

Petit guide de création du personnage

Ça y est, avec les autres joueurs, vous venez de créer votre meute. C'est désormais le moment de créer votre personnage ou plutôt vos personnages. Vous allez devoir imaginer la personnalité de deux alter egos partageant le même corps, un humain et un loup.

Une première question à se poser : souhaitez-vous deux personnalités très différentes, ou bien préférez-vous deux personnalités proches ?

Le premier cas est certainement plus intéressant si vous aimez interpréter vos personnages et changer de point de vue en cours de jeu. Par contre, le Neuri sera un peu instable et il sera plus difficile pour les deux alter ego d'accomplir chacun leurs objectifs. Pour vous, joueur ce ne sera pas toujours simple de « *switcher* » entre les deux personnalités c'est à dire de passer d'une personnalité à l'autre.

Si vous faites le choix de deux personnalités proches, vous ferez celui de l'équilibre, de la stabilité. L'humain et le loup s'entendent sans doute bien. Ce choix est probablement judicieux si votre personnage a des responsabilités

importantes qui demandent un esprit stable, comme par exemple l'Alpha de la meute.

Tout reste possible, ce qui précède n'est en aucun cas une obligation. Les contre pieds les plus inattendus existent, le but reste de concevoir le personnage qui vous fait envie.

Une fois que vous avez répondu à cette question, il est temps de créer votre loup.

Le Loup

Quelle est la personnalité de ce loup, comment l'imaginez vous ?

Meute vous propose de choisir deux Traits parmi sept. Ce petit guide évoque 3 traits supplémentaires à cette liste (en rouge dans le tableau ci-dessous). Si votre Meneur accepte de les incorporer, il en trouvera le descriptif complet dans une petite aide de jeu appelée « Nouveaux Traits du Loup. »

Parfois certains traits peuvent proposer différents aspects dans la personnalité du loup. A vous de choisir ce qui correspond à votre loup favori. C'est la combinaison de ces deux traits qui va peindre la personnalité de votre loup.



Illustration de Pierre « Gotto » Legay, avec l'aimable autorisation de Benjamin Diebling

Traits	Descriptif
Curieux	<p>Ce loup a l'esprit ouvert et s'intéresse à son environnement, aux personnes qui l'entourent. Agréable, il va spontanément vers les autres et aime explorer ce qui l'entoure.</p> <p>Alternative : ce loup est méfiant, il déteste le mensonge, les messes basses et les secrets. Pour lui il est important de dissiper tout ça, quitte à ne pas être agréable avec ceux qui jouent les mystérieux.</p>
Dominant	<p>Ce loup a un caractère fort, il a l'habitude de s'imposer. Énergique, il n'aime pas les hésitations et il a l'habitude de prendre des initiatives. Il peut être l'Alpha mais ce n'est pas une obligation tant qu'il continue de jouer un rôle important dans la meute et qu'il est respecté.</p>
Égocentrique	<p>Ce loup a une haute opinion de lui, il est un peu prétentieux. Surtout, il aime que l'attention soit centrée sur lui et peut facilement se montrer jaloux de celui qui lui vole la vedette. Néanmoins, il est volontaire, pas du tout timide et doué pour braquer les projecteurs sur lui.</p>
Prédateur	<p>Ce loup est joueur ! Un peu immature, il aime la chasse, la traque, débusquer une proie, se cacher, courir...</p> <p>Alternativement, ce loup est bien plus sinistre. S'il aime toujours la chasse et la traque, il apprécie la peur de l'autre, l'odeur de la proie effrayée le stimule et il cherche à la provoquer.</p>
Protecteur	<p>Ce loup pense aux autres. Sa préoccupation, c'est la sécurité du groupe, de la meute, des proches. Il est prêt à s'interposer entre eux et le danger. Selon les loups, il peut se montrer bienveillant envers autrui ou bien étouffant, malgré ses bonnes intentions.</p>
Sangreloup	<p>Ce loup a une passion pour le sang et la violence. Il aime manger, il aime se battre, il aime dévorer ses victimes. Ce n'est pas vraiment un gentil loup même s'il respecte en général sa meute et peut même se montrer amical envers ceux qu'il considère comme des compagnons d'arme.</p>
Sournois	<p>Le loup sournois se méfie des approches trop directes. Prudent, il envisage toutes les solutions avant d'agir et opte en général pour le contournement des difficultés. C'est un malin, jamais à cours d'astuces mais sa nature dissimulatrice le rend rarement populaire. Observateur des caractères, il peut être manipulateur mais c'est, le plus souvent dans l'intérêt de la meute.</p>
Mystique	<p>Ce loup est distrait, éthéré, pas vraiment concentré sur ici et maintenant. C'est parce qu'il entend des choses. Ce loup est connecté à l'Invisible plus fortement que les autres.</p>
Sage	<p>Il y a des loups fougueux. Et il y en a des plus posés. Ce loup en fait partie. Il a vécu plusieurs existences et il les a mises à profit. Il connaît bien le cœur des hommes et celui des loups, et il fait profiter sa meute de son savoir. La cohabitation entre ce loup et son alter ego est en général très aisée.</p>
Soumis	<p>Le loup soumis déteste les conflits et fait tout pour les éviter. C'est un facilitateur des rapports sociaux dans la meute. A quoi sert de perdre du temps et de l'énergie à se disputer ? Ce loup fait tout pour que l'harmonie règne dans le groupe. Il est très rare qu'un Soumis remette en question l'autorité de l'Alpha et il accomplit en général ce qui lui est demandé, tant qu'il est convaincu que le bien être de la meute est l'objectif.</p>

