Les garous

Règles maison pour personnages joueurs • D&D 5e 2014

Une récompense surnaturelle. Cette malédiction ajoute des capacités à votre personnage. Ses faiblesses n'en compensent pas exactement les avantages : le MJ en tient compte dans les récompenses du groupe. Aucun trait de lycanthrope du bestiaire ne s'y ajoute.

Une malédiction, six familles. Canidés, ursidés, rongeurs, poissons prédateurs, oiseaux ou insectes : la famille vient du contaminateur ou se choisit avec le MJ à la création. À l'accession au stade 1, choisissez un animal de cette famille et un de ses passifs, définitivement. Ceux du contaminateur ne sont pas imposés.

Deux formes, votre personnage. Votre forme d'origine et votre forme garou partagent taille, équipement et capacités. Aucun profil animal séparé. La malédiction ne change ni race, ni type, ni alignement ; vous gardez vos décisions. Les règles complètes de transformation figurent page 4.

Stade	Nom	Niveau PJ min.	Essence max.	Dons / faiblesses
1	Garou naissant	1	2	1 / 1
2	Garou	5	3	2 / 2
3	Garou supérieur	11	4	3 / 3
4	Garou ancestral	17	5	4 / 4

Méthode 1 : choix concerté. Convenez avec le MJ de l'une des deux méthodes suivantes. Au stade 1, puis à chaque ascension, choisissez avec le MJ un don et une faiblesse, indépendamment : les numéros ne les associent pas. Gardez les traits acquis, sans doublon. Chaque don reçoit immédiatement les améliorations de votre stade. Le passif familial reste distinct.

Méthode 2 : tirage au dé. Lancez séparément 1d8 pour le don et 1d8 pour la faiblesse dans les listes numérotées de 1 à 8, sans additionner les résultats. Relancez seulement le dé donnant un doublon ou un trait inadmissible. Fixez les exclusions avec le MJ avant les jets, sans les changer après un résultat déplaisant. Écartez les traits entièrement neutralisés par vos capacités permanentes ; choisissez des contraintes adaptées à la campagne. Ici, un « don » de malédiction ne remplace pas une amélioration de caractéristiques.

N°	Don • pages 5 et 6	Faiblesse • page 7
1	Sens aiguisés	Argent brûlant
2	Armes bestiales	Lune impérieuse
3	Cuir surnaturel	Faim vorace
4	Récupération sauvage	Mue douloureuse
5	Bond prodigieux	Marque bestiale
6	Cri bestial	Sens hypersensibles
7	Lien de meute	Aversion au feu
8	Volonté indomptée	Répulsion de l'aconit

Essence et DD. Maximum : stade + 1 ; récupération au repos long, sauf Faim vorace. Transformation et dons partagent cette réserve. Au stade 1, choisissez définitivement Constitution ou Sagesse : DD bestial = 8 + maîtrise + modificateur choisi. Repas, mue, rite et ascension ne rendent aucun point.

Consulter le livret. Contamination et lune : p. 2. Familles : p. 3. Transformation : p. 4. Dons : p. 5-6. Faiblesses : p. 7. Rites : p. 8. Cas particuliers : p. 9. Guide du MJ : p. 10. Aide de jeu : p. 11.

La morsure et la lune

Une contamination volontaire du transmetteur • Une évolution qui préserve vos décisions

Transmettre la malédiction. Un garou stable de stade 2 ou supérieur peut annoncer une attaque contaminante avant un jet d'attaque avec l'arme naturelle accordée par ce module. Si elle inflige des dégâts à une créature vivante autre qu'un artificiel ou un mort-vivant, celle-ci effectue une sauvegarde de Constitution contre son DD bestial. Un échec déclenche une incubation dans la famille du contaminateur. Une cible consentante peut choisir d'échouer, par exception propre à cette capacité.

Une tentative par repos long. La tentative est dépensée dès que cette attaque inflige des dégâts à une cible admissible, quel que soit le résultat de la sauvegarde. Une attaque manquée ou n'infligeant aucun dégât ne la dépense pas. Les blessures ordinaires ne contaminent pas. Une nouvelle morsure ne prolonge pas une incubation et n'affecte pas un garou. La malédiction n'est pas une maladie ; l'immunité aux maladies ne suffit pas à l'éviter.

Incubation : 24 heures. Vous ne recevez encore aucun trait de garou. À la douzième heure, effectuez une sauvegarde de Sagesse DD 12 : un échec impose le désavantage aux tests de caractéristique jusqu'à la fin de l'incubation, sans épuisement. À la vingt-quatrième heure, si vous n'avez pas été guéri, vous atteignez le stade 1 instable. Un scellement achevé plus tôt provoque immédiatement cette accession et vous rend stable (p. 8).

Première mue. À l'accession au stade 1, choisissez votre animal et votre passif familial, puis obtenez vos premiers traits selon la méthode retenue. Une mue gratuite de 10 minutes commence : vous ne pouvez utiliser l'action bonus de retour à votre forme d'origine avant son échéance. À 0 PV, le stade est acquis et les 72 heures commencent, mais la mue n'apparaît pas. Elle n'attend pas la pleine lune. Votre essence est pleine lors de votre toute première accession ; après guérison, appliquez la recontamination page 9.

