

A werewolf with dark, shaggy fur and sharp teeth is shown in a roaring pose on a dark, rocky ledge. The background is a dark, cloudy sky with a large, bright full moon. The overall tone is dark and atmospheric.

*Classe : Loup Garou*

THE  
WITCHER

# Loup Garou

“Le Loup Garou est à la fois un monstre et une malédiction.”

– Proverbe Rédanien

Les Loups Garous sont des Thérianthropes, des gens capables de se transformer en animal. L'origine de ces capacités se perd dans le temps et remonte à l'arrivée des premiers humains sur le continent.

Se croyant maudit, les loups garous finissent par se détacher des communautés humaines par peur de blesser leurs proches ou de finir chassé comme un monstre. C'est ce qui leur arrive le plus souvent... Car même si les capacités physiques surhumaines du loup garou en font un adversaire redoutable, sa vulnérabilité à l'argent est étrangement connue de la plupart des gens !

Les loups garous sont intimement liés à la lune, qui influence leur comportement et leurs pouvoirs. Un loup garou est très bien capable de passer inaperçu parmi les humains, sauf lorsqu'il est blessé ou que la pleine lune est à son apogée, dans ces cas il faut au Loup garou une volonté de fer pour résister à l'appel du sang...

Un loup garou aventureux pourra faire partie d'une équipe hétéroclite, ou sa force et sa fureur sont des atouts incroyables lorsque la bagarre arrive ! Mais attention dans le feu de l'action l'atout peut vite se transformer en désagréable massacre pour tous... Vaut mieux prévoir des contre-mesures le cas échéant (une lame en argent sous la veste).

Les Loups garous sont aussi connectés avec L'Autremonde et leurs sens s'étendent au-delà de ce qui est perceptible à l'œil nu, ils sont même capables de sentir les émanations d'un portail voir de prédire leur ouverture !

A n'en pas douter, un Loup garou est le compagnon idéal d'un magicien, à la fois garde du corps et balise d'alerte !

– Rodolf Kazmer



## Transformation (VOL)

Pour chaque niveau en Transformation, le Loup garou gagne 3 Ps, sur un test réussi de transformation il se transforme en loup garou (volontairement donc) : sa taille augmente (déchirant vêtements et armure), sa peau se couvre de fourrure, son museau s'allonge etc... La transformation prend 1 tour complet.

Il gagne le bénéfice des griffes et de la morsure et d'une régénération 1 ps/rds. Il devient également vulnérable à l'argent, à la poussière de Lune et à l'huile contre les créatures maudites.

Aux niveaux 1,4,7,10 de transformation il gagne aussi un bonus de +1 en Reflexe, Corps et vitesse (et peut dépasser la valeur de 10).

Une fois transformé il gagne aussi le trait **Fureur** et doit réussir un test de résistance à la contrainte pour redevenir humain.

## Compétence exclusive

Transformation

## Vigueur

0

## Atouts magiques

Aucun

## Compétences

Survie (Int)

Vigilance (Int)

Esquive/Évasion (Réf)

Athlétisme (Dex)

Bagarre (Réf)

Furtivité (Dex)

Physique (Cor)

Résilience (Cor)

Résistance à la magie  
(Vol)

Intimidation (Vol)

## Équipement (choisissez en 5)

Hache

Gambison à tissage renforcé

Capuche à tissage renforcé

Pantalon à tissage renforcé

Équipement de pêche

Lanterne, sourde

Poignard

Corde, 20m

Fourrures

Tente

## Couronnes de départ

50 x 2d6



# Arbre de compétence du Loup Garou

## Accessibilité

Cette profession est destinée aux humains. Il s'agit d'une malédiction qui transforme en bête sanguinaire. Particulièrement sensible aux phases de pleine lune (voir tableau de **Fureur**), une fois transformé, il devient une machine à tuer, et parfois il ne fait plus la différence entre alliés et ennemis.

## Transformation

Cette compétence est celle de base qui permet au loup garou de se transformer. Il gagne des bonus temporaires en fonction de son niveau. Lorsqu'un loup garou attaque une victime humaine, par une morsure et que la victime n'est pas décédée/ ou soignée contre l'envoutement de cette malédiction avant la prochaine pleine lune, elle subira elle aussi la malédiction du loup garou et gagnera le trait **Transformation**.

