

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	
Aveuglement	
Immunités	
Peur	

Vulnérabilité	
Huile contre les vampires, Sang noir, Feu	

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

Récompense	
600 couronnes	

Butins	
Lymphes abominables (1d5/3)	
Membrane d'aile (1d5/3)	
Salive de Brukolak (1d6)	



**Moyen
Complexe**

**Intelligence
Sauvage**

**Sens
Nyctalopie**

INT	1
RÉF	9
DEX	8
COR	8
VIT	7
EMP	1
TECH	1
VOL	6

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

Taille	2,10m
Poids	120 kg
Environnement	Forêts, bois et prairies
Organisation	Solitaire ou par paire

Brukolak

Superstitions populaires (Education SD 14)

Un cri sourd et terrifiant qui vous embroche.

Quelque chose d'inquiétant approche.

Hautes montagnes, brouillard laiteux

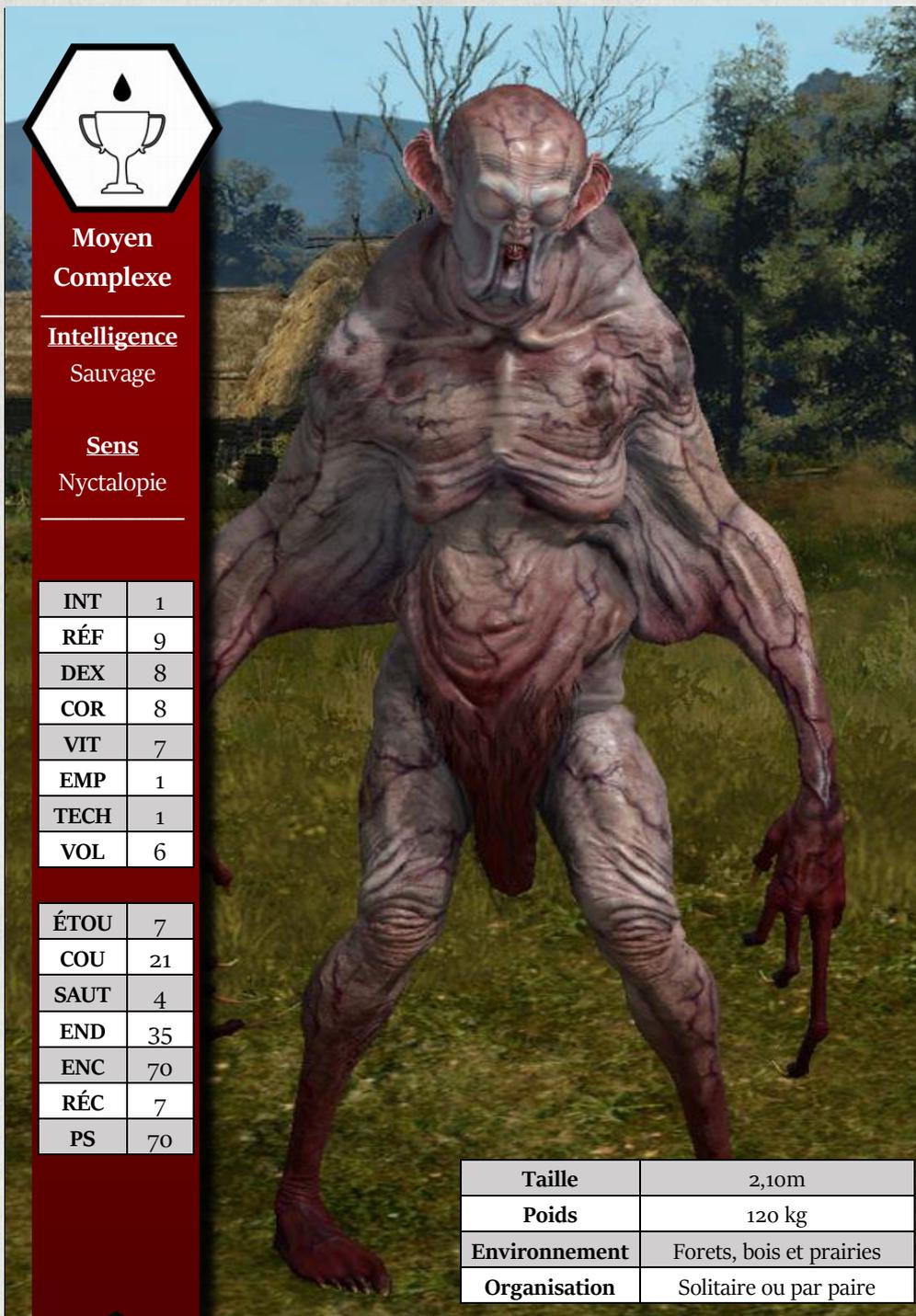
Forêts, vallées et terrains marécageux

Le brukolak est déjà à votre porte

Il n'est que terreur et hantise.

Et votre corps se tétanise

- Jaskier, un demi-siècle de poésie



Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 16)

Les Brukolak a besoin de sang pour survivre. Il a une longue langue qu'il peut utiliser comme un fouet et s'en sert pour aspirer du sang. Il peut kidnapper une proie, se cacher dans son repère, enlacer sa victime avec sa langue et l'immobiliser par la force avec l'aide de sa salive anesthésiante afin de ponctionner lentement son sang. Le Brukolak profite de la régénération naturelle du sang de sa proie pendant des semaines

Il se trouve généralement dans les zones de verdure, comme les forêts anciennes, les bois, les bosquets et les prairies. Il n'est pas affecté par la lumière du jour mais son activité est plutôt nocturne ; il surprend alors plus facilement ses proies avant de les emporter dans son repère.

Il se situe entre le Noctule et le Garkain en termes de dangerosité. Le sous-estimer pourrait vous être fatale. Faites attention, si vous en débusquez un, il est probable qu'un second soit dans les parages

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Griffes	18	P	5d6	10	-	Saignement 25%	2
Morsure	18	T/P	7d6	5	-	Saignement 75%	1
Langue Fouet	18	C	4D6+4	15	4m	Poison 100%	1

Vulnérabilité : Langue fouet

Si vous réussissez une parade avec une arme tranchante contre l'attaque de langue d'un Brukolak, vous lui tranchez la langue, il subit 5 points de dégâts et ne peut plus utiliser sa langue

Capacité : Salive anesthésiante

Sa salive est un puissant somnifère. Elle réduit l'endurance de sa victime de 5 à chaque fois qu'elle touche avec sa langue. Si l'Endurance d'un personnage est réduite à 0 par cette capacité, il tombe dans un sommeil profond. Un personnage endormi pour 8h peut faire un test d'Endurance SD 18 pour se réveiller chaque fois qu'il subit des dégâts ou que quelqu'un entreprend une action pour le réveiller.

Capacité : Drain de sang

Un Brukolak peut drainer le sang d'une cible après avoir réussi et infligé des dégâts avec sa langue. Il inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires à sa cible, et récupère autant de points de vie.

Capacité : Attaque sautée

Il utilise son tour complet pour bondir de 10 mètres et porter une attaque de griffes à une cible. Les dégâts de cette attaque de base 15 sont doublés et la victime est renversée au sol.

Vulnérabilité : Transfert sanguin

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

« On a retrouvé un homme emporté par un Brukolak une fois, des semaines après sa disparition. Le pauvre bougre n'avait plus une goutte de sang dans le corps. »

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Brukolak	Rouge	+2 aux dégâts de mêlée	18	Longue langue

Décoction	Formule	SD	Effet
Brukolak		20	+2 Furtivité la nuit

Trophée +1 Furtivité