

Nouveaux Traits du loup

Ces traits sont proposés pour enrichir les personnalités possibles. Vous pouvez choisir de les rendre ou non disponibles lors de la création de personnage ou de n'en retenir qu'un ou deux.

Le Mystique permet à un joueur de se doter d'un loup un peu médium. Pour le Meneur, ce sera à prendre en compte dans vos scénarios car ce personnage pourrait, à partir d'une question judicieuse, éventer un mystère plus tôt que prévu dans l'aventure.

Le Sage propose de prendre le contre-pied de la relation Humain/Loup habituelle. Cette fois c'est l'humain qui sera impulsif et le loup calme et réfléchi.

Enfin le Soumis propose un personnage très investi dans le fonctionnement de la meute et mettant de l'huile dans les rouages entre ses membres. Probablement le meilleur allié de l'Alpha, en réalité.

Mystique

Ce loup est différent. Il est connecté à l'Invisible, ce monde mystérieux d'où proviennent les Incarnés. Il est souvent distrait, la tête ailleurs. Intuitivement, il sait des choses qu'il n'a jamais apprises.

Stimulus : Lorsqu'il rencontre un Incarné, un médium ou qu'une situation traite de l'Invisible, ce loup s'éveille.

Révéle : Lorsqu'il est aux commandes, ce loup se désintéresse des questions terre à terre, du quotidien du personnage. Cela peut l'amener à totalement laisser tomber ce qu'était en train de faire le personnage, quelle que soit l'importance de la tâche pour son alter ego. Si la situation le met aux prises avec un Incarné ou un médium, il cherchera à éviter

l'affrontement et à sympathiser avec le personnage. Son but est d'essayer d'en apprendre davantage sur cette étrange dimension à laquelle il se sent lié.

Bonus : Ce Neuri reçoit la spécialisation d'Esprit Instinct. De plus, une fois par séance de jeu, le joueur de ce personnage peut poser une question au Meneur sur le scénario en cours à laquelle celui-ci répondra par oui ou par non.

Sage

Ce loup est posé, calme et réfléchi. Au cours de ses multiples incarnations au cours du temps, il a appris à connaître le fonctionnement des êtres humains et a tendance à penser qu'il est de sa responsabilité de guider son alter ego. Il lui arrive d'impatisser son entourage sans parler de sa contrepartie humaine.

Stimulus : Ce loup va s'éveiller quand son alter ego humain se montre impulsif, agit sans réfléchir et se jette dans l'action sans avoir pris le temps d'examiner la situation.

Révéle : Pondéré, ce loup prendra le temps d'examiner la situation. Il va tenter de régler le problème en cours du Neuri par une action posée et réfléchie. S'il faut en venir au combat, soit ! Mais pas sans avoir soigneusement étudié les alternatives et les conséquences. Il ne rendra le contrôle que lorsque le problème sera réglé ou qu'il sera persuadé que son alter ego ne pourra pas se mettre en danger même en étant irréfléchi.

Bonus : +1 en Esprit. Ce loup ne harcèle pas son alter ego lorsqu'il est éveillé. En conséquence, ce personnage ne souffre d'aucun

malus de Concentration, y compris lorsqu'il est Révélé.

Soumis

Il ne faut pas croire qu'un loup soumis manque de personnalité. Simplement, il déteste les conflits et n'utilise pas l'intimidation pour s'imposer. Il n'est pas intéressé par la fonction d'Alpha mais le sort de la meute lui importe au contraire beaucoup ainsi que la bonne entente du groupe. Ce loup se soucie des autres membres de la meute, humains et loups inclus.

Stimulus : Lorsqu'un membre de la meute ne va pas bien, a des états d'âme, cela va attiser la

compassion de ce loup. Les conflits à l'intérieur de la meute vont également l'amener à sortir de sa réserve.

Révélé : Un fois aux manettes, ce loup fera tout pour que cesse un conflit interne à la meute, mais il privilégiera la discussion (y compris l'utilisation de Relations) aux cris ou à l'intimidation. Recourir au Défi sera vraiment sa dernière extrémité.

Bonus : Ce loup ne peut pas être Dominant. Ce personnage reçoit la spécialité de Dominance Empathie. De plus, chaque fois qu'il essaie de convaincre quelqu'un sans l'intimider, il reçoit un bonus de +1D6.