



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
D&D 3.5



# L'HOMME-LOUP

## L'HOMME-LOUP



Image © Wizards of the Coast

### UNE RÈGLE OPTIONNELLE POUR D&D 3.5, PAR ORONARD AL VANIS

Pour utiliser cette aide, vous n'aurez besoin que des livres de base.

## INTRODUCTION

Cette règle optionnelle présente une nouvelle race jouable pour n'importe quel univers de Donjons et Dragons. Elle est découpée en trois parties : la première décrit un homme-loup à la manière du Manuel des Monstres, pour s'en servir par exemple en tant que PNJ au cours d'un combat ; la seconde précise les statistiques de l'homme-loup en tant que race jouable ; enfin, la troisième est consacrée à une classe de prestige propre à cette nouvelle race : le coureur des bois.

## LE MONSTRE

### Homme-loup

**Humanoïde monstrueux de taille M**

**Dés de vie** : 2d8+2 (11 pv)

**Initiative** : +2

**Vitesse de déplacement** : 15 m (10 cases)

**Classe d'armure** : 14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12

**Attaque de base/lutte** : +2/+4

**Attaque** : griffe (+4 corps à corps, 1d4+2)

**Attaque à outrance** : 2 griffes (+4 corps à corps, 1d4+2)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : hurlement (DD 11)

**Particularités** : vision dans le noir (18 m), apparence humaine (DD 15), RD 2/argent, RM (12), résistance au froid (5)

**Jets de sauvegarde** : Réf +5, Vig +1, Vol +3

**Caractéristiques** : For 14, Dex 14, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 10

**Compétences** : Connaissances (nature) +7, Intimidation +6, Survie +5

**Dons** : Course, Dur à cuire, Pistage

**Environnement** : forêts tempérées

**Organisation sociale** : solitaire, groupe (3-6), meute (10-20) ou clan (~100)

**Facteur de puissance** : 3

**Trésor** : normal

**Alignement** : tous sauf loyal

**Evolution** : par une classe de personnage

**Ajustement de niveau** : +2

*Cette créature anthropoïde est couverte de poils sur tout le corps, à tel point qu'il est difficile d'apercevoir ses traits. Elle est munie de deux grands bras se terminant par des griffes longues et acérées.*

### COMBAT

L'homme-loup n'est formé au maniement d'aucune autre arme que ses griffes. Il attaque de préférence en groupe ou en meute.

**Hurlement (Sur)**. L'homme-loup peut pousser un hurlement terrifiant par une action simple. Les créatures qui l'entendent et situées à moins de 60 mètres doivent réussir un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 DV de l'homme-loup + mod Cha) ou être hébétées pendant 2 rounds. Une fois qu'une cible a réussi son jet de sauvegarde, elle ne peut plus être affectée pendant 24 heures. Hurlement est un effet de type terreur et mental, les hommes-loup y sont immunisés.

**Apparence humaine (Sur)**. Par une action simple, l'homme-loup peut prendre l'apparence de la créature qu'il était autrefois. Cette restriction mise à part, cette aptitude fonctionne comme le sort *déguisement*.

## LE PERSONNAGE

**Personnalité** : Les hommes-loup sont souvent renfermés, secrets et méfiants. Rares sont les personnes à savoir qu'un homme-loup est un homme-loup (et pas un humain ou un autre humanoïde à forte pilosité). Ils utilisent toujours leur pouvoir d'apparence humaine quand ils sont en présence d'autres créatures intelligentes.

**Description** : Les hommes-loup gardent la taille et le poids qu'ils avaient avant de contracter la lycanthropie. Les seules différences sont leurs très nombreux poils (généralement gris ou blancs) et leurs longues griffes.

**Relations avec les autres races** : Les hommes-loup entretiennent généralement des relations conflictuelles avec les autres races, quand ces dernières savent qu'ils existent.

**Alignement** : Généralement neutre.

**Territoires** : Les hommes-loup vivent en petites communautés dans les régions sauvages les plus reculées.

**Religion :** Les hommes-loup vénèrent en général une divinité de la nature. Sinon, ils n'ont pas de préférences particulières.

