



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Loup-garou : les déchus > **Werewolves : the Forsaken**

## Werewolves : the Forsaken

jeudi 29 janvier 2009, par [julot](#)

Quoi ? Une nouvelle version de Loup-Garou ? C'est pas possible, ils nous prennent pour qui, Whitewolf ? Eh bien non. Ils l'ont fait. Alors si t'en as marre de jamais te rappeler combien y a de Tribus, ou de te demander pourquoi tu peux pas jouer un Fils de Fenrir au Mali, alors lis ça... Un brin de présentation de la nouvelle mouture de Loup-garous pour te familiariser avec le nouveau Monde des Ténèbres.

*Avant était la Pangée, l'Eden, le Jardin enchanteur où tous les animaux vivaient en Paix, reproduisant le cycle de la Nature et perpétuant ses lois. Luna brillait dans le ciel et caressait de ses rayons d'argent la tête des habitants de la Terre la nuit, tandis qu'Helios leur infusait sa vigueur le jour.*

Les Esprits imprudents qui avaient l'audace de vouloir déchirer le voile de l'Hisile, pour troubler l'équilibre des mondes, et les animaux qui s'aventuraient un peu trop dans le monde spirituel, Père-Loup, un esprit primordial de loup, les traquait, les pistait et les renvoyait de là où ils venaient. C'était sa tâche, et il était fait pour cela. La Nature l'avait pourvu de dents et de griffes aussi dures que du métal, de sens aussi aiguisés que l'obsidienne et d'une Rage, d'un feu dans son cœur, qu'il parvenait à maîtriser.

Luna et Père-Loup tombèrent amoureux. De leur amour, inépuisable et absolu, naquirent neuf louveteaux, fait de chair et d'esprit. Père-Loup les éleva, leur transmettant son savoir et sa responsabilité. Les loups grandirent et aidèrent bientôt Père-Loup dans sa tâche. Ensemble, ils faisaient régner l'ordre dans le monde spirituel et dans le monde de chair.

Mais Père-Loup vieillissait, et ses sens se firent moins aiguisés qu'avant. Il faillit même plusieurs fois à sa tâche, laissant s'échapper des noirs Esprits tel que le Roi de la Peste, ou la Vieille Tisseuse, amoindris, certes, mais vivants.

Lorsqu'ils virent cela, ses enfants doutèrent. Ils doutèrent de leur Alpha, de leur Père, de celui qui été l'amant de Luna.

Et ils le tuèrent.

Le monde trembla, le tonnerre frappa, les deux mondes, de chair et d'esprit, se séparèrent. Luna nous maudit, pleurant son amour perdu de toute son âme.

C'est pourquoi nous sommes là, mi-humains, mi-loups. Et chaque nuit, nous hurlons à Luna notre peine et nos excuses d'avoir fait ce qu'il fallait faire.

Mais rien n'y fait. Nous sommes les Déchus.

Peut-être plus sombre et plus personnelle que l'Apocalypse, la nouvelle édition de Werewolves (**The Forsaken ; Les Déchus**) oppose désormais les loups-garous à ... eux-mêmes.

Fini le Ver, le Tisseur et le Sauvage, la pentex, ect... Désormais, les ennemis des garous sont d'autres garous, Les Purs, par opposition aux Déchus.

Le choix des tribus est aussi moins nombreux. Cinq tribus :

**Les chasseurs des Ténèbres,**

**Les Griffes de Sang,**

**Les Maîtres du Fer,**

**Les Os de l'Ombre,**

**Les Seigneurs des Tempêtes,**

ainsi que les **Fantômes de Loup**, des ronins qui



refusent d'appartenir à une tribu.

Quelques changements apporté aussi au Renom, puisqu'il s'agit désormais d'un mélange de critères basés sur la tribus et l'auspice. Il n'indique plus non plus le renom du garou, ni son rang, mais rentre en jeu dans les pools de dés.

Plus de Rage ni de Gnose non plus. Mais on garde

les 5 formes, sous des noms différents. Plus de Lupus ou de Métis, maintenant tout le monde est Homide. Voila en gros pour les changements.

C'est moins bourrin, plus dangereux. Il y a aussi une volonté d'étoffer un peu le jeu au niveau politique (je sais, je sais, faire de la politique avec des Garous, c'est ... bizarre), ce qui rend les Garous un peu plus humains. Enfin... J'dis ça, j'dis rien...