

Jérémiah



Description : Calme et responsable, Jérémiah est un leader-né. Ouvert à la discussion, il tranche quand il l'estime nécessaire.
Occupation : Directeur de l'Antre des Loups.

Vécus :

« J'ai une autorité naturelle » :

2

« Je m'entretiens physiquement, c'est utile. »

1

Relations :

« Je suis l'Alpha ! » (tous)

« Jez, tu dois assumer ce que tu es ! »

« Mère je respecte ton avis mais tu t'es retirée. »

« On peut toujours compter sur Thomas »

« Dominique, je t'ai à l'œil ! »

ATTRIBUTS	Spécialités
DOMINANCE	4
<input type="radio"/> CHARISME	SD -1 en séduction, persuasion et discours
<input type="radio"/> EMPATHIE	SD -1 en art, variances de prégnance x2
<input checked="" type="radio"/> VOLONTÉ	SD -1 en défi, intimidation et résistance mentale
CORPS	4
<input type="radio"/> ENDURANCE	SD -1 en résistance physique, Malus de blessures ignorés
<input type="radio"/> PUISSANCE	SD -1 pour forcer, Dégâts en corps à corps +1
<input type="radio"/> VIVACITÉ	SD -1 en sprint, action rapide et corps à corps
ESPRIT	3
<input type="radio"/> ÉRUDITION	SD -1 en connaissances et informatique
<input type="radio"/> SENS	SD -1 en perception et en tir
<input type="radio"/> INSTINCT	SD -1 pour sentir le mensonge et la vraie nature d'une personne

SANTÉ	Malus	FORME DE LOUP
<input type="radio"/> ÉGRATIGNURES	0	DISCRÉTION SD -1 dissimulation & pistage
<input type="radio"/> BLESSURE LÉGÈRE	-1d	COURSE SD -1 endurance & vitesse
<input type="radio"/> BLESSURE GRAVE	-3d	SENS SD -1 odorat, ouïe & vision nocturne
<input type="radio"/> INCONSCIENCE	x	MORSURE SD -1 attaque

Cœur de Meute

Description : Cœur de Meute est un loup dominant mais qui a très à cœur l'intérêt de la meute et le bonheur de ses membres. Il estime être objectivement le plus capable de faire respecter ces priorités. C'est un loup qui s'entend très bien avec son humain.

Traits du Loup :

- DOMINANT

- PROTECTEUR : +1D6 à tout jet de vigilance.

PRÉGNANCE	Description
<input type="radio"/> RÉVÉLÉ Concentration x	Le loup prend le contrôle. La forme humaine a des yeux jaunes. Le personnage n'a plus accès à ses vécus. Il peut utiliser son NOM, le LIEN, les MÉMOIRES de la Meute et CHANGER.
<input type="radio"/> AGITÉ Concentration -3d	Le Loup s'agite violemment. Les yeux du Neuri sous forme humaine prennent des reflets jaunes. Il peut aussi laisser échapper des grognements ou autres comportements animaux. Le personnage gagne +1 en Dégâts.
<input type="radio"/> VIGILANT Concentration -2d	Quelque chose excite ou déplaît au Loup. Il bouge dans l'esprit du Neuri. Le personnage peut CHANGER.
<input type="radio"/> ATTENTIF Concentration -1d	Le Loup se concentre sur la situation. Le personnage a accès aux MÉMOIRES de la Meute.
<input type="radio"/> ÉVEILLÉ	Le loup s'éveille doucement. Le personnage a accès au LIEN de meute.
<input type="radio"/> ENDORMI	Le loup dort. Il n'intervient pas dans les pensées du personnage.

Jez



Description : Belle jeune femme entre 20 et 30 ans, moderne et indépendante. Adore la technologie, sortir et « faire des trucs d'humain normale ». Vit péniblement les contraintes de la meute et sa cohabitation avec Marche avec les Ombres. Occupation : Commerciale à Marvejols.

Vécus :

« Je suis une vraie geek ! » :

2

« Vendre, convaincre, séduire, je sais faire. »

1

Relations :

« J'ai du respect pour Jérémiah mais cette histoire d'Alpha, c'est un truc de primitifs ! » .

