

LES LOUP-GAROUS DE BORDEciel

Solution écrite par Lilou, webmistress du site www.nerevarine.fr

Dernière mise à jour le 21 Mars 2014

Courir dans les champs de blé à poil un soir de pleine lune n'est-ce pas romantique ???? Mais siii !!! Imaginez le tableau : (musique d'ambiance) deux êtres amoureux courent au ralenti l'un vers l'autre bras tendus ; le champ de blé ondule avec la brise ; à poil l'un comme l'autre, ils sont visiblement ravis de se retrouver sous la lumière feutrée de la pleine lune. La suite est censurée.

Sauf que l'image se brouille, ses deux êtres se transforment. La musique d'ambiance est remplacée par des hurlements. Le premier est toujours à poil sauf qu'il court beaucoup plus vite que dans la version romantique. Le second court après le premier, il n'est pas à poil mais AVEC des poils, beaucoup plus grand que l'autre, avec un museau et des crocs acérés, bras tendus prêts à déchiqueter avec ses griffes redoutables ! La suite aussi est censurée.

Avouez qu'après ça vous ne regarderez plus jamais un Loup-Garou comme avant !!!! :-D

Bref, en vous enrôlant chez les Compagnons, vous aurez la possibilité de rejoindre le très fermé Cercle. Vous recevrez alors le pouvoir Forme Bestiale qui vous permettra de vous transformer en Loup-Garou et de jouer dans les champs de blé avec vos victimes et je ne veux pas savoir de quelle façon :-)

Ainsi, lorsque vous lancez votre pouvoir Forme Bestiale, vous vous transformerez en Loup-Garou pendant 150 secondes. Vous n'aurez plus accès à votre inventaire quel qu'il soit : arme, armure mais aussi sorts et cris. Mais si l'extension Dawnguard est installée, vous aurez accès à votre arbre de talents ^^

A chaque fois que vous vous nourrirez de chair fraîche, vous gagnerez 50 points de Santé et 30 secondes s'ajoute au temps qu'il vous reste à grogner.

Ce grand pouvoir n'est disponible qu'une fois par jour ; ce que je trouve dommage est que les transformations auraient pu être programmées d'office à chaque pleines lunes. Mais bon c'est l'jeu ma pov lucette ! Si vous possédez l'Anneau d'Hircine, cet artefact vous permet de vous transformer à volonté.

SOMMAIRE

- 1 - Les capacités et pouvoirs du Loup-Garou
- 2 - Les Loups-Garous de Dawnguard
- 3 - Se guérir de la lycanthropie

1 - LES CAPACITÉS ET POUVOIRS DU LOUP-GAROU

1.1 - Effets passifs

Voici la liste des aptitudes passives que vous gagnez lorsque vous vous transformez en gros velu d'après la capacité "Talents du Loup-Garou" :

- Résistance aux maladies 100%.
- La santé augmente de 50 points.
- La vigueur augmente de 100 points.
- La capacité de port augmente de 2000.
- La santé se régénère 100 % plus lentement.

Le fait de vous transformer en Loup-Garou vous confère donc une résistance totale aux maladies mais vous soigne aussi des maladies que vous auriez pu contracter, y compris la maladie "Sanguinaire Vampiris" si celle-ci date de moins de 3 jours :-)

De plus, le Loup-Garou est bien évidemment nyctalope (toi même !).

D'autre part lorsque vous vous transformez en Loup-Garou, certaines de vos statistiques de base changent :

- Vos dégâts à mains nues sont de 20 points ce qui est assez élevé par rapport aux autres races de Tamriel qui oscille entre 4 et 10 (je vous parle des dégâts de base sans aucune amélioration).
- Votre portée est de 150 points alors que la normale (de base) est plutôt de 96.

- La régénération de votre vigueur est de 20% alors que la normale (de base toujours ^^) est de 5%.

Dans le *Création Kit*, on voit que les dev' avaient prévu une aptitude appelée "Lever de pleine lune" qui augmente la Santé de 150 points les nuits de pleines lunes de 22h à 4h du mat'. Malheureusement, ça n'a pas été implémenté dans le jeu.

