



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Loup-garou : les déchus > Aides de jeu > **Les Déchus et les Esprits**

## Les Déchus et les Esprits

La matiere et l'esprit...

samedi 26 décembre 2009, par [julot](#)

Une petite aide de jeu explicative pour tout ce qui concerne les Esprits et les interactions avec le monde spirituel...

Dans le monde Ténèbres, les Garous sont les créatures les plus aptes à interagir avec les Esprits, de par leur dualité chair/esprit. Ils leur faudra, tout au long de leur vie, les chercher, les lier, les bannir, ou obtenir d'eux des appuis ou des informations.

Pour ce faire, une meute est pourvu de nombreux avantages physiques et mystiques, à commencer par les moyens de coercition.

Les sens et les armes des Loup-Garous sont des moyens de contraindre les Esprits, la plupart de ceux-là ne pouvant se permettre de rivaliser avec une meute.

Mais les Garous les plus expérimentés savent tous que la force ne doit être employé à la légère.

L'auspice joue un rôle essentiel. Certains auspices sont avantagés lors d'une interaction avec le monde spirituel. Les Ithaeurs, les Cahalites et les Elodoths sont par nature plus proche des Esprits. Ils sont plus aptes à comprendre leurs motivations et à anticiper leurs réactions que les Rahun ou les Irrakas, par

exemple.

Il y a aussi les Dons et les Rites, dont certains, puissants peuvent repousser ou lier un Esprit. Mais ces arcanes sont complexes et leur étude, longue et dure, tout comme leur accomplissement.

De plus, pour les conteurs, interpréter un Esprit peut sembler assez vague et dur. D'où l'intérêt de se pencher sur l'histoire (des Garous, hein... pas de nous, en vrai, on est pas dans un jeu de rôle, on est dans la vraie vie, hein...).

### Les Esprits

Du point de vue des Esprits, les Loups-Garous sont un grand danger potentiel. C'est pour cela qu'ils préféreront éviter et la confrontation, et le contact. Après tout, Père-Loup était celui qui les chassait. Et la nature même de Loups-Garous, des **chasseurs**, ne fait que renforcer cette idée chez les Esprits des animaux dit **proies**.