Instabilité : 72 heures. Le délai commence à l'accession au stade 1, même si l'apparition de la première mue est différée. Après 72 heures sans scellement ni purge, les huit dons de la liste deviennent inutilisables et leurs effets prennent fin. La transformation, le passif familial, les faiblesses et la pleine lune restent actifs. Un scellement rétablit l'accès aux dons sans rendre d'essence. Vous ne progressez jamais automatiquement.

Un calendrier annoncé. Le MJ annonce une seule nuit de pleine lune par cycle, quelle que soit la durée de l'apparence pleine de l'astre. Sans cycle défini, choisissez une échéance fixe tous les 28 jours. Nuages, toit et sous-sol n'empêchent pas la mue. Un changement de région ou de plan ne crée pas d'échéance supplémentaire pour ce cycle : conservez le calendrier choisi.

Résister ou se transformer. Au coucher du soleil de cette nuit, si vous êtes conscient et avez au moins 1 PV, vous pouvez dépenser 1 essence sans action pour résister à cet événement. Sinon, si vous avez au moins 1 PV, une mue gratuite commence et prend fin une heure après ce coucher du soleil. Vous ne pouvez utiliser l'action bonus de retour à votre forme d'origine avant cette échéance. Lune impérieuse modifie le coût et ajoute un désavantage, mais pas la durée.

Si vous êtes déjà transformé. Résister conserve votre transformation et son échéance habituelle. Sans résistance, la mue devient imposée jusqu'à l'échéance lunaire ; sa fin est fixée au plus tardif de cette échéance et de celle de votre forme déjà active. Ce prolongement est un renouvellement pour Mue douloureuse. La pleine lune ne recharge aucune ressource et ne vous oblige jamais à attaquer.

Inconscience et 0 PV. Une mue ne réveille pas un personnage inconscient. À 0 PV ou mort au moment de l'événement, vous ne vous transformez pas ; des soins ultérieurs ne redéclenchent pas cette mue. Tomber à 0 PV met également fin à une mue sans nouveau déclenchement pour cet événement. Les reports par antimagie ou par une autre transformation sont précisés page 9.

Passifs de famille

Un seul passif familial, choisi définitivement • Actif uniquement en forme garou

Une base conservée. Votre taille et vos vitesses restent celles de votre personnage, quelle que soit la famille. Un passif ajoute uniquement le bénéfice indiqué. Une nouvelle vitesse s'ajoute à vos déplacements possibles, sans retirer les autres ni réduire une valeur supérieure déjà possédée. Les passifs proposés dans une même famille ne se cumulent pas.

Canidés. Loup, chien, renard, chacal… Arme naturelle : morsure, dégâts perforants. Choisissez **Poursuite** : votre vitesse de marche augmente de 3 m ; ou **Vigilance** : ajoutez votre bonus de maîtrise aux jets d'initiative. Vigilance doit être actif au moment du jet et ne modifie pas une initiative déjà déterminée. N'ajoutez pas deux fois votre maîtrise ; si une aptitude en ajoutait déjà une fraction, utilisez le bonus entier au lieu de cette fraction.

Ursidés • Stabilité. Ours brun, polaire, noir… Griffes : dégâts tranchants. Votre capacité de transport et les poids que vous pouvez pousser, tirer ou soulever sont doublés. Vous avez l'avantage aux sauvegardes de Force et aux tests de Force (Athlétisme) pour éviter d'être mis à terre. Ce passif ne change ni votre catégorie de taille ni votre allonge.

Rongeurs. Rat, souris, écureuil, castor… Arme naturelle : morsure, dégâts perforants. Choisissez **Grimpeur** : vitesse d'escalade égale à votre vitesse de marche ; ou **Nageur** : vitesse de nage égale à votre vitesse de marche + 3 m. Conservez toute vitesse supérieure déjà possédée pour le mode concerné. Nageur ne modifie pas la respiration. Grimpeur exige des prises et ne permet pas de parcourir un plafond.

Poissons prédateurs • Aquatique. Requin, barracuda, brochet… Morsure : dégâts perforants. Vous pouvez respirer l'air et l'eau et obtenez une vitesse de nage égale à votre vitesse de marche. Votre marche, votre taille et vos autres déplacements restent inchangés : ce passif ajoute l'aisance aquatique.

Oiseaux. Corbeau, faucon, chouette… Bec : dégâts perforants. Choisissez un seul passif : **Imitateur**, pour reproduire un son ou une phrase déjà entendue d'au plus 10 secondes ; **Observateur**, pour avoir l'avantage aux tests de Sagesse (Perception) fondés sur la vue ; ou **Ailé**, décrit ci-dessous. Pour tromper par imitation, opposez Charisme (Tromperie) à Sagesse (Perspicacité). L'imitation ne traduit pas une langue et ne remplace pas une composante de sort.