Le Nom du Loup

Avec le choix de vos Traits du loup, vous devez déjà avoir une bonne idée de la personnalité de votre loup. Maintenant, il convient de choisir son nom. Le Nom du loup est important. Il représente l'essence de ce loup, sa nature profonde. Ce nom est un condensé de sa personnalité. Il aura aussi un impact technique puisque lorsque votre loup sera Révélé, vous pourrez utiliser votre nom pour vous aider à accomplir des actions en lien avec cette nature profonde. Ainsi Marche avec les Ombres sera certainement furtive ; Crocs Ardents sera un guerrier ; Lune d'argent sera sûrement plus contemplative, peut être davantage dans la séduction...Le Nom que vous choisirez doit faire penser à ces noms indiens qui racontent quelque chose du personnage.

L'Humain

Une fois votre Loup terminé, il est temps de passer à l'Humain. La première question à vous poser rejoint un peu celle que nous évoquions au début de ce guide : en quoi est-il différent de votre Loup ? S'entendent-ils bien ?

Il n'y a pas de traits à choisir pour la personnalité humaine mais vous pouvez vous servir de celle du Loup pour positionner l'humain par le jeu des ressemblances et différences.

Il y a également son métier. Que fait votre personnage ? Comment concilie-t-il ce métier et ses éventuels moments de stress avec son loup ou ses absences pour le compte de la meute ? C'est aussi à ce moment là que vous devez songer au groupe. Vous avez choisi, avec les autres joueurs, un concept qui rassemble votre meute. L'activité de votre personnage le relie-t-il à ce concept ? Si oui, comment ? Et sinon, de quelle manière votre personnage va-t-il se rattacher à ce concept et/ou à la meute ?

Vécus

C'est sans doute le meilleur moment pour choisir vos Vécus, c'est à dire son passé et son savoir-faire. Imaginez l'histoire de votre personnage, les moments forts qu'il a vécus (« Rescapé d'une attaque anti Neuri ») ou bien un hobby (« Boxeur amateur »), son métier ou un ancien métier ou encore une qualité ou un trait de caractère fort de sa personnalité (« Les gens m'apprécient en général »).

