



BESTIAIRE

LOUP-GAROU

	Loup-garou	Forme humanoïde	
Points de vie	24	Var	
Mouvement	8	Var	
Combat	4	Var	
Tir	-	Var	
Force	5	Var	
Endurance	5	Var	
Armure	-	Var	
Initiative	7	Var	
Attaques	2	Var	
Dommages	2D6	Var	
Or	535	Var	
Taille	Normale	Normale	
Moralité	Chaotique	Chaotique	

Loup-garou: Embuscade magique 3+, Peur 6; Lycanthropie 4+, Griffes 6+.
Forme Humanoïde: Variable

Règle spéciale:

Lycanthropie 4+: Lorsqu'un adversaire est amené à 0 points de vie par un loup-garou, c'est le Meneur de jeu qui doit effectuer le test, et noter secrètement si le résultat de dé de 4+ est obtenu. A la prochaine pleine lune (voir calendrier) le personnage se transforme en loup garou. Seul un rituel de guérison des maladies peut permettre à un personnage de revenir normal. Notez que cela n'empêche pas le personnage d'être soigné normalement ou d'être ressuscité.

Apparence: Le loup-garou dans sa forme monstrueuse prend la forme d'un loup, qui utilise ses quatre pattes pour se déplacer mais prendra une posture bipède pour combattre s'il est découvert. Sous sa forme humanoïde, rien ne peut le distinguer des autres personnes (et c'est bien là le problème).

Ecologie: Ces créatures tendent à être discrètes et se mélangent aux loups normaux pour assouvir leur soif de sang. C'est un tueur impitoyable et cruel, qui s'efforcera toujours de ne laisser aucune trace ou de brouiller les pistes, pour éviter d'être inquiété.

Note sur la transformation:

Un personnage ne sera jamais conscient de sa transformation et ne gardera jamais de souvenir de ses actes. Tout au plus le MD lui dira qu'il a eu une nuit parcourue de cauchemars affreux. Parfois quelques indices pourront, comme des traces de sang sur les mains ou les habits, soulever des interrogations.

C'est durant la nuit de pleine lune, que la transformation a lieu. C'est pourquoi, l'utilisation d'un calendrier, intégré dans une campagne est nécessaire.

Copyright (c) Arkandis Inc. Tous droits réservés. harendalh@hotmail.com