Insectes. Mante, scarabée, fourmi, guêpe… Mandibules ou membres ravisseurs : dégâts tranchants. Choisissez **Préhension** : vous avez l'avantage aux tests de Force (Athlétisme) pour agripper ; ou **Ailé**, décrit ci-dessous. Préhension utilise vos mains selon les règles normales d'agrippement. Vos membres ne donnent aucune main ni attaque supplémentaire.

Ailé • oiseaux ou insectes. Stade 1 : vos sauts sans élan bénéficient des distances normalement permises avec élan, dans la limite du déplacement disponible. **Stade 2 :** vous obtenez une vitesse de vol égale à votre vitesse de marche, mais devez terminer chacun de vos tours sur un support capable de vous porter ; sinon, vous tombez. Hors initiative, posez-vous à la fin de chaque déplacement, au plus tard après 6 secondes de vol. **Stades 3 et 4 :** l'obligation de vous poser disparaît.

Les limites des ailes. Ce vol n'est pas stationnaire. Vous tombez si vous êtes mis à terre, si cette vitesse de vol devient 0 ou si un effet vous interdit tout déplacement. Ces restrictions ne concernent que le vol accordé ici. L'armure et le bouclier ne bloquent pas ce passif : votre équipement continue de fonctionner. L'encombrement et les autres restrictions de déplacement restent applicables.

Apparence et capacités. Des ailes, une fourrure épaisse ou un dard visibles n'accordent rien par eux-mêmes. Un oiseau Imitateur ne reçoit pas le passif Ailé en plus. Les vitesses issues de votre race ou de votre classe restent disponibles selon leurs propres règles.

Prendre sa forme garou

Le même personnage • Une apparence hybride • Des capacités expressément définies

Activation. Action bonus • 1 essence • 1 heure • sans concentration. Prenez votre forme garou. Revenir à votre forme d'origine coûte une action bonus, sans essence, sauf pendant une mue imposée. Renouveler volontairement la durée demande une nouvelle activation et son coût entier ; la durée devient alors 1 heure à partir de ce renouvellement. Les durées ne s'additionnent pas.

Caractéristiques conservées. Vous gardez vos caractéristiques, PV actuels et maximums, dés de vie, maîtrises, traits raciaux, capacités de classe, états et effets en cours. La transformation ne soigne pas et ne met pas fin à une concentration. Les effets extérieurs, comme un sort qui modifie votre taille ou vos déplacements, continuent normalement de s'appliquer.

Taille et déplacements. Votre catégorie de taille reste celle que vous avez sans cette transformation. Toutes vos vitesses restent disponibles à leurs valeurs habituelles. Nage et escalade suivent vos règles normales, sauf si un passif ou un don accorde explicitement un bénéfice. Une vitesse ajoutée par un passif ne remplace pas les autres ; si vous possédez déjà une valeur supérieure pour ce mode, conservez-la. Vos bonus de classe continuent de s'appliquer normalement, sans être comptés deux fois.

Équipement et CA. Votre équipement s'ajuste à votre apparence et continue de fonctionner normalement. Il ne fusionne pas avec votre corps. Votre calcul de CA reste inchangé ; armure, bouclier et objets conservent leurs effets. Aucun profil de famille ne vous impose une nouvelle formule de CA.

Parole et actions. Vous pouvez parler, manipuler des objets, utiliser vos armes et lancer des sorts normalement. Vos mains restent utilisables. L'apparence animale ne supprime ni ces possibilités ni vos capacités ; elle n'accorde pas de mains, d'actions ou d'attaques supplémentaires. Un appendice décoratif n'agit pas indépendamment de vous.

Arme naturelle commune. En forme garou, vous possédez l'arme naturelle indiquée par votre famille. Elle compte comme une arme de corps à corps dont vous avez la maîtrise : allonge 1,50 m ; dégâts 1d6 + modificateur de Force ou de Dextérité, au choix, avec la même caractéristique pour l'attaque. Elle peut servir à une attaque de l'action Attaquer, mais n'accorde aucune attaque supplémentaire. Elle n'est ni une attaque à mains nues ni une arme de finesse, même si vous utilisez la Dextérité.

Propriétés de l'arme. Cette arme n'a pas les propriétés légère, lourde ou à deux mains. Au stade 3, ses attaques comptent comme magiques uniquement pour surmonter résistance et immunité aux attaques et dégâts non magiques. Son dé peut être remplacé par Armes bestiales. Les autres capacités du personnage s'appliquent seulement si leurs conditions sont remplies ; aucun trait d'une autre arme naturelle n'est importé.

Fin de la transformation. La forme garou cesse à son échéance, à 0 PV, à la mort ou lorsqu'un autre effet remplace vos statistiques par celles d'une autre créature. Vous retrouvez votre forme d'origine, sauf si cet autre effet vous donne sa propre forme. Le passif familial et les dons réservés à la forme garou cessent d'agir ; les dons utilisables en toute forme suivent leur texte.

Autres transformations. Vous ne pouvez pas prendre volontairement la forme garou tant qu'un effet remplace vos statistiques par celles d'une autre créature, notamment Forme sauvage, métamorphose ou Mue animale du Pooka. Pendant cet effet, aucun de vos dons de garou ne peut être activé ; leurs effets en cours sont suspendus et leur durée continue, sauf si leur propre texte y met fin. Les mues imposées suivent la chronologie de la page 9.

