

L'HUMAIN

Meute

LE LOUP

Nom	
Occupation	
Description	

Nom	
Description	

VÉCUS	Niveau

RELATIONS	Usage
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐

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

SANTÉ	Malus	FORME DE LOUP
☐ ÉGRATIGNURES	0	DISCRÉTION SD-1 dissimulation & pistage
☐ BLESSURE LÉGÈRE	-1d	COURSE SD-1 endurance & vitesse
☐ BLESSURE GRAVE	-3d	SENS SD-1 odorat, ouïe & vision nocturne
☐ INCONSCIENCE	×	MORSURE SD-1 attaque

TRAITS	Description

PRÉGNANCE	Description
☐ RÉVÉLÉ Concentration ×	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.
☐ 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.
☐ VIGILANT Concentration -2d	Quelque chose excite ou déplaît au Loup. Il bouge dans l'esprit du Neuri. Le personnage peut CHANGER.
☐ ATTENTIF Concentration -1d	Le Loup se concentre sur la situation. Le personnage a accès aux MÉMOIRES de la Meute.
☐ ÉVEILLÉ	Le loup s'éveille doucement. Le personnage a accès au LIEN de meute.
☐ ENDORMI	Le loup dort. Il n'intervient pas dans les pensées du personnage.