaquer et de tailler en pièces des êtres plus faibles. Lorsque vous affrontez des noctules, tâchez d'exploiter à votre avantage leur mode de déplacement caractéristique. Ces créatures ne courent pas, mais bondissent sur leur proie pour la neutraliser. Anticipez leurs déplacements pour éviter d'être pris par surprise.

Les flèdres sont vulnérables à l'huile contre les vampires, ainsi qu'au Sang noir. Ils sont également très vulnérables aux flammes, le signe Igni est donc efficace pour les combattre. La lumière du soleil ne leur

leurs capacités de régénération.

### COMPETENCES

Athlétisme +6
Vigilance +5
Bagarre +7
Courage +7
Esquive/Evasion +6
Résilience +6
Mêlée +6
Résistance à la contrainte +6
Résistance à la magie +4
Furtivité +7
Survie +6

### ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/round
Griffes	5d6	Saignement (50%)	2
Morsure	6d6+2	Saignement (100%)	1

### Butins

Crocs de vampire (1d6/2)
Salive de vampire (1d6)

### Vulnérabilités

**Huile contre les vampires**

**Sang noir**

**Faiblesse astrale**

Le flèdre ne regagne que 3 PS par round quand il est exposé à la lumière du jour.

**Vulnérabilité au feu**

Les dégâts de feu sont doublés sur les flèdres, ce qui inclut les dégâts subis quand ils sont enflammés.

**Transfert sanguin**

Les flèdres ressentent les effets provoqués par les substances contenues dans le sang qu'ils ingèrent.

### Capacités

**Régénération**

Un flèdre regagne 5 PS par round.

**Chasseur sans fin**

Le SAUT d'un flèdre est égal à la moitié de sa COU. Il peut également effectuer un saut sans avoir besoin de prendre d'élan. (Les statistiques indiquées reflètent déjà cette capacité.)

**Nyctalopie**

Les flèdres ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.

**Invisible à la scrutation magique**

Les médaillons de sorceleurs ne permettent pas de repérer les flèdres. Les mages doivent réussir un jet d'Exercice de la magie en opposition avec un jet de Résistance à la magie du flèdre pour sentir sa présence.

**Grimpeur**

Un flèdre peut se déplacer à sa vitesse normale tout en grim pant et peut facilement escalader toute surface qui n'est pas parfaitement plane.

**Ailes de Vestige**

Le flèdre ne peut ni voler ni planer, mais il peut ralentir sa chute lorsqu'il tombe, ce qui ne lui fait subir que la moitié des dégâts.