Magie et concentration. La transformation et les dons sont magiques, mais ne sont pas des sorts. Une transformation n'interrompt pas une concentration et peut coexister avec la Rage si les autres conditions de celle-ci sont remplies. Aucune de ces règles ne vous accorde une seconde action bonus ou réaction. Antimagie, dissipation et types de créature sont traités page 9.

Dons du corps

Dons 1 à 4 • Un effet passif ne demande pas d'essence supplémentaire

Règles communes. Vous devez posséder le don et payer tout coût indiqué, surcoûts compris. Un don passif fonctionne tant que sa condition de forme est satisfaite et qu'aucune règle ne le suspend. Une activation respecte les règles de son action : l'incapacité d'agir interdit aussi les actions bonus et les réactions. Aucun de ces dons n'est un sort.

1 • Sens aiguisés. Passif • forme garou. Choisissez définitivement la vue, l'ouïe ou l'odorat lors de l'acquisition. Vous avez l'avantage aux tests de Sagesse (Perception) qui reposent sur ce sens. Le don ne révèle pas automatiquement les créatures cachées ou invisibles.

Stade	Amélioration
2	Vous avez aussi l'avantage aux tests de Sagesse (Survie) pour suivre une piste grâce au sens choisi.
3	Vous obtenez la vision dans le noir à 18 m pendant la transformation, ou conservez votre portée supérieure.
4	Cette portée devient 36 m, sans réduire une portée supérieure.

2 • Armes bestiales. Passif • forme garou. Le dé de dégâts de votre arme naturelle de garou devient un d8. Si vous disposez d'une autre règle remplaçant ce dé, choisissez laquelle appliquer ; les dés ne s'additionnent pas.

Stade	Amélioration
2	Le dé devient un d10.
3	Le dé devient un d12.
4	Une fois à chacun de vos tours, lorsque cette arme touche, vous pouvez infliger 1d6 dégâts supplémentaires du même type.

3 • Cuir surnaturel. Réaction • 1 essence • forme garou. Lorsqu'une attaque devrait vous infliger des dégâts contondants, perforants ou tranchants, lancez 1d6 + votre stade et réduisez ces dégâts d'autant, sans les réduire au-dessous de 0. Décidez après avoir déterminé les dégâts de l'attaque, mais avant leur application aux PV et avant vos résistances ou vulnérabilités. Si plusieurs de ces types sont présents, répartissez la réduction entre eux.

Stade	Amélioration
2	La réduction devient 2d6 + votre stade.
3	La réduction devient 3d6 + votre stade.
4	La réduction devient 4d6 + votre stade.

Limites du cuir. Le don ne réduit aucun dégât d'une attaque effectuée avec une arme ou une munition argentée. Il ne réduit pas les autres types de dégâts, ne protège pas des effets qui ne sont pas des attaques et n'accorde aucune résistance permanente. Les conséquences déclenchées par les dégâts effectivement subis s'appliquent ensuite (p. 9).

4 • Récupération sauvage. Action bonus • 1 essence • forme d'origine ou garou. Dépensez et lancez de 1 à un nombre de vos dés de vie disponibles égal à votre stade. Pour chaque dé, récupérez le résultat + votre modificateur de Constitution en PV, minimum 0. Seuls les dés issus de vos niveaux de personnage conviennent ; une transformation ne fournit aucun dé supplémentaire. En multiclassage, choisissez parmi vos dés disponibles.

Limites de la récupération. Ce soin ne rend aucun dé, ne recrée pas de membre et ne peut être utilisé à 0 PV. Après des dégâts d'une arme ou munition argentée, il est bloqué jusqu'à la fin de votre prochain tour ; hors initiative, pendant 6 secondes. Il ne constitue pas un repos court et ne déclenche pas ses bénéfices. Les effets qui modifient expressément les dés de vie lancés pour vous soigner, notamment le Périapte de cicatrisation, s'appliquent normalement.

Dons de l'instinct

Dons 5 à 8 • « Toute forme » signifie ici forme d'origine ou forme garou

5 • Bond prodigieux. Passif • forme garou. Vos distances de saut en longueur et en hauteur sont doublées. Un saut consomme votre déplacement et reste limité par le déplacement dont vous disposez. Le don n'accorde aucune vitesse de vol ni immunité aux chutes. Vous devez disposer d'une vitesse de marche pour en bénéficier.

Stade	Amélioration
2	Vous pouvez sauter sans élan comme si vous aviez pris l'élan normalement requis.
3	Le multiplicateur de distance devient trois.
4	Le multiplicateur de distance devient quatre.

6 • Cri bestial. Action • 1 essence • forme garou. Choisissez jusqu'à un nombre de créatures égal à votre stade, que vous voyez à 9 mètres ou moins et qui peuvent vous entendre. Chacune doit réussir une sauvegarde de Sagesse contre votre DD bestial ou être effrayée par vous jusqu'à la fin de votre prochain tour. Réussite ou échec, elle est ensuite immunisée contre votre Cri bestial pendant 24 heures.