1.2 - Griffes de Loup-Garou

Cette amélioration passive ajoute un renfort de dégâts à mains nues selon votre niveau, mais si l'add-on Dawnguard est installé, cela ajoute en plus un renfort d'armure. En voici les détails :

NIVEAU	RENFORT DE DEGATS A MAINS NUES	RESISTANCE AUX DEGATS PHYSIQUES <i>Si Dawnguard est installé</i>
1 - 10	0	0
11 - 15	5	50
16 - 20	15	100
21 - 25	25	150
26 - 30	30	200
31 - 35	35	250
36 - 40	40	300
41 - 45	50	350
+ 46	60	400

1.3 - Les Hurllements et les Totems

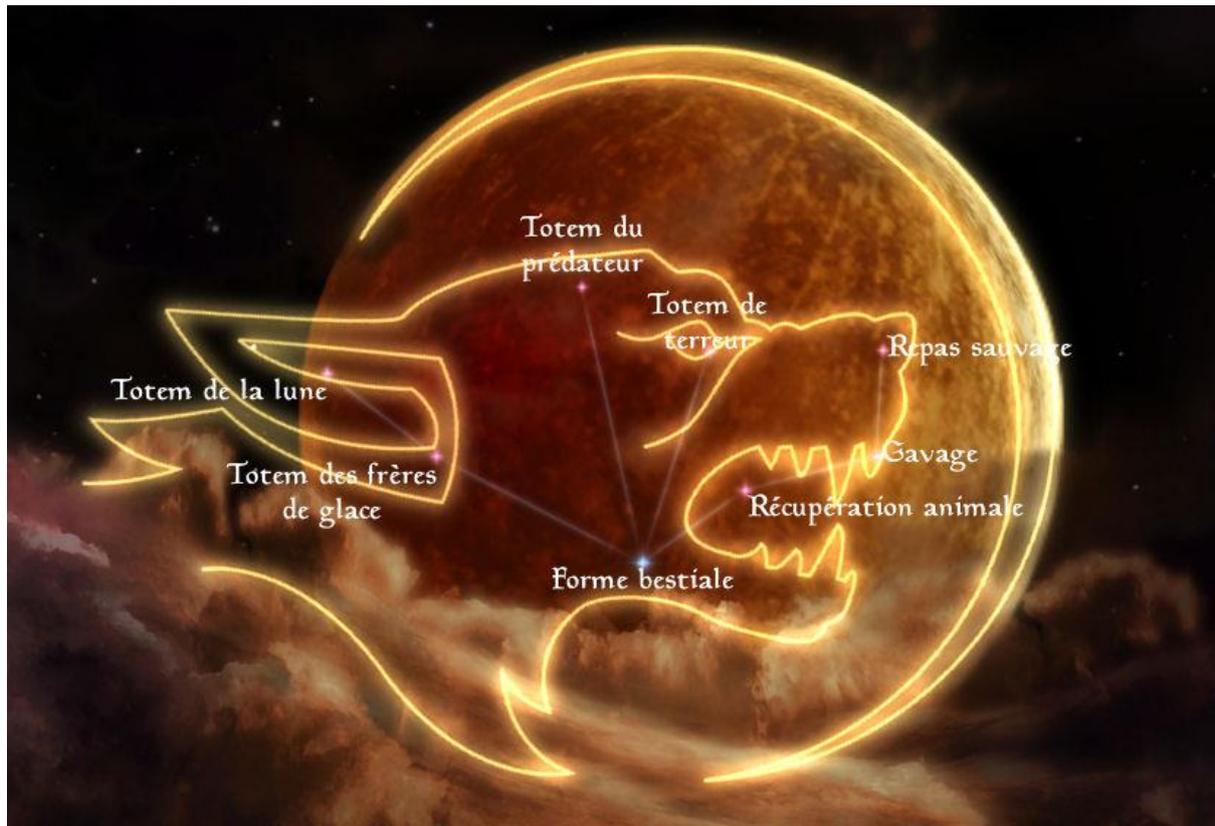
Votre hurlement de base est l'Appel de la Nature. Il se lance comme un Cri de Dragon et propulse vos adversaires en arrière. Cependant il existe trois autres hurlements qui s'activent grâce aux Totems d'Hircine. Vous les récupérez lors d'une quête des Compagnons donnée par Aela la Chasseuse. Le livre intitulé *Les Totems d'Hircine* vous en apprendra plus. Les hurlements sont levellés :

NOM	DESCRIPTION	NIVEAU	EFFET	TOTEM REQUIS
Appel de la nature	Renversement de zone avec une légère régénération.			Aucun
Flair de la bête	Le loup-garou hurle et peut détecter le sang des créatures vivantes à proximité.	1 - 5	Sur 100 pieds Sur 60 secondes	Totem de Chasse
		6 - 11	Sur 200 pieds Sur 120 secondes	
		+ 12	Sur 300 pieds Sur 180 secondes	
Hurlement horrifiant	Le loup-garou hurle, terrorisant toutes les créatures vivantes à proximité.	1 - 5	Sur 75 pieds Sur 30 secondes	Totem de Peur
		6 - 11	Sur 150 pieds Sur 30 secondes	
		+ 12	Sur 250 pieds Sur 30 secondes	
Ameutement	Le loup-garou hurle pour appeler ses congénères.	1 - 5	Invoque 1 congénère	Totem de Fraternité
		6 - 11	Invoque 2 congénères	
		+ 12	Invoque 3 congénères	

Vous ne pouvez pas changer de cri une fois transformé en Loup-Garou. Le seul moyen de le changer est d'activer le Totem voulu exposé dans la Basse-Forge dans votre forme "humaine".

