

Menace

Fort
Difficile

Récompense

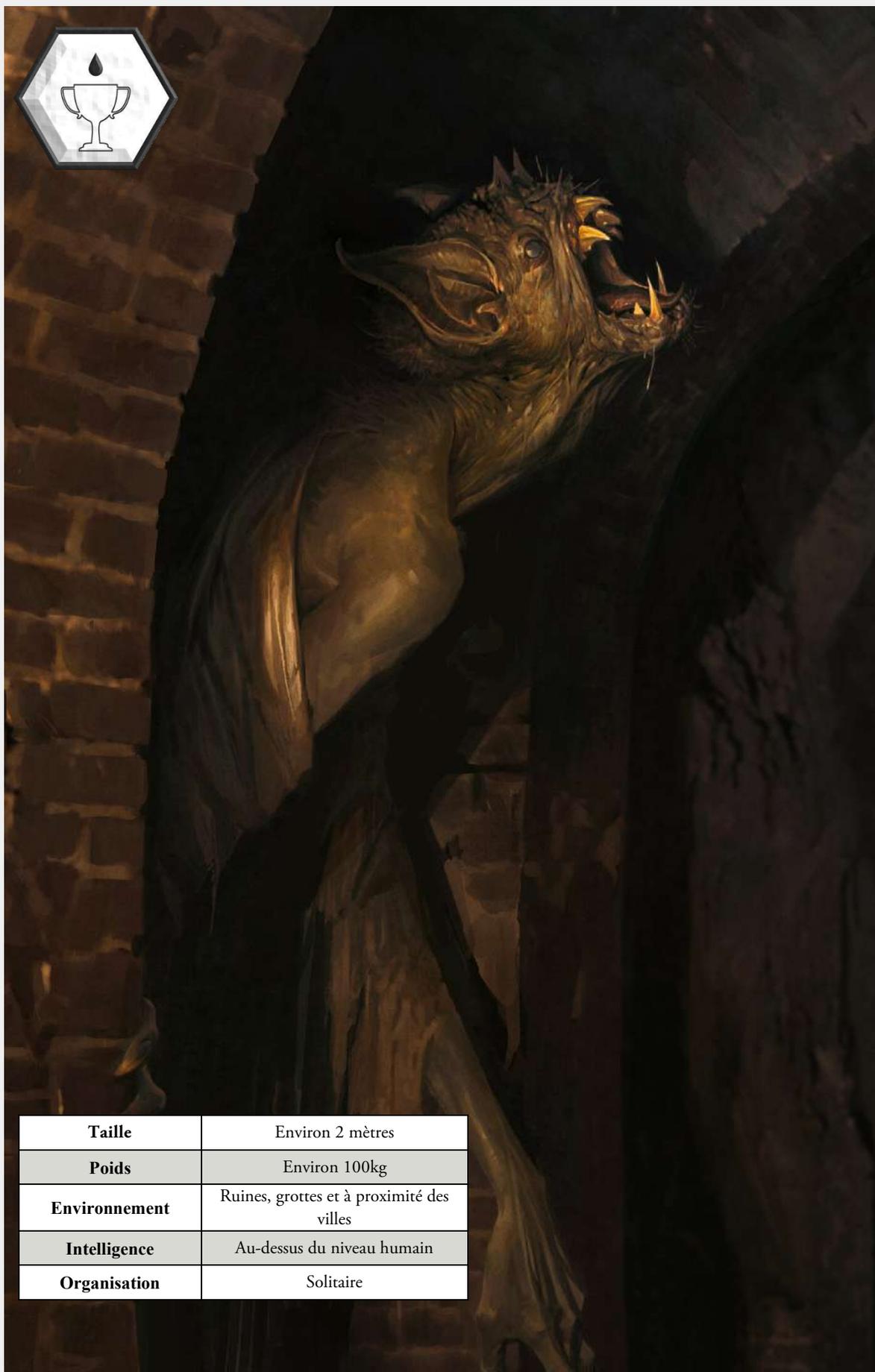
1 750 couronnes

Armure

0

INT	7
RÉF	14
DEX	15
COR	8
VIT	14
EMP	8
TECH	4
VOL	10
CHA	0

ÉTOU	9
COU	42
SAUT	8
END	45
ENC	80
RÉC	9
PS	90
VIG	0



Taille	Environ 2 mètres
Poids	Environ 100kg
Environnement	Ruines, grottes et à proximité des villes
Intelligence	Au-dessus du niveau humain
Organisation	Solitaire