Voix surnaturelle. Le cri peut être un hurlement, un croassement, une stridulation ou une vibration surnaturelle. Les poissons prédateurs peuvent l'émettre sous l'eau ; les cibles doivent toujours pouvoir l'entendre. Il échoue là où aucun son ne peut être produit. La peur prend fin si vous quittez votre forme garou. L'immunité de 24 heures de chaque cible vaut même si sa sauvegarde a été relancée et persiste si vous changez de forme.

7 • Lien de meute. Action • 1 essence • toute forme • 1 heure. Choisissez jusqu'à un nombre de créatures consentantes égal à votre stade, à 3 mètres ou moins de vous, sur le même plan et partageant une langue avec vous. Vous et chacune d'elles pouvez échanger volontairement des messages télépathiques tant que vous êtes à 18 mètres ou moins l'un de l'autre et sur le même plan.

Un lien consenti. Les destinataires communiquent avec vous, pas directement entre eux. Une créature peut rompre sa participation sans action. Dépasser la portée ou changer de plan suspend la communication, sans arrêter la durée. Une nouvelle activation met fin à votre précédent lien. Le lien ne demande pas de concentration et subsiste entre forme d'origine et forme garou ; une transformation qui remplace vos statistiques le suspend. Il ne lit pas les pensées, ne commande personne et ne contamine pas les participants.

Stade	Amélioration du lien
2	Deux destinataires au maximum.
3	Trois destinataires ; portée de communication 36 m.
4	Quatre destinataires.

8 • Volonté indomptée. Réaction • 1 essence • toute forme. Lorsque vous échouez à une sauvegarde contre un effet qui vous infligerait l'état charmé ou effrayé, relancez ce jet avant d'en appliquer les conséquences, avec les mêmes modificateurs et conditions d'avantage ou de désavantage. Vous devez utiliser le nouveau résultat. Vous ne pouvez utiliser ce don qu'une fois par sauvegarde.

Stade	Amélioration
2	Vous pouvez aussi l'utiliser contre un effet qui vous infligerait l'état empoisonné.
3	L'état paralysé devient également admissible.
4	L'état étourdi devient également admissible.

Éviter un état. Ce don intervient avant l'application de l'état : l'état que vous tentez ainsi d'éviter ne vous a donc pas encore retiré votre réaction. Une incapacité préexistante à réagir vous bloque normalement. Le don ne permet pas de relancer une sauvegarde ultérieure visant à mettre fin à un état déjà subi et ne fonctionne pas sans sauvegarde. Il ne crée aucune immunité permanente.

Les huit faiblesses

Actives à tous les stades et sous vos autres formes, sauf suspension expressément indiquée

1 • Argent brûlant. Une fois par tour, lorsqu'une attaque effectuée avec une arme ou une munition argentée devrait vous infliger des dégâts, ajoutez votre bonus de maîtrise aux dégâts du type de cette arme avant résistances et vulnérabilités. Le simple contact d'un objet d'argent ne blesse pas. Cette faiblesse ne crée pas de vulnérabilité générale et n'annule pas une résistance de classe ou de race.

2 • Lune impérieuse. Résister à l'événement de pleine lune coûte 2 essences au lieu de 1. Si vous ne payez pas, la mue imposée suit la durée commune de 1 heure. Pendant cette heure, vous avez le désavantage aux tests de Sagesse autres que Perception et Survie. Ce désavantage ne s'applique pas aux sauvegardes. Vous conservez vos décisions.

3 • Faim vorace. Votre besoin quotidien de nourriture est doublé, même si un trait ou un effet vous dispense normalement de manger. Le besoin d'eau ne change pas. À la fin d'un repos long, si vous n'avez pas consommé deux journées d'alimentation dans les 24 heures précédentes, vous ne récupérez qu'un nombre de points d'essence égal à la moitié de votre maximum, arrondie à l'inférieur, sans dépasser ce maximum. Vos points restants ne diminuent pas ; les autres bénéfices du repos sont normaux.

Nourriture et magie. Pour la privation, utilisez les règles de nourriture de 2014 avec ce besoin doublé, sans second système d'épuisement. Une journée d'alimentation ordinaire représente une demi-ration pour vous. Un effet qui fournit une journée d'alimentation en fournit également la moitié : deux baies nourricières peuvent donc satisfaire le besoin, avec leurs soins habituels. Aucune chair crue ni mise à mort n'est exigée.

4 • Mue douloureuse. Chaque entrée dans votre forme garou, ou chaque renouvellement de sa durée, vous fait perdre un nombre de PV égal à votre bonus de maîtrise, sans pouvoir descendre au-dessous de 1 PV. La perte ignore vos PV temporaires, ne peut être réduite ni transférée, et n'est pas un dégât : elle ne provoque pas de sauvegarde de concentration. Les mues imposées la déclenchent ; le retour à votre forme d'origine et la reprise après une suspension d'antimagie ne la déclenchent pas.

5 • Marque bestiale. Votre forme d'origine conserve des marques visibles : yeux, dents, pelage, plumes ou plaques de chitine. Vous avez le désavantage aux tests de Charisme (Tromperie) visant à cacher votre nature de garou, y compris avec un déguisement ordinaire. Cela n'affecte pas vos autres interactions sociales. Un effet magique qui dissimule réellement ces marques fonctionne normalement.

