

## 2.4 Elodothe

**Nom :** Peter Torhes

**Origine :** Chicago

**Auspice :** Elodothe/juge

**Tribu :** Seigneur des tempêtes

**Profession :** Shérif

**Nom de guerre :** Hurle Mort

**Age :** 35 ans

**Histoire :** Tu étais un avocat d'affaires à Chicago. Tu faisais du bon travail et tu as plongé la tête baissée dans le monde de la nuit de cette ville.

Tu as gagné quelques affaires qui semblaient perdue d'avance pour des gens du milieu. Tu as gagné du respect pour cela. Tu as eu accès à de nombreux loisirs : drogue, parties fines, etc. Lors d'une de ces soirées, les deux hôtes ont commencé à te faire un peu mal. Tu as vu une des deux sortir ses crocs. Ce qui s'est passé par la suite, tu ne t'en souvient pas. D'après les informations que tu as eu après coup, l'organisatrice de la soirée a été tuée comme une amie à elle. C'est après cet événement que tu as rencontré **Étoile Rouge**, **Sagesse Tenace** et **Sombre Bois**.

Tu venais de subir ton premier changement. Tu es donc devenu loup-garou alors que tu t'amusais avec deux personnes très importantes de Chicago. Ils t'ont accueilli dans leur meute et ont camouflé tes bêtises.

En bouquet final, tu as volé beaucoup d'argent à tes clients. Tu es parti avec **Étoile Rouge**, **Sagesse Tenace** et **Sombre Bois** pour le Canada. Vous vous êtes installé dans le petit village de Springfield. Ce petit village canadien est un endroit parfait.

Tu es devenu le shérif de la ville. Ton boulot est très administratif, mais tu peux faire un peu comme tu veux niveau horaire. Au sein de la meute, tu passes pour le vilain petit canard, tu aimerais prouver le contraire.

Avis :

**Étoile Rouge** : fille coincée, dans son monde, elle te snobe clairement.

**Cendre Griffe** : Un jeune qui a de la suite dans l'idée, tu es un peu jaloux.

**Sombre Bois** : Il se tuera au travail. Il devrait profiter plus des joies de la vie.

**Sagesse Tenace** : très surprenante, elle est ton seul vrai soutien dans la meute.

**Fiche de perso :** <http://nwod.rolisteam.org/fr/pdf/91>

## Dons

### Changement partiel

(Instantanée ou Réflexe) - permet de changer une partie de son corps dans la forme de son choix : Les bras du gauru ou le museau du loup

- **jet:** Vigueur + Survie + Instinct primal
- **Cout:** [1 point d'essence]
- **Page:** 121

### Voix autoritaire

(Opposition, résistance réflexe) - Donne un ordre à 1, 2 ou 3 personnes, l'ordre prend la forme d'une phrase complète : «cache ses cadavres dans la ravin près de la rivière», Les cibles obéissent pendant 5 minutes par succès. Un malus de -1 par personne au-delà de la première est appliqué.

- **jet:** Manipulation + Intimidation + Honneur vs Résolution + calme
- **Cout:** 1 Point d'Essence
- **Page:** 107

### Aura de trêves

(Instantanée) - Projette une aura de calme, efficace avant que le combat commence. Les personnes doivent dépenser un point de volonté pour commettre un acte violent

- **jet:** Manipulation + Persuasion + Honneur
- **Cout:** 1 Point d'Essence
- **Page:** 113