« GranMa a une langue de vipère mais elle a raison de ne pas se laisser faire ! »

« Thomas est un gentil garçon mais il a un monstre en lui. »

« Dom pense être irrésistible. Quelle blague ! »

ATTRIBUTS	Spécialités
DOMINANCE	3
<input checked="" type="checkbox"/> CHARISME	SD -1 en séduction, persuasion et discours
<input type="checkbox"/> EMPATHIE	SD -1 en art, variances de prégnance x2
<input type="checkbox"/> VOLONTÉ	SD -1 en défi, intimidation et résistance mentale
CORPS	3
<input type="checkbox"/> ENDURANCE	SD -1 en résistance physique, Malus de blessures ignorés
<input type="checkbox"/> PUISSANCE	SD -1 pour forcer, Dégâts en corps à corps +1
<input checked="" type="checkbox"/> VIVACITÉ	SD -1 en sprint, action rapide et corps à corps
ESPRIT	3
<input type="checkbox"/> ÉRUDITION	SD -1 en connaissances et informatique
<input type="checkbox"/> SENS	SD -1 en perception et en tir
<input type="checkbox"/> INSTINCT	SD -1 pour sentir le mensonge et la vraie nature d'une personne

SANTÉ	Malus	FORME DE LOUP
<input type="checkbox"/> ÉGRATIGNURES	0	DISCRÉTION SD -1 dissimulation & pistage
<input type="checkbox"/> BLESSURE LÉGÈRE	-1d	COURSE SD -1 endurance & vitesse
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE	-3d	SENS SD -1 odorat, ouïe & vision nocturne
<input type="checkbox"/> INCONSCIENCE	x	MORSURE SD -1 attaque

MARCHE AVEC LES OMBRES

Description : Marche avec les Ombres a bon fond mais elle a une relation tendue avec son humaine, ce qui la rend souvent irritable quand elle parvient en contrôle.

Crocs ardents et Marche avec les Ombres sont des âmes sœurs, compagnes depuis des siècles. Pas certain que Jez soit d'accord !

Traits du Loup :

- PREDATRICE : +1D6 à tout jet de chasse et de furtivité.

- CURIEUSE : +1D6 à tout jet visant à rechercher quelque chose.

PRÉGNANCE	Description
<input type="checkbox"/> RÉVÉLÉ Concentration x	Le loup prend le contrôle. La forme humaine a des yeux jaunes. Le personnage n'a plus accès à ses Vécus. Il peut utiliser son NOM, le LIEN, les MÉMOIRES de la Meute et CHANGER.
<input type="checkbox"/> AGITÉ Concentration -3d	Le Loup s'agite violemment. Les yeux du Neuri sous forme humaine prennent des reflets jaunes. Il peut aussi laisser échapper des grognements ou autres comportements animaux. Le personnage gagne +1 en Dégâts.
<input type="checkbox"/> VIGILANT Concentration -2d	Quelque chose excite ou déplaît au Loup. Il bouge dans l'esprit du Neuri. Le personnage peut CHANGER.
<input type="checkbox"/> ATTENTIF Concentration -1d	Le Loup se concentre sur la situation. Le personnage a accès aux MÉMOIRES de la Meute.
<input type="checkbox"/> ÉVEILLÉ	Le loup s'éveille doucement. Le personnage a accès au LIEN de meute.
<input type="checkbox"/> ENDORMI	Le loup dort. Il n'intervient pas dans les pensées du personnage.

THOMAS



Description : Colosse au cœur tendre, Thomas est toujours prêt à rendre service. Posé, il fait tout pour garder son calme car il sait que sinon...
Occupation : Homme à tout faire.

Vécus :

« Je peux bricoler un truc. » : 2
« Les gens me trouvent sympathique » : 1

Relations :

« J'admire Jérémiah, c'est un type super et un bon chef ! » .

« Jez est une fille géniale...mais c'est compliqué » .

« Gran Ma sait beaucoup de choses mais sa langue est un poison. » .

« Dominique ne respecte rien ! »

ATTRIBUTS	Spécialités
DOMINANCE	2
<input type="radio"/> CHARISME	SD -1 en séduction, persuasion et discours
<input type="radio"/> EMPATHIE	SD -1 en art, variances de prégnance x2
<input type="radio"/> VOLONTÉ	SD -1 en défi, intimidation et résistance mentale
CORPS	5
<input checked="" type="checkbox"/> ENDURANCE	SD -1 en résistance physique, Malus de blessures ignorés
<input checked="" type="checkbox"/> PUISSANCE	SD -1 pour forcer, Dégâts en corps à corps +1
<input type="radio"/> VIVACITÉ	SD -1 en sprint, action rapide et corps à corps
ESPRIT	2
<input type="radio"/> ÉRUDITION	SD -1 en connaissances et informatique
<input type="radio"/> SENS	SD -1 en perception et en tir
<input type="radio"/> INSTINCT	SD -1 pour sentir le mensonge et la vraie nature d'une personne

SANTÉ	Malus	FORME DE LOUP
<input type="radio"/> ÉGRATIGNURES	0	DISCRÉTION SD -1 dissimulation & pistage
<input type="radio"/> BLESSURE LÉGÈRE	-1d	COURSE SD -1 endurance & vitesse
<input type="radio"/> BLESSURE GRAVE	-3d	SENS SD -1 odorat, ouïe & vision nocturne
<input type="radio"/> INCONSCIENCE	x	MORSURE SD -1 attaque

CROCS ARDENTS

Description : Crocs Ardents aime la violence, le sang et déchirer ses proies et ses ennemis entre ses crocs. Il est brutal, vicieux mais très amoureux de Marche avec les Ombres et au final attaché à sa meute. Il ne s'entend pas du tout avec son humain qui fait tout ce qu'il peut pour le brider.