6 • Sens hypersensibles. Après avoir subi des dégâts de tonnerre, vous ne pouvez plus prendre de réaction jusqu'à la fin de votre prochain tour. Hors combat, l'effet dure 6 secondes. Un bruit ordinaire, même fort, ne suffit pas à le déclencher.

7 • Aversion au feu. Après des dégâts de feu, les transformations volontaires et les activations de dons coûtent 1 essence de plus jusqu'à la fin de votre prochain tour ; hors initiative, pendant 6 secondes. Plusieurs blessures renouvellent la durée sans additionner les surcoûts. Dons passifs, mues imposées, retour à la forme d'origine et coût pour résister à la lune restent inchangés. Une réaction déjà employée contre le coup déclencheur n'est pas surtaxée rétroactivement.

8 • Répulsion de l'aconit. Une créature que vous voyez à 3 mètres ou moins peut utiliser son action pour brandir devant vous un bouquet d'aconit. Effectuez une sauvegarde de Sagesse DD 12. Sur un échec, vous êtes effrayé par elle jusqu'à la fin de votre prochain tour. Réussite ou échec, vous êtes ensuite immunisé à cette présentation par cette même créature pendant 24 heures. Une plante simplement présente ne constitue pas une barrière.

Rites et guérison

Des procédures maison • Aucun rite ne recharge l'essence ni ne remplace un repos

Règles communes. Un officiant consentant, qui peut être le porteur, conduit le rite auprès de lui. Aucun niveau de lanceur de sorts ni maîtrise n'est nécessaire, sauf pour le sort final expressément requis. Le porteur reste conscient et consentant pendant sa participation. Une interruption de plus de 1 minute oblige à recommencer ; une pause plus courte ne compte pas dans la durée requise. Les offrandes ne sont consommées qu'à la réussite.

Scellement. 1 heure, 25 po. Pendant l'incubation, il déclenche l'accession au stade 1, la première mue et la stabilité. Après celle-ci, il stabilise le stade 1 et rétablit l'accès aux dons devenus inutilisables. L'officiant et le porteur nomment l'animal accepté et tracent une marque rituelle. Le rite ne relance aucun choix, ne change aucun trait et ne rend aucune essence ; une toute première accession applique seulement sa réserve initiale normale.

Purge précoce. 1 heure, 25 po. Tant que la malédiction n'a pas été scellée, ce rite la retire intégralement, y compris après le délai d'instabilité. *Délivrance des malédictions* ou *restauration suprême* (Greater Restoration, 2014) suffit également à ce stade, sans rite. Le consentement requis par le rite ne s'ajoute pas à celui d'un sort qui n'en exige pas.

Ascension. Vous devez être stable, avoir le niveau total de personnage requis et avoir achevé au moins un repos long depuis votre précédente accession à un stade. Accomplissez un rite de 8 heures ; acceptez le nouveau don et la nouvelle faiblesse à sa réussite. Les niveaux de toutes vos classes comptent. Vous ne sautez aucun stade ; aucun meurtre ni contamination d'autrui n'est exigé. Vous pouvez rester indéfiniment à votre stade.

Stade atteint	Niveau minimum	Offrandes
2	5	100 po
3	11	1 000 po
4	17	5 000 po

Purge après scellement. Accomplissez un rite de 8 heures. À son terme, un officiant lance sur vous le sort indiqué ci-dessous, avec ses règles et composantes habituelles. Leur coût et l'éventuel service du lanceur s'ajoutent aux offrandes. *Restauration suprême* peut remplacer *délivrance des malédictions* aux stades 1 et 2.

Stade actuel	Offrandes	Sort final, version 2014
1	100 po	Délivrance des malédictions
2	500 po	Délivrance des malédictions
3	1 500 po	Restauration suprême
4	5 000 po	Restauration suprême

Exception maison explicite. Après le scellement, ces deux sorts ne retirent la malédiction que dans le cadre de cette purge ; ils peuvent toujours produire leurs autres effets habituels. La guérison retire la transformation, le passif familial, les dons, les faiblesses et les liens de meute créés par vos dons, sans perte de niveau de classe. Elle ne rend aucune ressource déjà dépensée.

Mort et sorts exceptionnels. La mort seule et les retours ordinaires à la vie, y compris *réincarnation*, ne purgent pas cette malédiction. *Résurrection suprême* (True Resurrection, 2014) la retire conformément à son effet sur les malédictions : ne pas la confondre avec restauration suprême. *Souhait* peut reproduire le sort final d'une purge ; une guérison directe sans rite relève de ses usages exceptionnels.

Cas particuliers et magie

Une chronologie stable • Des interactions explicites avec les règles de 2014

Une échéance, pas un nouveau départ. Une mue imposée possède une échéance fixée lorsqu'elle est déclenchée : accession au stade 1 + 10 minutes, ou coucher du soleil + 1 heure. Un report ou une suspension ne repousse jamais cette échéance. Si plusieurs mues imposées se chevauchent, retenez l'échéance la plus tardive sans additionner leurs durées. Le délai d'instabilité part toujours de l'accession au stade 1.