Hurlement	Changeforme	Rage sanguinaire
<b>Cri de loup (Emp)</b>	<b>Transformation partielle (Vol)</b>	<b>Fureur rouge</b>
Le loup Garou Hurle pour convoquer (Niveaux) Loups autour de lui. Il pourra les commander en réussissant un test d'intimidation. Aux niveaux 4,7,10 il ajoute un Warg au total en plus. <b>Cri de Loup</b> prends environ 2 minutes à réaliser et les loups arrivent dans un délai de 5 minutes en milieu forestier et 1/2 heure en milieu urbain (selon le MJ). Les loups restent pour 1 scène. Un échec critique en <b>cri de loup</b> empêche tout appel sur 30km	Le loup Garou peut transformer une partie de son corps uniquement (ce qui est plus discret), un bras griffu, une gueule pleine de crocs, des jambes puissantes etc... Il gagne les bonus inhérents au type de transformation comme pour le talent <b>Transformation</b> mais le niveau pris en compte sera celui de <b>transformation partielle</b> Une <b>transformation partielle</b> ne peut être que volontaire, s'il cède à la fureur la transformation sera totale.	Lorsque le Loup garou est sous l'emprise de la fureur, il devient une machine à tuer. A chaque coup critique, il ajoute son niveau de <b>Fureur rouge</b> au résultat pour déterminer la gravité du coup critique.
<b>Hurlement de terreur (Vol)</b>	<b>Forme Crinos</b>	<b>Nature Lupine</b>
Le loup Garou pousse un hurlement terrifiant qui glace le sang, tous les humains (elfes/nains/gnome y compris) à 1 km de distance doivent tester leur sang-froid (diff test du loup Garou) ou être terrorisé pour une durée de 1 minute par niveau de <b>hurlement de terreur</b>	Le loup garou peut maintenant prendre la forme d'un Warg énorme, sous cette forme il gagne : +1 en Ref et Vit au niveaux 2,4,6,8,10 Il gagne l'attaque de morsure et la vulnérabilité à l'argent (mais n'est pas soumis à la fureur), un malus de -4 en Emp, Tech et Int. Par contre il obtient les capacités traque olfactive et Nyctalopie ainsi qu'un bonus de 5 aux tests de vigilance.	Le Loup garou est maintenant profondément altéré par la malédiction, sa physiologie change et il devient une créature surnaturelle. Voir tableau <b>Nature Lupine</b> pour les effets.
<b>Influence lunaire</b>	<b>Nature Duale (Emp)</b>	<b>Grandes Griffes</b>
Le loup Garou gagne en expérience et en contrôle, il ajoute son niveau en influence Lunaire pour résister aux effets de la lune sur les tests de <b>Fureur</b> .	Le Loup garou est maintenant une créature duale qui existe dans 2 plans en même temps. Cette capacité permet au Loup garou de voir dans l'Autremonde. En réussissant un test de <b>Nature Duale</b> le personnage peut voir et interagir avec les créatures éthérées, les esprits et même repérer les portails magiques qui déchirent la réalité ! En utilisant les trous de ver naturels qui existent avec l'Autremonde, le Garou peut même voyager d'un point à un autre comme via le sort téléportation.	Lorsqu'il donne libre court à sa fureur, les griffes de loup garou s'allongent et deviennent encore plus tranchantes. Au niveau 2,4,6,8 il gagne +5% de chances de saignement avec les griffes. Au niveau 1,3,5,7,9 il gagne +1 aux dégâts avec les griffes. Au niveau 10 il gagne +1 attaque avec les griffes.



## Fureur

Type de Situation (diff base de 12)	SD
<b>Blessure subie</b>	
Blessé léger (- de 50% des ps)	+2
Blessé grave (+ 50% des ps)	+4
Coup critique	+6
<b>Phase de la lune</b>	
Lune descendante	-
Lune montante	+4
Pleine Lune	+8

### Fureur

Lorsque le Loup garou doit faire un test de Fureur (à chaque blessure subie, ou lorsqu'un ami est attaqué) il lance un jet de **Résistance à la contrainte**. En cas de réussite il peut continuer d'agir selon sa guise, en cas d'échec, il se transforme en loup garou / ou ne peut pas se retransformer en humain, et attaque tous les ennemis en vue. Une fois les ennemis vaincus il doit re-tester sa fureur pour se calmer sinon il attaquera aussi toutes créatures en vue (amis y compris !). Un test de Fureur doit aussi être fait lorsque la pleine lune est à son apogée, quelle que soit les circonstances, on appelle ce moment la Lune sanguinaire...

Armes							
nom	Comp.	type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	Bagarre	T	4D6	15	n/a	Saignement (25%)	2
Morsure	Bagarre	P	5D6	10	n/a	Saignement (50%)	1

## Nature Lupine

Effets surnaturelles	niveau
Les animaux ressentent votre nature et deviennent nerveux dans votre entourage (pour monter à cheval ça devient compliqué !)	1
Les médaillons de Sorceleurs vibrent à niveau x 3 mètres de vous	2
Votre nature surnaturelle vous immunise au venin du pendu	3
Vous gagnez 5 points d'armure naturelle sous forme garou	4
Votre nature bestiale impose un SD de +2 aux tests de fureur	5
Vous doublez vos distances de saut	6
Vous pouvez vous transformer en gros loup (stats du Warg)	7
Votre régénération passe à 5 ps par round	8
La nature bestiale réduit votre Int et EMP de 2 points définitivement	9
Vous gagnez la résistance aux armes normales des monstres	10

Nature Duale	SD
<b>interactions</b>	
Voir une créature éthérée	12
Discuter avec les esprits	15
Interagir avec l'Autremonde	18
<b>Portails</b>	
Repérer un portail inactif	15
Ressentir (1 tour avant) l'ouverture d'un portail	18
Repérer, ouvrir et voyager par un portail naturel à travers l'Autremonde	20