Traits du Loup :

- PRÉDATEUR : +1D6 à tout jet de chasse et de furtivité.

- SANGRELOUP : +1D6 à tout jet de combat rapproché

PRÉGNANCE	Description
<input type="radio"/> RÉVÉLÉ Concentration x	Le loup prend le contrôle. La forme humaine a des yeux jaunes. Le personnage n'a plus accès à ses vécus. Il peut utiliser son NOM, le LIEN, les MÉMOIRES de la Meute et CHANGER.
<input type="radio"/> AGITÉ Concentration -3d	Le Loup s'agite violemment. Les yeux du Neuri sous forme humaine prennent des reflets jaunes. Il peut aussi laisser échapper des grognements ou autres comportements animaux. Le personnage gagne +1 en Dégâts.
<input type="radio"/> VIGILANT Concentration -2d	Quelque chose excite ou déplaît au Loup. Il bouge dans l'esprit du Neuri. Le personnage peut CHANGER.
<input type="radio"/> ATTENTIF Concentration -1d	Le Loup se concentre sur la situation. Le personnage a accès aux MÉMOIRES de la Meute.
<input type="radio"/> ÉVEILLÉ	Le loup s'éveille doucement. Le personnage a accès au LIEN de meute.
<input type="radio"/> ENDORMI	Le loup dort. Il n'intervient pas dans les pensées du personnage.

DOMINIQUE



Description : Charmeur, volontiers moqueur, Dom est populaire partout où il passe. Beau, intelligent, sûr de lui, il peut énerver même s'il ne possède pas l'ambition et l'opportunisme d'Oeil de Nuit.

Occupation : Vétérinaire au parc à loups.

Vécus :

« Du charme, de la personnalité, moi quoi ! » : **2**

« J'ai de bonnes bases en sciences. » : **1**

Relations :

« Jérémiah s'occupe de la meute et c'est un boulot que je lui laisse même si parfois il se prend trop au sérieux. » .

« GranMa : qui s'y frotte s'y pique ! »

« Thomas devrait s'acheter une personnalité. Cela dit, on a parfois besoin d'une brute »

« Jez est une vraie beauté, je l'adore. Mais elle a des soucis. »

ATTRIBUTS	Spécialités
DOMINANCE	3
<input checked="" type="checkbox"/> CHARISME	SD -1 en séduction, persuasion et discours
<input type="checkbox"/> EMPATHIE	SD -1 en art, variances de prégnance x2
<input type="checkbox"/> VOLONTÉ	SD -1 en défi, intimidation et résistance mentale
CORPS	3
<input type="checkbox"/> ENDURANCE	SD -1 en résistance physique, Malus de blessures ignorés
<input type="checkbox"/> PUISSANCE	SD -1 pour forcer, Dégâts en corps à corps +1
<input type="checkbox"/> VIVACITÉ	SD -1 en sprint, action rapide et corps à corps
ESPRIT	3
<input type="checkbox"/> ÉRUDITION	SD -1 en connaissances et informatique
<input type="checkbox"/> SENS	SD -1 en perception et en tir
<input checked="" type="checkbox"/> INSTINCT	SD -1 pour sentir le mensonge et la vraie nature d'une personne

SANTÉ	Malus	FORME DE LOUP
<input type="checkbox"/> ÉGRATIGNURES	0	DISCRÉTION SD -1 dissimulation & pistage
<input type="checkbox"/> BLESSURE LÉGÈRE	-1d	COURSE SD -1 endurance & vitesse
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE	-3d	SENS SD -1 odorat, ouïe & vision nocturne
<input type="checkbox"/> INCONSCIENCE	x	MORSURE SD -1 attaque

ŒIL DE NUIT

Description : Œil de Nuit pense que la meute mérite un meneur subtil : lui ! Il n'a rien contre Jérémiah/Cœur de Meute, ils sont juste entre lui et son ambition. S'il aime son humain, Œil de Nuit regrette son manque d'ambition.

Traits du Loup :

- DOMINANT

- SOURNOIS : +1D6 à tout jet de furtivité et de mensonge. Peut utiliser les Relations des autres personnages sans les cocher, sauf « Je suis l'Alpha » .

