



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Aides de jeu > Classe de Prestige >
Seigneur loup-garou

Seigneur loup-garou

mardi 15 mai 2007, par [JyP](#)

Ceci est une adaptation du loup-garou géant tel que prévu dans les règles pour fonctionner à bas niveau, en utilisant les règles de *Savage Species*. La créature ciblée est un loup de taille G, ayant 4 dés de vie, pour un lycanthrope naturel.

Lycanthrope naturel (Loup-garou géant)

Conditions

Il est nécessaire de prendre cette classe de prestige et de la terminer avant de prendre des niveaux dans d'autres classes pour les personnages satisfaisant les conditions ci-dessous.

- avoir un parent lycanthrope naturel (loup-garou géant). Cela donne automatiquement accès aux traits raciaux décrits par la suite.
- avoir un et un seul niveau de classe de personnage.

Traits raciaux

- sous-type (métamorphe)
- Transformation (loup)

Compétences de classe

Les compétences du lycanthrope (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Perception auditive (Sag) et Survie (Sag).

Table : le lycanthrope naturel (Loup-garou géant)

Niveau de Vie	Dés	BBA	Réflexes	Vigueur	Volonté	Compétences	Spécial
1	1d8	+0	+1	+1	+0	2 + modificateur d'Int	empathie lycanthropique, armure naturelle +1, odorat, Force +2, morsure (1d4) Force +2, Dextérité +1, Constitution +2, vision nocturne, déplacement + 3m
2	2d8	+0	+2	+2	+0	-	armure naturelle +2, Sagesse +1, croc-en-jambe, réduction de dégâts 3/argent, Volonté de Fer (S)
3	2d8	+1	+2	+2	+0	2 + modificateur d'Int	Force +2, Constitution +2, transmission de lycanthropie, Don, bonus racial (survie), morsure (1d6) Transformation (hybride), armure naturelle +3, Dextérité +1, réduction de dégâts 6/argent, griffes (1d4)
4	3d8	+1	+3	+3	+1	-	
5	3d8	+2	+3	+3	+1	2 + modificateur d'Int	



6	4d8 +2	+4	+4	+1	-	Force +2, Constitution +2, Sagesse +1, Pistage (S), déplacement + 3m, morsure (1d6) armure naturelle +4, Force +2, Constitution +2, taille augmentée, réduction de dégâts 10/argent, griffes (1d6), morsure (1d8)
7	4d8 +3	+4	+4	+1	2 + modificateur d'Int	

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de lycanthrope :

Compétences. Les bonus aux points de compétences dûs à la race ne s'appliquent pas ici : par exemple, un humain lycanthrope n'a pas un point de compétence en plus lorsqu'il gagne des points de compétences dans cette classe de prestige.

Dons.

Les niveaux de classe du lycanthrope ne sont pas ajoutés aux autres niveaux de classe pour gagner des dons selon le niveau global du personnage.

Le lycanthrope obtient un don au niveau 4, et peut ajouter 1 au calcul du niveau global du personnage une fois la classe de lycanthrope terminée afin de déterminer les dons qu'il peut obtenir. Le lycanthrope obtient

Volonté de Fer en tant que don supplémentaire au niveau 3 et Pistage en tant que don supplémentaire au niveau 6.

Transformation (Sur).

Tout lycanthrope peut se transformer en animal comme s'il employait le sort *métamorphose* (son équipement ne se transforme pas avec lui, la transformation ne lui restitue aucun point de vie et il ne peut

adopter que sa forme animale). Sous cette forme, il possède une attaque de morsure comme arme naturelle.

Le lycanthrope peut également prendre une forme hybride au niveau 5, celle d'une créature bipède dotée de main préhensiles et aux traits animaux. Sous cette forme, il possède deux attaques de griffes et une attaque de morsure comme armes naturelles. La forme hybride ne bénéficie pas des attaques spéciales de l'animal. Un lanceur de sorts est incapable de lancer le moindre effet affublé de composantes verbales, gestuelles ou matérielles sous forme animale (cela vaut également pour les sorts à composantes verbales sous forme hybride).

