

2.5 Ithaeur

Nom : Jessica Ethwings

Origine : Canada

Auspice : Ithaeur/Shaman

Tribu : Os de l'ombre

Profession : Vétérinaire

Nom de guerre : Sagesse Tenace

Age : 26 ans

Histoire : Pendant tes études, tu as subi ton **premier changement** après avoir surpris ton mec avec un homme. Tu les as tués tous les deux. La meute locale s'est chargé d'étouffer l'affaire (plus exactement de la faire brûler). Ils t'ont appris ce qu'était les loups-garous. Poussée par une envie de comprendre, tu as enquêté sur ta famille pour y voir quelques irrégularités : des personnes manquantes...
Tes voyages ont permis de rencontrer d'autres loups-garous.
Tu as compris que la meute d'accueil n'était pas vraiment honnête avec toi. La réalité fut révélée par la suite : c'était des purs. Après ta période crise d'identité, tu as décidé de reprendre contact avec ta soeur. Il est possible qu'elle ait un rôle à jouer. En effet, tu l'as retrouvé une semaine avant le début de son exposition dans une galerie New-Yorkaise.
Tu lui as demandé de ne pas faire cette exposition. Ces peintures représentaient clairement le monde des esprits.
Tu avais peur que tes ennemis l'attaquent. Pour la protéger, tu as détruit ses oeuvres. Tu n'avais jamais vu en colère à ce point. Elle s'est transformée et vous vous êtes battues. Elle a bien faillit te tuer, ton expérience t'a sauvé. Le lendemain, tu lui as tout expliqué. Vous êtes parties ensuite à la recherche d'un territoire et de nouveaux frères de meute.
Finalement vous êtes arrivés dans le petit village de Springfield au Canada.
Avis :
Hurle Mort : Il sait lire les gens et n'est pas le dernier dans les combats. Cependant son besoin de richesse et de gloire pourrait un jour lui être dangereux pour la meute.
Cendre Griffes : Petit dernier de la meute. Il te semble encore trop inconscient des dangers qui vous entourent.
Sombre Bois : Toujours fidèle au poste. Tu as une bonne amitié avec lui.
Étoile Rouge : Ta sœur, tu dois la protéger. Elle est trop fragile pour ce monde. Elle t'a bien aidé pour trouver des camarades de meute. Tu sais bien qu'elle prend sa nature comme un fléau.

Fiche de perso : <http://nwod.rolisteam.org/fr/pdf/35>

Dons

Langue animale

(réflexe) - Permet de parler avec les animaux pendant une minute avec un animal.

- **jet**: Manipulation + Animaux + Pureté
- **Cout**: 1 point de volonté
- **Page**: 130

Sentir la malice

(Opposition, résistance réflexe.) - Identifier des sentiments violents : haine, colère.. chez un individu

- **jet**: Intelligence + Empathie + Sagesse contre Calme et instinct primal
- **Cout**:
- **Page**: 135

Témoignage de cadavre

(Instantanée) - Le cadavre décrit ce qu'il a vu depuis sa mort et les infos ne peuvent pas être plus ancienne que 24h

- **jet**: Manipulation + Occulte + Pureté
- **Cout**: 1 point d'essence
- **Page**: 129