



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Loup-garou : les déchus > **Werewolf les déchus (MDT2)**
: Présentation

Werewolf les déchus (MDT2) : Présentation

Chap : I

samedi 26 décembre 2009, par [petit-coeur](#)

Voici la première partie de la présentation de Werewolf : les Déchus (MDT 2) .

Quel différence avec Werewolf : l'Apocalypse ?

Tous comme Requiem pour Vampire, les auteurs de White Wolf ont voulu ce nouveau Garou radicalement différent du précédent et non compatible. C'est donc un tout nouveau JDR que découvrent les habitués des garous, et si de prime abord il peut paraître déroutant, il permet néanmoins de découvrir une nouvelle facette des lupus et une autre façon de jouer.

Les différences majeures :

Pour commencer, le cadre. L'ancien mdt 1 était plus sombre et violent, pour coller au thème de la prophétie du Phénix et de la fin des garous : l'Apocalypse. Dans le nouveau MDT 2, les ancêtres des tribus actuelles ont commis l'irréparable et se sont vues chassées de leur paradis, les garous vivent maintenant parmi les hommes, en espérant pouvoir regagner un jour ce paradis perdu.

Les antagonistes : dans le premier MDT, l'ennemi N° 1 des garous était le Ver, entité maléfique décidée à dévorer le monde par la corruption sous toute ses formes et venaient ensuite les diverses groupuscules (vampires, Pentex inc, A.D.N), qui connaissaient l'existence des garous et les "chassaient" pour leur raison propre.

Dans le MDT 2, les principaux ennemis des garous, sont leurs propres frères (voir Partie II), qui se sont

retournés contre eux après la perte de leur "paradis". Deux nouvelles Entités font aussi leur "apparition" : il s'agit des Beschilus, des hommes-rats et les Azlhu, des hommes-araignées.

Ces deux nouvelles entités croisent souvent les déchus lors de leurs tentatives perpétuelles de passer en Hisile (le monde des esprits), car chacune a sa façon d'oeuvrer pour le retour de leur maître, emprisonné dans l'Hisile profond par le premier et père de tous les garous : Urfarah.

Les différences mineures :

En ce qui concerne le système de jeu en lui-même, il n'y a pas de changement profond. Les joueurs incarnent toujours de puissants prédateurs, machines à tuer implacables et magnifiques. Encore une fois, le changement vient plutôt du contexte (voir partie II), ce qui bien sûr influe sur le jeu lui-même.

Ainsi si les Auspices de Lune restent sensiblement les mêmes, le changement est surtout au niveau des "clans" : on passe de 13 dans MDT I à seulement 5 dans MDT II. Néanmoins les principales castes sont représentées et permettent au joueur un choix intéressant.

Enfin les "dons" sont toujours présents et semblables, avec peut-être un plus pour ceux des "déchus", qui collent plus à l'ambiance et sont de plus très complets.