Loup Garou

Transformation

Humanisme

11

Hybridation

1

Roi des Loups

Transformation

Pour chaque niveau, le Loup Garou acquiert 5 PS. Aux niveaux 3, 6 et 10, le niveaux d'attaque des pieds et poings (devenues des griffes) augmentent de 1D6, avec une chance de Saignement de +25% vanilla, augmente à +50% au niveau 10.

Humanisme (VOL)

Concentration la nuit pour ne pas céder à la bête. Tous les 2 niveaux, abaisse la probabilité de se transformer naturellement de 5%. Au niveau 10, il ne reste que 15% de chance de se transformer involontairement.

Cette capacité augmente aussi la possibilité au Joueur d'avoir le contrôle sous forme de Loup Garou pendant la nuit.

Hybridation (VOL)

Permet au joueur, de jour, ou de nuit en maîtrise de soi, d'utiliser certaines capacités du Loup Garou.

Notamment la vision dans l'obscurité, le pistage olfactif(à partir du niveau 3), l'escalade(à partir du niveau 5, la compréhension animale(à partir du niveau 7) (qui est plus de l'instinct qu'un véritable langage) et les griffes (à partir du niveau 9).

Cependant, attention, l'utilisation de ces capacités ont des répercutions morphologiques! Des personnes non prévenues risquent de paniquer en voyant un humain normal avoir des yeux de loup, une truffe ou des griffes!

Roi des Loups (VOL)

Le loup Garou est affirmé comme supérieur, un Alpha dans les cercles de compréhension des animaux. Il peut alors Crier et ordonner un ralliement pour avoir une meute de loups, de wargs, et éventuellement de jeunes loups garous. Plus il sera dans un milieu naturel, plus il sera facile de rallier des bêtes. Il fait un Jet et réparti le nombres de point afin de déterminer ce qui vient à sa rencontre



Localisation	
Foret	1
Champs	3
Montagnes	5
Faubourg	7
Ville	10
Bêtes (plusieurs possible)	
Jeune Loup	1
Loup	3
Wargs	5
Jeune Loup Garou	8

Coût

Valeur

DisciplineSanguinaire1Rugissants3Ordonnés5Au doigt et à l'œil10



© Burgenwehr hospitality by ThemeFinland on Deviant Art

Fan Rules by Lancelot Von See