**Langues :** Les hommes-loup n'ont pas de langue bien à eux, mais ils parlent toujours le commun et le sylvestre.

**Noms :** Un homme-loup garde généralement le même nom qu'il avait avant de contracter la lycanthropie.

**Aventure :** La plupart des aventuriers hommes-loup sont à la recherche d'un remède afin de recouvrir leur apparence d'origine.

**Traits des hommes-loup.** Voici les traits raciaux des personnages hommes-loup :

- +2 en Force, +4 en Dextérité, +2 en Constitution
- Taille moyenne.
- La vitesse de déplacement de base d'un homme-loup est de 15 m.
- Vision dans le noir sur 18 m.
- Dés de vie raciaux. L'homme-loup commence avec deux niveaux raciaux d'humanoïde monstrueux, ce qui lui confère 2d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +2 et des bonus de base aux sauvegardes de Réflexes +3, Vigueur +0 et Volonté +3.
- Compétences raciales. Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'un homme-loup lui confèrent un nombre de points de compétence égal à 5 x (2 + mod Int). Ses compétences raciales sont Connaissances (nature), Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Intimidation, Perception auditive, Survie.
- Dons raciaux. Les niveaux d'humanoïde monstrueux de l'homme-loup lui confèrent 1 don. De plus, il reçoit gratuitement les dons Course et Dur à cuire, sans avoir à en satisfaire leur prérequis.
- Bonus d'armure naturelle de +2.
- Bonus racial de +2 sur les tests de Connaissances (nature) et de Survie.
- Bonus racial de +4 sur les tests d'Intimidation.
- *Attaque spéciale.* Hurllement.
- *Particularités* (voir ci-dessus). *apparence humaine*, RD 2/argent, résistance à la magie (10 + nombre de DV), résistance au froid (5)
- *Langages :* D'office : Commun et Sylvestre. Supplémentaires : Elfique, Gobelins et Orque.
- *Classe de prédilection :* Rôdeur
- *Ajustement de niveau :* +2

## LE COUREUR DES BOIS

Les hommes-loup ne sont plus vraiment des représentants de leur race. La mutation due à la maladie de la lycanthropie les défigure énormément. Même s'ils sont «guéris» de cette maladie, ils restent méconnaissables. Si méconnaissables qu'il est difficile pour une personne qui ne les a pas étudiés de faire la différence entre eux et un loup-garou. De ce fait, ils sont souvent haïs par toutes les races, même la leur. Il ne leur reste plus, comme refuge, que les petits camps qu'ils bâtissent dans des régions sauvages reculées. De ce fait, ils sont beaucoup plus proches de la nature que les autres races.

Les coureurs des bois sont souvent des rôdeurs ou des druides qui ont ressenti un appel particulier de la part de la nature, via leur compagnon animal, ou d'une manière qu'ils ne parviennent pas à décrire ou expliquer. Aux cours d'une cérémonie menée par deux autres coureurs des bois, les aspirants sont investis par la nature, jusqu'à faire corps avec elle.

Souvent, après la cérémonie, le nouveau coureur des bois part en aventure protéger la nature partout où elle est menacée. Certains préfèrent néanmoins choisir un lieu naturel et le défendre, à la manière des druides et des rôdeurs. Cet endroit est souvent une forêt, d'où leur nom de coureur des bois.

## Conditions

Pour devenir un coureur des bois, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Race :** homme-loup

**Compétences :** degré de maîtrise de 8 en Connaissances (nature) et en Survie

**Spécial :** doit posséder un compagnon animal

## Compétences de classe

**Compétences de classe :** Artisanat (Int), Art de la magie (Int), Concentration (Con), Connaissances (nature) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Equitation (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Saut (For) et Survie (Sag)

**Points de compétence par niveau :** 4 + modificateur d'Int





## Aptitudes de classe

**Armes et armures.** Le coureur des bois est formé au port des armures légères, au maniement des armes courantes et des armes de guerre.

