

VIDKAARL - ULFHEDNAR : GUERRIER LOUP

Menace
Moyen Fort

Récompense
200 couronnes

Armure
10

INT	6
REF	7
DEX	8
COR	6
VIT	8
EMP	3
TECH	3
VOL	5
CHA	0

ETOU	7
COU	100
SAUT	2
END	45
ENC	80
REC	5
PS	60
VIG	1



HLIODS BIDE C ALLAR KINDIR
MEIRI OC MINNI,
MÖGO HEIMDAL
VILDO AT EC, VALFÖDR
VEL FYRTELIA
FORN SPIÖLL FIRÁ,
PAU ER FREMST UM MAN

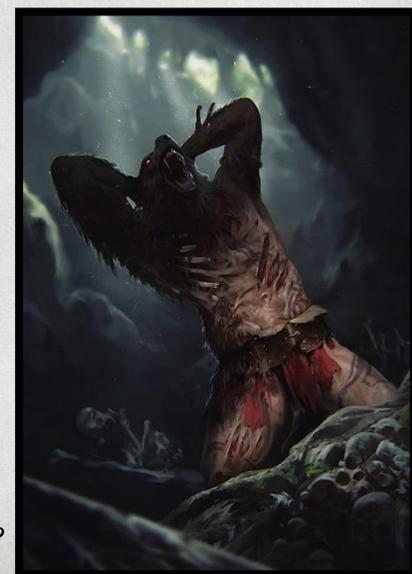
EC MAN IÖTNA
AR UM BORNÁ,
PA ER FORDOM MIC
FOEDDA HÖFDO ;
NIO IVIDI,
MIÖTVID MOERAN
FYR MOLD NEDAN

ÖND PAU NÉ ATTO,
OD PAU NÉ HÖFDO,
LÁ NÉ LAETI
NÉ LITO GODA ;
OND GAF ODINN,
OD GAF HOENIR,
LÁ GAF LODURR
OC LITO GODA,

VEIT HON HEIMDAL
HLIOD UM FOLGIT
UNDIR HEIDVÖNOM
HELGOM BADMI ;
Á SÉR HON AUSAZ
AURGOM FORSI
AF VEDI VALFÖDRS

VITOD ÉR ENN, EDA HVAT ?

Taille	Environ 1,5 mètres de hauteur
Poids	Au moins 100 Kg
Environnement	Forêts ; Montagnes
Intelligence	Fureur, combatif, animal
Organisation	Solitaire ou en petite meute



AUSTR SAT HIN ALDNA
I IARNVIDI
OC FOEDDI PAR
FENRIS KINDIR ;

VERDR AF PEIM ÖLLOM
EINNA NOCCORR
TUNGLS TIUGARI
I TROLLZ HAMI,

FYLLIZ HIÖRVI
FEIGRA MANNA
RYDR RAGNA SIÖT
RAUDUM DREYRA ;

SVORT VERDA SOLSCIN
OF SUMOR EPTIR,
VEDR ÖLL VALYND
VOTOD ÉR ENN, EDA HVAT ?

VIDKAARL - ULFHEDNAR : GUERRIER LOUP

Commoner Superstition (Education DC:18)

Certains se meuvent dans les ombres des grands arbres comme des prédateurs nocturnes. Une tête de loup encapuchonné, ils chassent et traquent leurs proies, sans relâche ni survivant. Ils n'ont pas de dieux, des hommes perdus croyant en des choses perdus et oubliées. Et pourtant, si vous en trouvez un blessé ou à l'agonie, il ne vous parlera pas, ne priera pas, il regardera en l'air, dans les cieux comme s'il attendait des Valkyries.

- « Il fixait le ciel, sans jamais cligner des yeux ou vassier.il attendait quelques chose... J'ai alors regardé à mon tour ce qu'il observait tant. C'est alors que nous vîmes une lumière perçante et éblouissante percer les nuages ; puis il prononça ceci : Tierkreger ! »

-Kvir, garde-chasse de Lofoten

Witcher Knowledge (Witcher Training DC:20)

La voie ne m'a pas amenée à en rencontrer un de mes propre yeux seulement leurs cousins ours et sangliers, mais il est nécessaire de mentionner leurs existences, surtout que les rumeurs à leurs sujets se font entendre ici à Skellige. Pourtant pas faute de les avoir pistés à travers les forêts et mes monts les plus enneigés, ils se déplacent aisément sur les terrains difficiles, et ont une endurance à toute épreuve. Les traces de crocs sur leurs cadavres laissent à penser que leurs mâchoires et puissante et bien plus développé qu'un gros Warg, des empreintes lourdes sont caractéristiques d'un corps massif, mais l'écart entre les traces et très espacé ce qui est un gage d'une grande agilité. En cas de conflits, bien resté à distance de saut pour éviter une ruée soudaine pouvant être fatale.

A l'instar de leurs homologues ours, ils ne vénèrent pas de dieux connus et n'ont prêté aucune allégeance politique. In fine, simple et sauvage comme des animaux, des huiles contre les bêtes et Igni devraient suffire à les neutraliser efficacement.

- Evos ; Sorceleur de l'école de l'ours

Armes			
Nom	Dégât	Effet	Att/round
Griffes	3 d6	Saignement (50%)	2
Morsure	5 d6	Saignement (75%)	1

Compétences

Survie + 9 (INT)

Vigilance + 10 (INT)

Bagarre + 7 (REF)

Esquive/Evasion +7 (REF)

Mêlée +5 (REF)

Adresse + 8 (DEX)

Athlétisme + 6 (DEX)

Furtivité + 9 (DEX)

Commandement +2 (EMP)

Courage + 6 (VOL)

Intimidation + 8 (VOL)

Résistance à la contrainte +5 (VOL)

Butins

Os de bêtes (2 d6)

Suif de chien (2 d6)

Salive de loup-garou (1 d3)

Peau de loup (1 d3)

Vulnérabilité

Huile contre les Bêtes

Druides et manipulations bestiales (-7 résistance magique)

Dégâts de feu : Double les dégâts mais pas de pénalité de mouvements

Etourdissement ou enchantements : 75 % de risque de se détransformer

Capacités

Traque olfactive

Un guerrier loup transformé peut pister une créature sans recouvrir à la vue ou à l'ouïe, et ce sans subir de pénalité.

Bond de prédateur

En prédation, si le loup n'est pas repéré par une cible humanoïde, et qu'il arrive à la distance de sa valeur (SAU), le loup bondit sur la cible, et lui inflige une morsure avec le triple de dégâts.

Soif de sang

En forme de loup, si votre proie est faible < 10 PS, et que c'est un humanoïde, la cible est immédiatement tuée par une morsure au coup et broyant les cervicales.

Nyctalopie

Les loups ne subissent pas de pénalité dans les zones sans lumières.

Mi-homme-loup-homme

Nécessite une pratique extrême de leurs art. (Sd 38) en Incantation. Cumulez les fiches de votre personnage et du Ulfhednar.