

COMPÉTENCES	
Vigilance (Int)	8
Survie (Int)	9
Esquive (Ref)	8
Bagarre (Ref)	8
Mêlée (Ref)	9
Furtivité (Dex)	8
Athlétisme (Dex)	7
Résilience (Cor)	7
Res magie (Vol)	8
Res Contrainte (Vol)	8

Armure	8
Régénération	4

Résistances	
-	
Immunités	
Maladie	

Vulnérabilité	
Huile contre les créatures maudites, Bombe de Poussière de lune	

Esquive (base)	16
Repositionnement (base)	15
Blocage (base)	16

Récompense	
500 couronnes	

Butins	
Queue de rat-garou 	
Objets aléatoires (1d6)	
Cinquième Essence (1d6/2)	



**Moyen
Complexe**

**Intelligence
Humaine**

**Sens
Nyctalopie
Supérieure**

INT	6
RÉF	8
DEX	8
COR	6
VIT	9
EMP	1
TECH	3
VOL	5

ÉTOU	6
COU	27
SAUT	5
END	30
ENC	60
RÉC	5
PS	60

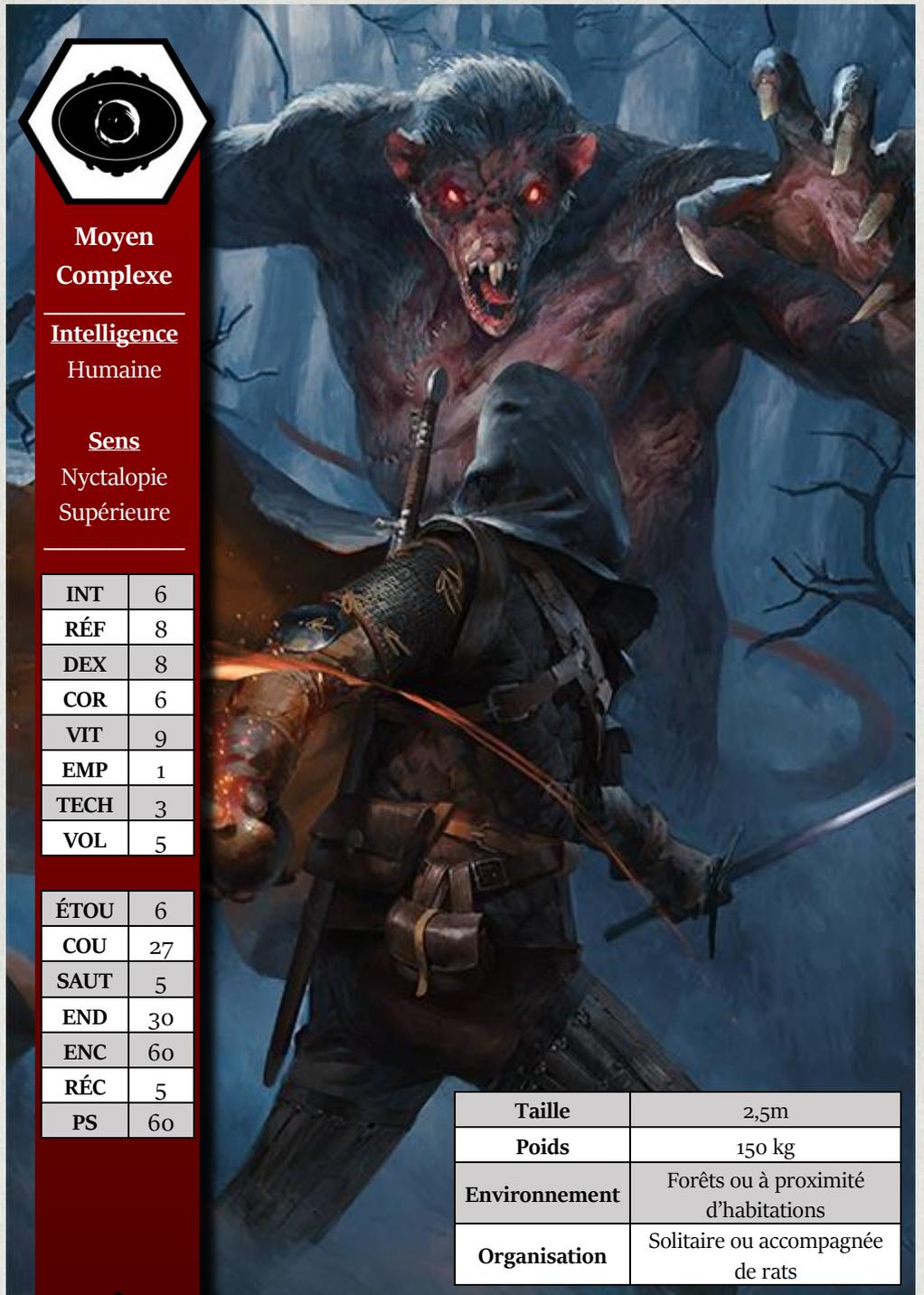
Taille	2,5m
Poids	150 kg
Environnement	Forêts ou à proximité d'habitations
Organisation	Solitaire ou accompagnée de rats