NEKURAT

SUPERSTITIONS POPULAIRES

(Éducation SD 18)

J'ai entendu mon content d'histoires de vampires en voyageant à travers le Continent. Les légendes racontent que ces monstres peuvent se transformer en chauve-souris, en loups et autres créatures nocturnes. Ils volent sans ailes, leurs blessures se referment, aussi profondes soient-elles, et leurs griffes sont capables de transpercer le métal. On m'a dit que les nekurats adoraient séduire de jolies femmes en profitant de leurs pouvoirs de métamorphose pour ensuite se délecter de leur sang. En résumé, un gros paquet d'ennuis en perspective que je préfère éviter. Si jamais vous tombez dans le panneau, n'oubliez pas de vous munir d'une gousse d'ail, du symbole sacré de votre divinité et d'un pieu que vous planterez droit dans le cœur de la bête pour vous en débarrasser à tout jamais. D'ailleurs, je vends ce matériel à un prix défiant toute concurrence si cela vous intéresse.

– Rodolf Kazmer

CONNAISSANCES DE SORCELEUR

(Formation de sorceleur SD 18)

Nosferat ou nekurat est une race de vampires intelligents nocturnes, ressemblant à une chauve-souris géante, et considérés comme plus dangereux que les katakans. Ils peuvent cependant prendre une forme plus humanoïde et vivre parmi d'autres races dans leurs civilisations. Contrairement aux Alpes, aux bruxae, aux mulas et aux vampires supérieurs, ils sont sensibles au soleil.

Comme d'autres espèces de vampires intelligents, les nosferats aiment boire du sang à des doses plus ou moins grandes, mais ne mutilent pas leurs victimes en les déchiquetant comme des flèdres ou des ekimmes, ne laissant que des marques de morsure. Ils sont probablement la raison pour laquelle les gens ordinaires croient aux histoires de beaux vampires séduisant de jeunes femmes. Ce que ces histoires oublient souvent, c'est le fait que les nekurats gardent rarement des témoins en vie pour les raconter.

Il est à noter, cependant, que les nekurats sont presque aussi intelligents que les vampires supérieurs, dépassant tous les autres vampires. Cela signifie que même si un nekurat est un monstre, il peut penser, parler et surtout peser ses chances. Parfois, un combat peut ne pas avoir lieu, si une bonne offre ou des mots doux peuvent le convaincre.

COMPÉTENCES
Survie +8 (Int)
Vigilance +12 (Int)
Bagarre +8 (Réf)
Mêlée +8 (Réf)
Esquive/Évasion +12 (Réf)
Athlétisme +12 (Dex)
Furtivité +13 (Dex)
Résilience +5 (Cor)
Charisme +8 (Emp)
Persuasion +8 (Emp)
Courage +8 (Vol)
Intimidation +7 (Vol)
Résistance à la contrainte +10 (Vol)
Résistance à la magie +8 (Vol)

ARMES			
Nom	DÉG	Effet	Att/tour
Griffes	8d6	Saignement (25%)	2
Crocs	10d6	Saignement (75%)	1

Butins
Glyphe ou Rune aléatoire
Crocs de vampire (1d6/2)
Salive de vampire (1d6)
Potentiellement une relique

Vulnérabilités
Huile contre les vampires
Potion de sang noir
Faiblesse céleste Au soleil, la régénération d'un nekurat est réduite à 3
Transfert sanguin Les nekurats ressentent les effets provoqués par les substances contenues dans le sang qu'ils ingèrent.

Capacités
Changeforme Un nekurat a la capacité de prendre la forme de n'importe quelle race humanoïde sur le continent. En raison de leur grande intelligence et de leurs bonnes capacités sociales, ils vivent souvent sans être détectés parmi les humains, les elfes ou même les nains.
Immunité Les nekurats sont immunisés aux effets de saignement et d' empoisonnement
Invisible à la scrutation magique Les médaillons de sorceleur ne permettent pas de repérer les nekurats. Les mages doivent réussir un jet d' Exercice de la magie en opposition avec un jet de Résistance à la magie du nekurat pour sentir sa présence.
Nyctalopie Les nekurats ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.
Régénération Un nekurat regagne 5 points de santé par tour.