

2.3 Irraka

Nom : Leonard J. Andrews

Origine : USA

Auspice : Irraka

Tribu : Chasseur des tenebres

Profession : Garde chasse

Nom de guerre : Sombre Bois

Age : 19 ans

Histoire : Tu es un jeune délinquant. Tu as été traîné de foyers en orphelinats, tu n'as jamais pu tenir en place. Tu ne connais pas tes parents.

Tes petits délits t'ont conduit en centre d'emprisonnement pour jeune (sorte de prison en plus doux). Tu as réussi à t'échapper plusieurs fois pour passer quelques nuits à la belle étoile. Le cadeau après ce genre de fugue, c'est un bon passage à tabac en règle.

Même ces avertissements ne t'empêchaient pas d'y retourner.

Les coups étaient de plus en plus puissant te laissant parfois quelques jours dans le coma. C'est là que tu as compris qu'il fallait fuir pour de bon. Tu t'es donc échappé de la prison. Tu as été blessé pendant l'opération. Tu as fini dans une grotte que tu avais déjà repéré dans une précédente escapade. Les sensations étaient si intense, tu pouvais entendre le moindre animal respirer, la pluie tombait sur le sol. Ta vitesse t'a beaucoup surpris également. Tu pensais être sauver en arrivant dans cette grotte mais ils t'ont retrouvé. Tu as entendu s'approcher les gardiens, ils sont rentrés dans ta grotte, tu as hurlé "Cassez vous!". Bizarrement, ils l'ont fait. Tu as pu lire de la peur sur leur visage.

Le matin suivant, tu t'es réveillé à l'arrière d'une voiture. À l'avant, deux filles : **Sagesse Tenace** et **Étoile Rouge**. Elles t'ont pris en charge, nourri et blanchi. Elles ont fait annuler les charges contre toi (aux vues des mauvais traitements). Elles t'ont aussi dit que tu étais un loup-garou. Vous avez fait un bout de chemin ensemble pour trouver les autres.

Vous vous êtes installé au Canada. Sur place, tu es devenu garde-chasse, officier des eaux et forêt. Tu surveilles une partie du parc naturel national.

Depuis quelques mois, tu fréquentes Elisabeth Lecoeur, une éducatrice venue du Québec.

Avis :

Hurle Mort : Un filou, assez sympa mais traîne de grosses valises, un jour cela vous pétera à la gueule.

Cendre Griffé : Simple bonhomme, il est la force de frappe de la meute. Un peu trop cavalier à ton goût, il ne prend pas assez de recul sur les événements.

Étoile Rouge : Ses rêves sont une vraie bénédiction pour la meute. Pourtant, elle semble porter le deuil de sa nouvelle nature, tu crains qu'elle soit trop faible pour assurer son devoir envers la meute.

Sagesse Tenace : Tu l'admires, elle dégage un vrai charisme, tu serais prêt à la suivre n'importe où.

Fiche de perso : <http://nwod.rolisteam.org/fr/pdf/15>

Dons

Communion avec la forêt

(Instantanée) - Transe de communion avec la forêt, le personnage voit 500m à la ronde, et chaque succès ajoute 100m et des informations. Le personnage est inconscient de ce qui se passe dans réellement autour de lui. Il ne peut décrire ce qu'il voit quand le don est actif. Il peut ainsi apprendre la présence d'intru avec un succès, avec trois, il peut apprendre le nombre, le sexe et l'espèce.

- **jet**: Manipulation + Survie + Ruse
- **Cout**: 1 point d'essence
- **Page**: 130-131

Pieds de Brume

(Réflexe) - Mode passif : -1 pour te pister, Mode actif : -3 (depense d'essence)

- **jet**: aucun
- **Cout**: 1 point d'essence
- **Page**: 114

Diriger le feu

(Instantanée) - Contrôle un feu, mais ne le crée pas. Le feu peut servir pour attaquer une personne ou tous simplement empêcher le feu de brûler une forêt ou augmenter la température pour détruire toute trace. Pour un contrôle fin le test subit un malus de 2

- **jet**: Force + Survie + Gloire
- **Cout**: 1 point d'essence
- **Page**: 109