PRÉGNANCE	Description
<input type="checkbox"/> RÉVÉLÉ Concentration x	Le loup prend le contrôle. La forme humaine a des yeux jaunes. Le personnage n'a plus accès à ses VÉCUS. Il peut utiliser son NOM, le LIEN, les MÉMOIRES de la Meute et CHANGER.
<input type="checkbox"/> AGITÉ Concentration -3d	Le Loup s'agite violemment. Les yeux du Neuri sous forme humaine prennent des reflets jaunes. Il peut aussi laisser échapper des grognements ou autres comportements animaux. Le personnage gagne +1 en Dégâts.
<input type="checkbox"/> VIGILANT Concentration -2d	Quelque chose excite ou déplaît au Loup. Il bouge dans l'esprit du Neuri. Le personnage peut CHANGER.
<input type="checkbox"/> ATTENTIF Concentration -1d	Le Loup se concentre sur la situation. Le personnage a accès aux MÉMOIRES de la Meute.
<input type="checkbox"/> ÉVEILLÉ	Le loup s'éveille doucement. Le personnage a accès au LIEN de meute.
<input type="checkbox"/> ENDORMI	Le loup dort. Il n'intervient pas dans les pensées du personnage.

GRANMA



Description : Âgée de plus de 120 ans, GranMa est expérimentée et sagace mais aussi très réputée pour son mauvais caractère. Elle est mariée à Honoré et est la mère de Jérémiah en faveur duquel elle a abdiquée.

Occupation : Retraitée.

Vécus :

« Tout le monde me connaît dans la région » : **2**

« Je ne suis pas du genre à me laisser faire ! » : **1**

Relations :

« Jérémiah, tu es l'Alpha désormais ! Mais je suis encore ta mère ! » .

« Dominique est respectueux des anciens et ça j'adore ! »

« Thomas est gentil mais c'est un gros niais ! »

« Jez, tu es une bonne petite. Si tu m'écoutes, tout ira bien.. »

ATTRIBUTS	Spécialités
DOMINANCE	4
<input type="radio"/> CHARISME	SD -1 en séduction, persuasion et discours
<input type="radio"/> EMPATHIE	SD -1 en art, variances de prégnance x2
<input checked="" type="radio"/> VOLONTÉ	SD -1 en défi, intimidation et résistance mentale
CORPS	2
<input type="radio"/> ENDURANCE	SD -1 en résistance physique, Malus de blessures ignorés
<input type="radio"/> PUISSANCE	SD -1 pour forcer, Dégâts en corps à corps +1
<input type="radio"/> VIVACITÉ	SD -1 en sprint, action rapide et corps à corps
ESPRIT	4
<input checked="" type="radio"/> ÉRUDITION	SD -1 en connaissances et informatique
<input type="radio"/> SENS	SD -1 en perception et en tir
<input type="radio"/> INSTINCT	SD -1 pour sentir le mensonge et la vraie nature d'une personne

SANTÉ	Malus	FORME DE LOUP
<input type="radio"/> ÉGRATIGNURES	0	DISCRÉTION SD -1 dissimulation & pistage
<input type="radio"/> BLESSURE LÉGÈRE	-1d	COURSE SD -1 endurance & vitesse
<input type="radio"/> BLESSURE GRAVE	-3d	SENS SD -1 odorat, ouïe & vision nocturne
<input type="radio"/> INCONSCIENCE	x	MORSURE SD -1 attaque

DENT DURE

Description : Dent Dure a tout aussi mauvais caractère que GranMa. Les deux s'entendent donc très bien d'autant plus que Dent Dure a un grand respect des traditions. Ce qui l'amène paradoxalement à mieux obéir à son Alpha.

Traits du Loup :

- DOMINANT

- SAGE : Pas de malus de Concentration.

PRÉGNANCE	Description
<input type="radio"/> RÉVÉLÉ Concentration x	Le loup prend le contrôle. La forme humaine a des yeux jaunes. Le personnage n'a plus accès à ses Vécus. Il peut utiliser son NOM, le LIEN, les MÉMOIRES de la Meute et CHANGER.
<input type="radio"/> AGITÉ Concentration -3d	Le Loup s'agit violemment. Les yeux du Neuri sous forme humaine prennent des reflets jaunes. Il peut aussi laisser échapper des grognements ou autres comportements animaux. Le personnage gagne +1 en Dégâts.
<input type="radio"/> VIGILANT Concentration -2d	Quelque chose excite ou déplaît au Loup. Il bouge dans l'esprit du Neuri. Le personnage peut CHANGER.
<input type="radio"/> ATTENTIF Concentration -1d	Le Loup se concentre sur la situation. Le personnage a accès aux MÉMOIRES de la Meute.
<input type="radio"/> ÉVEILLÉ	Le loup s'éveille doucement. Le personnage a accès au LIEN de meute.
<input type="radio"/> ENDORMI	Le loup dort. Il n'intervient pas dans les pensées du personnage.