La transformation en forme animale ou hybride constitue une action simple. Un lycanthrope mort reprend automatiquement son apparence humaine, mais cela ne le ramène pas à la vie pour autant. Par contre, les membres tranchés restent sous forme animale. Les lycanthropes naturels contrôlent parfaitement cette faculté de transformation.

Morsure. Le lycanthrope dispose d'une attaque de morsure étant sa seule attaque sous forme animale, et une attaque secondaire sous forme hybride. Elle inflige 1d4 points de dégâts au niveau 1, 1d6 points de dégâts au niveau 4 et 1d8 au niveau 7.

Caractéristiques. Les modificateurs aux caractéristiques physiques indiqués dans la table ci-dessus ne s'appliquent que sous la forme animale ou hybride (Force, Dextérité, Constitution), tandis que les modificateurs aux caractéristiques mentales s'appliquent sous toutes les formes (Sagesse). Les niveaux de classe du lycanthrope ne sont pas ajoutés aux



autres niveaux de classe pour gagner un point de caractéristique selon le niveau global du personnage.

Armure naturelle.

Le bonus d'armure naturelle indiqué dans la table ci-dessus s'applique en partie sous forme humaine (jusqu'à +2), et en totalité sous forme animale ou hybride (jusqu'à +4).

Empathie lycanthropique

(Ext). Tout lycanthrope de niveau 1 peut communiquer avec les animaux (sanguinaires ou non) de son espèce ; il sait également ce qu'ils ressentent. Cela lui confère un bonus racial de +4 aux tests visant à influencer l'attitude de ces animaux, tout en lui permettant de communiquer des concepts simples (« fuis », « attaque », « ami », « ennemi », etc.) à ceux qui se montrent amicaux envers lui.

Odorat (Ext).

Un lycanthrope dispose du pouvoir d'odorat sous toutes les formes au niveau 1.

Vision nocturne (Ext).

Un lycanthrope dispose de la vision nocturne sous toutes les formes au niveau 2.

Déplacement.

Un lycanthrope sous forme animale gagne +3m à sa vitesse de déplacement au niveau 2. Un lycanthrope de niveau 6 gagne +3m à sa vitesse de déplacement sous forme animale ou hybride.

Réduction des dégâts

(Ext). Un lycanthrope naturel sous forme animale ou hybride bénéficie d'une réduction des dégâts (3/argent) au niveau 3. Cette réduction passe à (6/argent) au niveau 5 et à (10/argent) au niveau 7.

Croc-en-jambe (Ext).

Un lycanthrope de niveau 3 sous forme animale parvenant à mordre son adversaire peut tenter de le faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +1 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact de sa part ; elle ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe au loup.

Transmission de lycanthropie

(Sur). Tout humanoïde ou géant mordu par un lycanthrope de niveau 4 sous forme animale ou hybride doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de contracter à son tour la lycanthropie. Si la taille de la victime ne s'inscrit pas dans une fourchette d'une catégorie (en plus ou en moins) de celle du lycanthrope (par exemple, un géant des collines mordu par un rat-garou), elle ne contracte pas la maladie. Les lycanthropes infectés sont incapables de transmettre ce mal.

Compétences.

Le lycanthrope de niveau 4 bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

Griffes. Un lycanthrope dispose de deux attaques de griffes comme attaque principale sous forme hybride. Elles infligent 1d4 points de dégâts au niveau 5 et 1d6 au niveau 7.

Taille augmentée. Un lycanthrope de niveau 7 est considéré comme étant de taille G sous forme animale ou hybride. Cela augmente son espace occupé (2 cases), son allonge sous forme hybride (2 cases), et occasionne un malus de -1 sur CA / Attaque (la taille peut également avoir une incidence sur certaines compétences).