Rat-Garou

Superstitions populaires (Education SD 15)

Les Rats-Garous comme les loups-garous ou chats-garous et leurs semblables sont des thérianthropes, des gens capables de se transformer en animaux le plus souvent contre leur gré dès que la pleine lune est au plus haut. Ne vous faites pas mordre, vous pourriez, au pire, devenir une de ces abominations ou, au mieux, avoir une furieuse envie de fromage.

Comment éviter une mort monstrueuse - Jan d'Ehle



Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 16)

Il y a plusieurs façons pour un homme de devenir un Rat-Garou. Il peut soit être victime d'une malédiction, soit victime d'une chasseuse de rats qui a pour habitude de transformer des enfants en Rat-Garou. Autant vous dire que la malédiction est parfois plus facile à lever. A chaque pleine lune, le Rat-garou n'est animée que par une envie de chair fraîche à satisfaire et ne gardera en mémoire, à son réveil de sa chasse nocturne, qu'un un gout amer de sang sur le palais. Ses crocs sont vecteurs de maladie et il ne faudra pas longtemps après une morsure pour ressentir de la nausée.

Devenir un Rat-Garou

Un personnage atteint de cette malédiction a 30% de chances de se transformer en rat-garou chaque nuit, au lever de la lune. Sous sa forme de rat-garou, ils deviennent un prédateur vicieux et rusé avec une irrésistible envie de tuer. Si le personnage est un PJ, il est pris en charge par le MJ jusqu'au lever du soleil. Dans son état de bête, le Rat-Garou possède toutes les armes, armures, vulnérabilités et capacités du rat-garou. Le personnage augmente également ses statistiques avec les changements suivants : il augmente sa statistique corporelle de 2, ses statistiques de réflexe et de dextérité de 2 et sa statistique de vitesse de 5. De plus, il diminue sa statistique d'empathie de 5.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Griffes	17	T	4D6+3	10	-	Saignement (25 %)	2
Morsure	17	P	5D6	10	-	Perforation, Nausée (75 %)	1

Vulnérabilités : Poussière de lune

Un Rat-Garou pris dans la zone d'une bombe de "Poussière de lune" ne peut pas se régénérer pendant la durée de l'effet de la bombe.

Hordes : rats

PV : 10

Esquive (base) : 14

Vitesse : 5

Attaque (base) : 64

Quand la horde de rats effectue une attaque, elle tente de noyer la cible sous le nombre et de lui infliger des morsures. La cible doit réaliser un jet d'Esquive/Évasion ou une tentative de repositionnement pour éviter l'attaque. Si la horde de rats réussit son attaque, la cible subit 2d6 dégâts sur tout le corps et a 50 % de chance de tomber malade.

Capacité : Invocation de rats de la peste

Au début de son tour et à chaque round, les hordes de rats en jeu se dirigent vers la créature la plus proche et l'attaquent, si possible. Une horde de rats déjà engagée en combat ne se déplace pas, elle se contente d'attaquer. Elle peut utiliser son action pour invoquer deux hordes de rats de la peste à ses côtés. Ils déplacent vers l'ennemi le plus proche et l'attaquent, si possible.

Capacité : Traque olfactive

La créature peut pister une autre créature sans recourir à la vue ou à l'ouïe, et ce sans subir de pénalité.

Capacité : Fureur

Lorsque la créature a moins de 10 PS, elle entre en état de fureur. Elle effectue une attaque supplémentaire par round.

« Vif comme l'éclair, Madoc sortit une boule de cuir avec une mèche, l'embrasa d'un claquement de doigts et la lança aux pieds du Rat-Garou hurlant. »

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Rat-Garou	Rouge	+3 aux dégâts de mêlée	20	Pousse rapide des dents

Décoction	Formule	SD	Effet
Rat-Garou		18	Courir durant une longue période n'épuise pas votre Endurance

Trophée +2 aux tests de Physique et de Survie en milieu sauvage.