

## 2.1 Cahalithe

**Nom :** Lynn Ethwings

**Origine :** Canada

**Auspice :** Cahalithe

**Tribu :** Griffes de Sang

**Profession :** institutrice

**Nom de guerre :** Étoile Rouge

**Age :** 24 ans

**Histoire :** Tu es une jeune femme plutôt timide issue d'une famille riche. Tu as fait des études d'art et lettres qui t'ont permis de voyager en Europe, aux États-Unis et en Asie.

Tu t'es installée à New York après tes études, pour débiter une carrière de peintre. Tes œuvres ont rapidement été remarquées. Elles décrivaient souvent un lieu sombre et des formes étranges. Une atmosphère angoissante suintait de ton travail.

C'est à peu près à ce moment que ta sœur aînée a pété un câble ; elle disparut et ne répondit plus à tes appels.

Une semaine avant le vernissage d'une exposition dans une galerie de la ville, elle vint te voir pour te demander d'arrêter de peindre tes rêves, car tu révélais des choses qui ne pouvaient pas être dévoilées au public. Tu ne compris pas et l'envoya valser.

La veille de l'ouverture de l'exposition, tu la surpris en train de détruire tes toiles. Tu te souviens que cela te plongea dans un état de fureur. Tu te réveillais le lendemain, dans ton appartement, dont ta sœur avait vidé le frigo.

Avec un large sourire, elle t'expliqua que tu étais devenue une louve-garou et vous partîtes à la recherche de semblables. Tu as ainsi démontré un talent certain pour localiser des individus proche du **Premier Changement**, aidant ta sœur à fonder sa meute. En fin de compte, vous avez élu domicile dans un petit village perdu dans la campagne canadienne, où tu es devenue institutrice.

Ces derniers temps, tes rêves mettent en scène des pluies torrentielles, des loups massacrés ou une chouette qui appelle à l'aide.

Le plus étrange, ce sont tes absences. Ce samedi matin, tu t'es réveillée dans ta salle de classe. Tu n'as pas compris ce que tu faisais là et tu ne te souviens plus du tout des événements de la nuit d'hier. Ces trous de mémoire sont de plus en plus longs et inquiétants.

Avis :

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

**Cendre Griffes** : un type simple qui incarne la force brute de la meute. Il est intéressant mais son manque de culture est parfois lourd.

**Sombre Bois** : son côté solitaire pourrait coûter cher à la meute. Il est efficace dans son métier et dans la meute.

**Sagesse Tenace** : ta sœur, elle est la clé de voûte de cette meute, son âme. Tu regrettes un peu de n'être pas comme elle.

**Fiche de perso :** <http://nwod.rolisteam.org/fr/pdf/14>

## Dons

### Les bons mots

(Réflexe) - +2 en social, passif pour encourager ou apaiser

- **jet**: Aucun
- **Cout**: Aucun
- **Page**: 117

### Cri de ralliement

(Instantanée) - Redonne un point de volonté à ses alliés pendant la bataille

- **jet**: Manipulation + Expression + Gloire
- **Cout**: 1 volonté
- **Page**: 119

### Canaliser la rage

(Reflèxe) - Chaque succès permet de sacrifier un tour passé en forme gouru pour obtenir +1 en force ou en dextérité.

- **jet**: Vigeur + Survie + Pureté
- **Cout**: 1 point d'essence
- **Page**: 142