

# LES WOLFENS

Peuple nomade vivant surtout dans les plaines et les forêts du nord, subsistant grâce à la chasse et le peu d'argent que leur apporte le commerce de leur artisanat. Le wolfen adulte ressemble à un loup d'environ 2,5 mètres se tenant sur ses pattes arrière. Les wolfens sont très proches de la nature. Ils vivent en meutes pouvant compter une dizaine à une centaine d'individus. On rencontre aussi parfois des solitaires, de vieux mâles au poil argenté ou blanc. Quelle que soit la raison qui les a poussés à quitter le clan, ils sont généralement fort peu sociables, et il peut être dangereux de les approcher. En dehors de cela, le wolfen peut se montrer sociables, surtout envers les Elfes des bois ou les elfes sauvages, ainsi qu'avec les gnomes des forêts. Ces différentes communautés cohabitent généralement très bien. Leurs rapports avec les autres races sont plus tendus. Ils commercent assez souvent avec les humains, leur artisanat étant de qualité (ils excellent dans le travail du cuir), mais sont cependant à peine tolérés dans les grandes villes. Leurs rapports avec les nains et les autres elfes sont des plus tendus. Les wolfens, peuple assez posé, ont vraiment du mal à supporter les halfelins, vraiment trop exubérants à leur goût. En temps d'extrême famine, les wolfens n'ont plus d'amis, car toute chair est bonne à leurs yeux.



En dehors de cela, leur alignement tend vers la neutralité. Ils vouent une haine toute particulière aux morts-vivants de tous poils, qu'ils considèrent être contre-nature.

Les règles qui suivent sont prévues pour jouer les wolfens comme «classe monstrueuse», C'est à dire que vous pouvez commencer votre personnage avec la classe «wolfen», mais que vous devez avoir achevé la progression dans cette classe avant d'en choisir une autre et de vous multiclasser

## Caractéristiques raciales :

- Ajustement des caractéristiques de départ : For +2, Int -2.
- Vitesse de base : 12 mètres (8 cases).
- Nyctalopie.
- Langues de base : wolfen. Les individus atteignant 10 en Int parlent également le commun.
- Capacité spéciale : odorat (voir bestiaire).
- Attaque de morsure (-5 au BBA, for/2. Dégats 1d6).
- Classe de prédilection: Wolfen. En dehors de cela, beaucoup de wolfens choisissent le voie du rôdeur, qui correspond bien à leur nature de chasseur. Les lanceurs de sorts les plus courants sont les druides, mais on rencontre également des ensorceleurs.



## Compétences de classe :

- Escalade (For), Artisanat (Int), Saut (For), Détection (Sag), Natation (For), Sens de la nature (Sag)

## Caractéristiques de classe :

- Les wolfens savent manier les armes simples et de guerre. Ils savent également manier les armures légères et les boucliers.
- Au quatrième niveau, le wolfen reçoit un don en bonus, à choisir parmi les suivants : Pistage, Science de l'odorat (GPM), Attaques multiples (MN), Capture (MN), Course, Endurance, Robustesse, Vigilance

Niveau	Dés de vie	BBA <sup>1</sup>	Réf	Vig	Vol	Pts de compétence	
1 (enfant)	1d8	0	0	2	0	(4+mod d'Int) x 4	Armure naturelle +1
2 (adolescent)	2d8	1	0	3	0	4+mod d'Int	For + 2, Con +2
3 (jeune adulte)	3d8	2	1	3	1	4+mod d'Int	Taille G, Ar. Nat. +2
4 (adulte)	3d8	2	1	3	1	4+mod d'Int	For +2, Con +2, Don bonus

<sup>1</sup> : BBA = bonus de base à l'attaque