Sous une autre transformation. Si vos statistiques sont déjà remplacées lorsque la mue devrait commencer, celle-ci attend la fin de cet effet et ne prend que le temps restant. Si la forme garou a déjà commencé puis cesse parce qu'un autre effet remplace vos statistiques, elle ne reprend pas automatiquement à la fin de cet effet. Il faut une nouvelle activation, sauf mue imposée encore en attente de son premier déclenchement physique.

Exemple de report. La lune impose une mue de 20 h à 21 h. Vous êtes déjà sous Forme sauvage à 20 h et y mettez fin à 20 h 40 : vous prenez la forme garou pour les 20 minutes restantes. Si vous en sortez à 21 h 05, aucune mue ne commence. Mue douloureuse ne s'applique que lorsque vous entrez effectivement dans la forme, pas lors de l'attente.

Antimagie. Les effets de cette malédiction sont suspendus dans un champ d'antimagie, y compris passif familial et faiblesses ; la malédiction n'est pas guérie. Vous reprenez votre apparence d'origine, sans pouvoir activer les pouvoirs ni dépenser de l'essence pour résister à la lune dans la zone. Tous les délais continuent de s'écouler. En sortant, une transformation encore en cours reprend pour le temps restant, sans paiement ni nouveau déclenchement de Mue douloureuse.

Lune dans un champ d'antimagie. Si l'événement lunaire survient dans la zone et que vous avez au moins 1 PV, notez son échéance normale. La mue reste en attente ; elle apparaît à la sortie seulement si cette échéance n'est pas dépassée. S'il s'agit de votre première entrée effective dans cette mue, Mue douloureuse s'applique alors. À 0 PV ou mort lors de l'événement, aucun report n'est créé. Les choix et changements de stade survenus pendant la suspension sont conservés.

Ordre des dégâts. Déterminez les dégâts, ajoutez Argent brûlant, puis appliquez Cuir surnaturel s'il convient. Appliquez ensuite résistances et vulnérabilités, puis PV temporaires et PV. Aversion au feu, Sens hypersensibles et le blocage de Récupération sauvage interviennent après les dégâts correspondants subis, sans modifier une réaction déjà utilisée contre ce coup. Les PV temporaires absorbent des dégâts néanmoins subis ; une réduction à 0 empêche ces déclenchements.

Types et métamorphes. La malédiction ne change pas votre type et ne vous accorde pas la qualification de métamorphe. Un autre effet peut modifier votre type selon ses règles. *Métamorphose* et *rayon de lune* s'appliquent selon vos traits préexistants : la seule forme garou ne donne ni l'immunité du métamorphe au premier sort ni les effets particuliers du second. Un rayon de lune ne déclenche pas la pleine lune du calendrier.

Dissipation et autres pouvoirs. *Dissipation de la magie* ne retire pas cette malédiction ni ses dons : ce ne sont pas des sorts. *Contresort* ne bloque pas leur activation. Vos capacités raciales et de classe conservent leurs règles ; l'argent ne contourne une résistance que si son texte le prévoit. Le Lien de meute est indépendant des aptitudes de classe au nom voisin.

Guérison puis recontamination. Vous recommencez au stade 1 avec la même caractéristique bestiale et le même ordre de dons et faiblesses aux stades retrouvés. Pour une famille déjà vécue, reprenez votre ancien animal et passif ; une nouvelle famille permet leurs nouveaux choix. Retrouvez l'essence restant avant la guérison, plafonnée au nouveau maximum, ou une réserve pleine si vous avez achevé un repos long depuis cette guérison. La guérison seule ne recharge ni essence ni tentative de transmission ; les immunités de 24 heures déjà créées persistent.

Décès et compteurs. La mort met en pause l'incubation et les 72 heures d'instabilité ; ces délais reprennent au retour à la vie si la malédiction subsiste. Les échéances lunaires et les durées de pouvoirs ne sont pas mises en réserve pendant la mort. Aucun passage de forme, décès ou retour ne change les choix permanents de votre malédiction.

Guide du maître du donjon

Choix de campagne • Méthodes d'attribution • Points à observer en partie

Une puissance supplémentaire. Cette malédiction est une récompense surnaturelle. Dons et faiblesses ne s'annulent pas mathématiquement. Les passifs gratuits pendant une transformation peuvent couvrir plusieurs rencontres rapprochées ; des scènes espacées demandent davantage d'essence. Comparez les occasions de contribuer de chaque PJ et l'ensemble des récompenses reçues, pas seulement les dégâts.

Des familles de jeu. Les six familles ne sont pas une classification zoologique complète. Elles définissent des apparences et quelques bénéfices précis. Un rat-garou n'est pas plus petit qu'un loup-garou si leurs personnages avaient la même taille ; un poisson-garou conserve sa marche. Dard, plumes et membres décoratifs n'ajoutent aucune attaque, aucun poison ni main supplémentaire.