2 - LES LOUPS-GAROUS DE DAWNGUARD

Ainsi, comme je le disais dans l'introduction de cette page, l'extension Dawnguard vous octroie un Arbre de Talent pour votre Loup-Garounet chéri ^^



AMELIORATION	RANG	DESCRIPTION	AMELIORATION REQUISE
Forme bestiale	1	Inflige 25 % de dégâts en plus en tant que loup-garou.	/
	2	Inflige 50 % de dégâts en plus en tant que loup-garou.	Forme bestiale niveau 1
	3	Inflige 75 % de dégâts en plus en tant que loup-garou.	Forme bestiale niveau 2
	4	Inflige 100 % de dégâts en plus en tant que loup-garou.	Forme bestiale niveau 3
Totem des frères de glaces	/	Le totem de fraternité de loup-garou appelle des loups des glaces.	Forme bestiale
Totem de la lune	/	Le totem de fraternité de loup-garou appelle des loups-garous.	Totem des frères de glaces
Totem du prédateur	/	Le totem de chasse de loup-garou a une portée accrue et indique si les cibles sont passives, alertées ou en combat actif.	Forme bestiale
Totem de terreur	/	Le cri de loup-garou "Hurlement horrifiant" affecte des créatures de niveau encore plus élevé.	Forme bestiale
Récupération animale	/	100 points de bonus à la santé et à la vigueur quand vous êtes sous une forme bestiale.	Forme bestiale
Gavage	/	Se nourrir permet de récupérer deux fois plus de points de santé.	Récupération animale
Repas sauvage	/	Vous pouvez vous nourrir sur la plupart des créatures mortes. Choisir une créature plutôt qu'une personne n'octroie en revanche que la moitié du temps supplémentaire.	Gavage

Cet arbre apporte de grosses améliorations que je vais vous détailler.

Tout d'abord, le hurlement *Armeutement* est modifié. Ce ne sont plus de "simples" loups qui viennent vous épauler, mais des confrères bien plus puissants :

MEMBRE DE LA MEUTE	NIVEAU	SANTÉ	VIGUEUR	CAPACITÉS
Loup	1	27	200	Attaque avec ses papattes 5 points Régénération de Vigueur 5% Bonus de Furtivité + 15
Loup des Glaces	6	137	255	Attaque avec ses papattes 20 points Régénération de Vigueur 5% Bonus de Furtivité + 27 Bonus de Parade + 12 Résistance au Froid 50%
Loup-Garou	12	210	185	Attaque avec ses papattes 30 points Régénération de Vigueur 20% Bonus de Furtivité + 26 Bonus de Parade + 26

Enfin, le hurlement Flair de la Bête est lui aussi amélioré d'une part en distinguant les créatures "normales", "en combat" et "en maraude" et d'autre part en étendant l'aire de détection :

NOM	DESCRIPTION	NIVEAU	EFFET	TOTEM REQUIS
Flair de la bête	Le loup-garou hurle et peut détecter le sang des créatures vivantes à proximité.	1 - 5	Sur 150 pieds Sur 60 secondes	Totem de Chasse
		6 - 11	Sur 275 pieds Sur 120 secondes	
		+ 12	Sur 400 pieds Sur 180 secondes	

3 - SE GUÉRIR DE LA LYCANTHROPIE

Si vous en avez marre de tous vos poils hirsutes qui se brushent mal et qui s'emmêlent au moindre coup de vent, des nuits glaciales ou encore de la fadeur de la viande fraîche, vous pourrez vous guérir de la Lycanthropie à partir du moment où vous avez terminés les quêtes des Compagnons, notamment la dernière *Gloire funèbre*.

Le rituel de guérison est exactement le même que pour votre ami Kodlak : jetez une tête de Sorcière du Coven de Glenmoril dans la Flamme du Héraut et pouf fini Loup-Garou !

Dans le jeu de base, une fois guéri de la Lycanthropie, vous ne pourrez plus être à nouveau infecté. Mais avec l'add-on Dawngard, il est possible de retrouver votre Loup-Garou préféré une fois (et une seule !) en parlant à Hela la Chasseuse qui acceptera de vous aider. Si vous vous guérissez une seconde fois, il vous sera cette fois-ci impossible de vous réapproprier le Sang de la Bête !

Avec l'add-on Dawngard, vous serez aussi automatiquement guéri de la Lycanthropie si vous acceptez de devenir un Seigneur Vampire !