Les Vécus vont vous aider à réaliser vos actions mais vous pourrez également les utiliser pour intervenir dans le récit du Meneur. Ils vous permettront d'improviser sur des contacts (collègue de travail, partenaire de la salle de sport...) ou du matériel utile (un médecin disposera facilement de toutes sortes de médicaments) donc ne les négligez pas !

Attributs

Vos Attributs sont les ressorts techniques principaux de votre personnage, quelle que soit sa forme et quelle que soit la personnalité aux commandes. Lorsque vous établissez ces trois Attributs, la plupart des Traits du Loup ont un impact sur eux, Dominance, Corps et Esprit. N'oubliez pas de reporter vos bonus lors de la répartition des points. Si les Attributs sont des chiffres, moins évocateurs que les Vécus, ils représentent tout de même votre personnage, Humain comme Loup. Il ne s'agit plus de personnalité mais des forces et des faiblesses de votre personnage. Ce sont aussi des éléments importants pour sa description. Un Corps important indiquera sans doute une musculature avantageuse ou une carrure et un poids au-dessus de la norme. Une forte Dominance indiquera du charisme, du charme, une aura intimidante ou attirante au choix...Et un Esprit élevé peut indiquer un regard vif, une intelligence qu'on devine toujours aux aguets à

moins qu'au contraire il s'agisse d'un intellectuel perpétuellement perdu dans ses calculs.

Ne négligez pas les Spécialités qui, en plus d'être très intéressantes d'un point de vue des statistiques pour vos jets de dés, apportent des informations sur votre personnage. Un Corps élevé avec Vivacité ne donne pas la même information que le même Corps avec Puissance.

Relations

Une fois cela terminé, vous tiendrez votre personnage. Vous allez pouvoir le raconter aux autres joueurs avec sincérité. Il n'y a pas, ou très rarement (et avec l'aval de votre Meneur) de secret dans la meute. Écoutez bien les descriptions des autres joueurs également car c'est à partir d'elles que vous allez ensuite écrire les Relations qui vont unir votre personnage avec chacun des autres membres de la meute mais aussi ajouter le piment indispensable : tensions, rivalités, jalousies etc.

Une Relation représente ce que votre personnage humain pense et ressent à l'égard d'un autre membre de la meute. En jeu, vous pourrez utiliser cette Relation pour aider ce membre à accomplir quelque chose. Mais elle vous permet également d'imposer votre point de vue à votre compagnon.

Chaque Relation que vous créez, c'est aussi un D6 de plus dans le bol au centre de la table qui constitue le Lien de meute. Une Relation, c'est important pour vous et pour les autres.

Il est parfois difficile de créer une relation à partir de la description, souvent sommaire, d'un

autre joueur. Essayez de vous mettre dans la peau de votre humain. Que pense-t-il des autres personnages ? Idéalement, essayez de trouver une phrase ambivalente que vous pourrez utiliser positivement ou négativement, un « je t'apprécie mais... ». Vous pouvez aussi souhaiter n'inscrire qu'une Relation positive (« Je t'admire »), cela fonctionnera également. Une Relation 100 % négative est un peu plus délicate à gérer mais cela peut être intéressant si c'est utilisé avec finesse et surtout si cette Relation est appelée à évoluer vers quelque chose de plus positif avec le temps comme dans ses séries ou des membres du groupe ne peuvent pas se supporter au début de la saison avant de devenir inséparables quelques péripéties plus tard. Éviter toutefois d'avoir des Relations négatives avec tous les membres de la meute, le but est quand même de construire un groupe qui va fonctionner ensemble, pas de le voir se déliter dès la première partie !

Si vous n'êtes pas inspiré, ce n'est pas grave. Commencez la partie sans vos Relations et observez vos compagnons. Leurs actes vous fourniront à terme tout ce dont vous aurez besoin !

Conclusion

Voilà il ne me reste plus qu'à espérer que ce petit guide vous a aidé à créer le Neuri de vos rêves et à vous souhaitez un bon jeu !