**Sorts.** Aux niveaux indiqués, le coureur des bois obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes capable de lancer des sorts divins (s'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif de lanceur de sorts. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau.

**Compagnon animal renforcé (Ext).** Le compagnon animal du coureur des bois gagne une augmentation de Force ou de Dextérité (au choix) de +2. De plus, le niveau de coureur des bois est ajouté au niveau de druide pour ce qui est de son évolution. Enfin, l'Intelligence du compagnon animal augmente au même rythme que celle d'un familier dont le niveau du maître est égal au niveau de classe du coureur des bois. Dès que son Intelligence atteint au moins 3, le compagnon devient une créature magique, mais reste affecté par l'aptitude compagnon animal comme un animal normal.

**Maître des bosquets (Ext).** Au niveau 2, le coureur des bois choisit un environnement parmi la liste suivante : aquatique, collines, déserts, forêts, marécages, montagnes ou plaines. Dans ce milieu il bénéficie d'un bonus d'esquive de +2 à la CA.

**Convocation d'alliés naturels (Mag).** Dès le niveau 3, le coureur des bois peut lancer *convocation d'alliés naturels III* une fois par jour, avec un niveau de

lanceur de sorts égal au double de son niveau de classe. Au niveau 5, il peut lancer *convocation d'alliés naturels V*, au niveau 7, il peut utiliser son pouvoir deux fois par jour, et enfin au niveau 9, il peut lancer *convocation d'alliés naturels VII*.

**Esprit de la nature (Ext).** Au niveau 4, le coureur des bois bénéficie d'un bonus de +4 en Déplacement silencieux, Détection, Discrétion et Perception auditive lorsqu'il se trouve dans l'environnement choisi pour Maître des bosquets.

**Ecorce d'arbre (Ext).** Au niveau 6, le coureur des bois acquiert une peau brune et rugueuse, comme l'écorce d'un arbre. Son armure naturelle augmente de +1 s'il porte une armure légère ou pas d'armure du tout. Au niveau 8, le bonus passe à +2, et au niveau 10, il passe à +3.

**Eternelle jeunesse (Sur).** Au niveau 7, le coureur des bois ne subit plus les effets du vieillissement et devient immunisé contre les attaques provoquant un vieillissement accéléré. Les malus qu'il aurait pu subir avant d'atteindre ce niveau ne sont pas effacés pour autant. Le coureur des bois continue de vieillir et en tire tous les bénéfices en terme de bonus. Il ne peut plus mourir de vieillesse.

**Aspect de la meute (Mag).** En sacrifiant un peu de lui-même, le coureur des bois peut conférer à ses compagnons la hargne et la ténacité d'une grande meute d'hommes-loup. Au prix d'une action rapide, il peut procurer une action simple à tous ses alliés (lui compris) dans un rayon de 15 mètres. Ce pouvoir est utilisable 2 fois/jour, mais après l'activation de ce pouvoir, le coureur des bois est fatigué jusqu'à la fin de la rencontre. S'il était déjà fatigué, le coureur des bois est alors épuisé.

### COUREUR DES BOIS

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+1	+0	+2	+0	Compagnon animal renforcé	—
2	+2	+0	+3	+0	Maître des bosquets	+1 niveau de lanceur de sorts divins
3	+3	+1	+3	+1	<i>Convocation d'alliés naturels</i> (1/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts divins
4	+4	+1	+4	+1	Esprit de la nature	—
5	+5	+1	+4	+1		+1 niveau de lanceur de sorts divins
6	+6	+2	+5	+2	Ecorce d'arbre (+1)	+1 niveau de lanceur de sorts divins
7	+7	+2	+5	+2	<i>Convocation d'alliés naturels</i> (2/jour), éternelle jeunesse	—
8	+8	+2	+6	+2	Ecorce d'arbre (+2)	+1 niveau de lanceur de sorts divins
9	+9	+3	+6	+3		+1 niveau de lanceur de sorts divins
10	+10	+3	+7	+3	<i>Aspect de la meute</i> (2/jour), écorce d'arbre (+3)	—