Personnage de taille M, marche 9 m	En forme garou
Rat • Grimpeur	Taille M ; marche 9 m ; escalade 9 m.
Castor • Nageur	Taille M ; marche 9 m ; nage 12 m, respiration normale.
Loup • Poursuite	Taille M ; marche 12 m.
Requin • Aquatique	Taille M ; marche et nage 9 m ; respiration air et eau.

Le vol reste une option forte. Ailé permet au stade 2 des franchissements avec atterrissage ; le vol continu attend le stade 3, donc le niveau 11. Armes, armure et sorts restent utilisables. Ce bénéfice dépasse souvent le mimétisme dans une campagne de combat : ne présentez pas tous les passifs comme strictement équivalents. Un choix social peut néanmoins être pertinent pour le personnage et le scénario.

Méthode 2 : les deux d8. Avec la méthode par tirage, lancez deux d8 indépendants à chaque stade, l'un pour le don, l'autre pour la faiblesse. Relancez les doublons, un don sans bénéfice même dans ses améliorations futures, et une faiblesse entièrement neutralisée par un trait permanent. Avant les tirages, excluez pour tous les PJ les faiblesses toujours inopérantes ou constamment bloquantes dans la campagne. Un chevauchement partiel n'impose pas une relance.

Argent et instinct. L'argent reste un contre-jeu ciblé : il contourne Cuir surnaturel et bloque brièvement Récupération sauvage ; seule la faiblesse Argent brûlant ajoute des dégâts. Il n'existe ici ni immunité générale aux armes ordinaires, ni vulnérabilité automatique à l'argent, ni alignement imposé, ni obéissance au contaminateur. Le joueur garde ses décisions pendant une mue imposée.

Pas de cumul entre malédictions. Un personnage ne cumule pas cette malédiction avec une autre malédiction jouable de cette collection. Il faut d'abord retirer la première avant de contracter la seconde. Les autres malédictions, sorts et effets de jeu suivent leurs règles habituelles. Cette limite évite d'additionner des progressions dont l'équilibre commun n'a pas été établi.

Essais utiles. Sur trois à cinq séances, relevez les transformations, les scènes couvertes par une même heure, les dépenses d'essence, les dés de vie utilisés, les dégâts réellement évités par Cuir et l'impact du vol. Incluez un événement lunaire si vous souhaitez évaluer sa faiblesse. Vérifiez aussi si les contraintes touchent effectivement le personnage et si les autres PJ gardent leur place.

Statut et crédits. Création originale de Shuji ; rédaction et analyse mécanique assistées par IA. Contenu maison pour D&D 2014, sans approbation de Wizards of the Coast. Les vérifications théoriques ne remplacent pas les essais dans votre campagne.

Aide de jeu

Un tour de combat, une nuit de lune et les ressources à suivre

Repère	Règle
Essence	Maximum = stade + 1 ; repos long : récupération complète sauf Faim vorace. Aucun remboursement par forme, repas ou rite.
DD bestial	8 + maîtrise + modificateur de Constitution ou de Sagesse choisi au stade 1.
Se transformer	Action bonus, 1 essence, 1 h, sans concentration. Conservez taille, équipement, CA, PV et capacités.
Revenir	Action bonus sans essence ; cette action bonus est interdite pendant une mue imposée.
Arme naturelle	1d6 + Force ou Dextérité ; allonge 1,50 m ; maîtrise. Pas de finesse, attaque à mains nues ou attaque bonus.
Passif familial	Un seul choix permanent ; actif en forme garou. Vos autres vitesses restent disponibles.
Pleine lune	Une échéance annoncée par cycle. Résister coûte 1 essence, ou 2 avec Lune impérieuse. Sinon, mue gratuite pendant 1 h.
Récupération	Action bonus, 1 essence ; dépenser jusqu'à stade dés issus des niveaux du personnage. Possible en forme d'origine.
Repos longs	Suivez les règles de votre personnage et la limite de 2014 : au plus un repos long bénéfique par période de 24 h.

Deux arbitrages fréquents. Se transformer puis attaquer avec son action est possible. Se transformer puis utiliser Récupération sauvage dans le même tour ne l'est pas : les deux demandent l'action bonus. Cuir surnaturel et Volonté indomptée se partagent votre réaction. Une mue imposée ne coûte ni action ni essence.

Faim vorace : exemple. Au stade 3, votre maximum vaut 4. Sans les deux journées d'alimentation requises, un repos long rend 2 points : avec 1 essence restante, vous remontez à 3, et avec 3 restantes, à 4. Deux journées d'alimentation magique satisfont le besoin ; l'eau n'est pas doublée.

Personnage. Nom : _____ Race / type : _____
Famille : _____ Animal : _____
Passif familial : _____ Niveau : _____ Stade : _____
Caractéristique bestiale : Constitution / Sagesse • DD : _____
Essence : _____ / _____ • Dés de vie disponibles : _____

Dons et faiblesses. Dons : _____
_____
Faiblesses : _____
_____

Chronologie. Fin de la transformation : _____ Imposée : oui / non
Prochain événement lunaire : _____ Transmission disponible : oui / non
Lien de meute : _____ Fin du lien : _____
Échéance d'instabilité, si concerné : _____