

| COMPÉTENCES          |    |
|----------------------|----|
| Vigilance ( Int )    | 9  |
| Survie ( Int )       | 8  |
| Esquive ( Ref )      | 10 |
| Bagarre ( Ref )      | 9  |
| Mêlée ( Ref )        | 9  |
| Furtivité ( Dex )    | 8  |
| Athlétisme ( Dex )   | 9  |
| Résilience ( Cor )   | 9  |
| Res magie ( Vol )    | 10 |
| Intimidation ( Vol ) | 8  |

|              |   |
|--------------|---|
| Armure       | 5 |
| Régénération | - |

| Résistances                        |
|------------------------------------|
| Étourdissement, saignement, poison |
| Immunités                          |
| Scrutation magique                 |

| Vulnérabilité  |
|--|
| Huile contre les vampires, Sang noir (potion), bombes Poussière de lune, feu |

|                         |    |
|-------------------------|----|
| Esquive (base)          | 19 |
| Repositionnement (base) | 17 |
| Blocage (base)          | 18 |

| Récompense    |
|---------------|
| 600 couronnes |

| Butins  |
|---|
| Crocs de vampire (1d6/2)   |
| Sels naezanniques (1d6/2)  |
| Essence de mort (2d6)      |
| Sang de vampire (1d6)      |



Moyen  
Simple

Intelligence  
Humaine

Sens  
Nyctalopie

|      |   |
|------|---|
| INT  | 6 |
| RÉF  | 9 |
| DEX  | 8 |
| COR  | 8 |
| VIT  | 7 |
| EMP  | 6 |
| TECH | 5 |
| VOL  | 6 |

|      |    |
|------|----|
| ÉTOU | 7  |
| COU  | 21 |
| SAUT | 4  |
| END  | 35 |
| ENC  | 70 |
| RÉC  | 7  |
| PS   | 35 |

|               |                  |
|---------------|------------------|
| Taille        | 2,5m             |
| Poids         | 150kg            |
| Environnement | Ville et village |
| Organisation  | Clan Vampire     |

## Nekurat

### Superstitions populaires (Education SD 18)

Dans les contrées reculées du Continent, les habitants chuchotent d'étranges récits au sujet des Nekurat. Ces créatures, bien que moins puissantes que leurs maîtres vampires supérieurs, sont réputées pour leur capacité à se dissimuler parmi les humains. On raconte qu'ils peuvent prendre l'apparence de domestiques ou de mendiants, toujours discrets, jamais suspects. Les rumeurs prétendent qu'ils n'aspirent pas seulement le sang pour se nourrir, mais qu'ils utilisent leur salive pour plonger leurs victimes dans un sommeil si profond que même les plus courageux chasseurs de vampires n'osent les déranger.

## Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 22 )

Les Nekurat, vampires inférieurs servant de domestiques ou d'espions, se fondent dans la société humaine en prenant une apparence ordinaire. Ils chassent discrètement, mordant leurs victimes pour se régénérer et les endormir grâce à leur salive narcotique. Dotés d'un don télépathique, ils communiquent à distance avec d'autres vampires ou manipulent les pensées de leurs cibles. Leur approche est insidieuse, se glissant de nuit sous une apparence inoffensive pour frapper au moment opportun. Leur loyauté envers leurs maîtres est maintenue par la peur, rendant ces créatures aussi dangereuses que celles qu'elles servent.

Ces créatures sont naturellement résistantes à l'étourdissement, au poison et au saignement, ce qui les rend difficiles à neutraliser. Toutefois, elles sont vulnérables à l'huile contre les vampires, à la potion de Sang noir, aux bombes de Poussière de lune, et au feu, ce qui en fait des armes essentielles pour ceux qui osent les affronter.

| ATTAQUES |          |      |     |      |     |                                   |           |
|----------|----------|------|-----|------|-----|-----------------------------------|-----------|
| Nom      | ATT Base | Type | DÉG | Fia. | POR | Effet                             | Att/round |
| Griffes  | 18       | T    | 5D6 | 10   | -   | Saignement 25%                    | 2         |
| Morsure  | 18       | P    | 7D6 | 5    | -   | Saignement 75%, drain de sang 2D6 | 1         |

### Capacité : Hurlement sonore

Utilisant un tour complet, il émet un cri strident. Ce cri sonore compressée percute les cibles situées dans un cône de 6m de long. Ceux-ci doivent bloquer avec un bouclier ou accomplir une action de repositionnement SD16, qui échoue si le mouvement ne suffit pas pour sortir de la zone d'effet. En cas d'échec, la cible subit 5d6 dégâts au torse, elle est projetée au sol 4m plus loin et stupéfaite. Si la cible réussit son blocage, elle doit réussir un jet de Physique SD16, sinon elle est renversée, comme décrit auparavant.

### Transformation : humanoïde

Avec une action, il se transforme en humanoïde mais lorsqu'il subit des dégâts ou qu'il utilise ses capacités, à l'exception de sa salive somnifère, son déguisement s'évanouit et il retrouve sa forme d'origine. Le médaillon de sorcier ne détecte pas sa présence. Un mage doit réussir un jet d'Exercice de la magie en opposition au jet de Résistance à la magie pour détecter sa présence.

### Capacité : Télépathie

Il peut communiquer par télépathie avec un personnage situé à moins de 20 mètres, et ce sans dépenser d'action.

### Capacité : Faiblesse astrale

L'exposition à la lumière du soleil l'affaiblit et lui inflige un malus de -2 sur toutes ses actions. Le modificateur disparaît dès que son mouvement l'amène hors d'une zone éclairée par le soleil.

### Capacité : Salive somnifère

Sa salive est un puissant agent narcotique. Une créature qui ne se doute de rien et entre en contact avec la salive doit réussir un jet de Résilience SD 16 pour ne pas succomber à un profond sommeil peuplé de cauchemars atroces. En combat ou avec une créature qui connaît les effets de la salive, chaque application réduit l'Endurance de 5 points. Lorsque cette capacité réduit l'Endurance d'un personnage à 0, il sombre dans la torpeur. Le personnage endormi peut effectuer un jet de Résilience SD 18 pour se réveiller chaque fois qu'il subit des dégâts ou qu'un allié dépense une action pour le réveiller. Si aucune de ces méthodes ne fonctionne, il se réveille au bout de 8 heures.

« Vous pouvez marcher à pas de velours, il vous entendra quand même. Et il vous trouvera. »

| Mutagène |         |                        |               |                  |
|----------|---------|------------------------|---------------|------------------|
| Source   | Couleur | Effet                  | SD d'Alchimie | Mutation mineure |
| Nekurat  | Rouge   | +2 aux dégâts de mêlée | 18            | Long croc        |

| Décoction | Formule   | SD | Effet                             |
|-----------|---|----|-----------------------------------|
| Nekurat   |  | 24 | Permet la télépathie pendant 30mn |

|         |                   |
|---------|-------------------|
| Trophée | +1 Res contrainte |
|---------|-------------------|