



sdn - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Loup-garou : l'apocalypse > **Un Garou, qu'est ce que c'est ?**

Un Garou, qu'est ce que c'est ?

jeudi 28 juillet 2005, par [Myrkvid](#)

Histoire et légendes :

Les Garous sont les enfants de Gaïa, la Terre. Elle les a créés pour se défendre contre deux des forces qui régissent l'univers, le Ver (la corruption) et le Tisserand (la stagnation). La troisième force, le Fauve (la création), la seule qui soit encore fidèle à son rôle originel, fournit le feu qui brûle dans le cœur des Garous.

Dans la nuit des temps, les Garous étaient les rois de la Terre, exerçant un droit de vie et de mort sur tous les autres habitants de la planète, hommes, esprits ou animaux. Toutefois, leur nature particulière les obligeait déjà à rester proches des leurs cousins humains ou lupins, pour pouvoir se reproduire de génération en génération. Pendant longtemps, les plus puissants et durs des Garous firent régner l'Impergium, un contrôle strict et sans pitié de la population humaine, contrainte de ne pas dépasser un certain effectif pour ne pas mettre en danger Gaïa. Petit à petit, cette pratique a disparu devant l'opposition d'un grand nombre de Garous refusant de se considérer comme des créatures supérieures, et désireux d'accompagner l'homme vers un futur de progrès. La fin de l'Impergium a coïncidé avec le développement de l'écriture et le début des temps historiques. Toutefois, la mémoire des hommes est encore aujourd'hui marquée par la terreur qui avait régné jusqu'alors.

Les Garous ont alors acquis le mode de vie qui est encore le leur aujourd'hui. Ils vivent pour l'essentiel en marge des communautés humaines, dans des zones où l'influence de l'homme est réduite. Ils protègent leurs territoires, leurs lieux sacrés et leur "petits frères" les loups. Cette situation, somme toute assez idyllique, aurait pu durer longtemps sans la présence du Tisserand et du Ver. Le

Tisserand cherche à couvrir la Terre des ses créations, pour faire disparaître tout aspect naturel incontrôlable. Ses meilleurs alliés sont les hommes et leurs villes, ainsi que dans l'ombre l'essentiel des vampires et des mages. Le Ver veut au contraire corrompre la Gaïa jusqu'à la destruction, il est la haine, la colère et le désir sans frein. Certains hommes le servent sans en être conscients, mais il s'appuie surtout sur ses serviteurs directs pour progresser. Pendant longtemps, les Garous ont pu tenir en respect les avances du Ver et du Tisserand, mais l'extension des villes puis le développement de l'industrie ont porté un coup fatal au règne de la nature. Depuis lors, les Garous tentent de résister et de protéger Gaïa contre les agressions. Jamais leur combat n'a été aussi héroïque que depuis cent ans, mais jamais il n'a été plus désespéré.

Les signes de l'Apocalypse sont désormais clairement identifiables, les fumées des usines, les radiations d'Hiroshima, les jungles dévastées par le napalm et les défoliants sont autant de blessures ouvertes dans la chair de Gaïa et dans le cœur des Garous. Le Tisserand a étendu sa toile à la surface du globe, et le Ver a su gagner le cœur des hommes et les pousser à détruire leur mère. Les Garous, la dernière barrière, le système immunitaire de la Terre, sont de plus en plus en plus faible, leur victoire de plus en plus improbable, mais ils continuent de faire front.

Etre un Garou :

Les Garous du XXIème siècle sont dans une situation proche de celle du grand requin blanc. Comme lui, ils sont sur le dernier barreau de l'évolution en matière de prédation. Comme lui, l'évolution du monde les met en danger de disparaître. Les Garous sont les prédateurs les plus

puissants à avoir parcouru la Terre, et paradoxalement ils sont en voie de disparition. Mais, plus important encore, ils le savent... L'existence d'un Garou est une vie de déchirement, entre son instinct de loup et son intellect d'humain, entre sa nature spirituelle et son enracinement dans le monde, entre la survie et la défense de Gaïa. Les Garous sont nés pour être les défenseurs de la Terre, ils le savent et tâchent pour la plupart de jouer ce rôle alors même que le monde est en train de perdre pied et de courir vers la destruction. Les Garous combattent tout ce qui représente un danger pour Gaïa, à commencer par le Ver. Pour cela, ils se regroupent, en tribus, en sept, en meute. La tribu est la structure sociale qui donne son identité au Garou, il y en a treize dont l'origine légendaire se perd dans la nuit des temps. Le sept est un groupe de taille beaucoup plus réduite, qui compte entre dix et cinquante individus environ. La plupart du temps centré autour d'un caern (ou cairn), c'est à dire un lieu sacré qui constitue un lien particulier avec le monde des esprits, les septs servent de base à l'organisation des Garous. Ils ont un territoire, qu'ils défendent du mieux qu'ils peuvent, et une hiérarchie plus ou moins marquée dominée par les anciens. Enfin, les meutes sont la base même de la vie sociale d'un Garou, c'est sa nouvelle famille, celle qui lui a été donné quand il est devenu adulte. Comme chez les loups, il y a un dominant, mais la meute est surtout un groupe de deux à dix Garous travaillant ensemble en parfaite symbiose. Chacun a sa place dans la meute, et l'ordre qui y règne est celui d'un consensus. Chaque individu s'efface derrière la personnalité de la meute, qui est bien plus puissante que la somme de ses membres.

Individuellement, un Garou a donc des devoirs généraux envers Gaïa, une certaine dette envers sa tribu, et surtout un devoir d'obéissance aux anciens de son sept, et à son chef de meute. Pour remplir cette tâche, il dispose d'armes physiques et spirituelles qui dépassent de loin le loup ou l'homme.

Les capacités de tous :

- *les origines :*

un Garou est déterminé par trois aspects essentiels liés à sa naissance. Le premier est sa lignée : homid (enfant d'un homme et d'un Garou, environ 90% de la population garou totale), lupus (enfant d'un loup et d'un Garou, 6-8%) ou métis (enfant de deux Garous, 2-4%). Elle détermine le lien avec la nature mais aussi l'adaptation au monde des hommes. Les métis sont un cas à part, souvent rejeté par les autres Garous, ils sont de plus stériles et physiquement déformés, mais en revanche leur position intermédiaire en fait des individus plus équilibrés. Le deuxième aspect déterminant est l'auspice, en pratique la phase de la lune sous laquelle est né le Garou. Il détermine le rôle de celui-ci dans la société garou.

On en compte cinq : ragabash (bouffon, tricheur, voleur... mal aimé mais indispensable), theurge (prophète, mystique, arpenteur de l'Umbra, le plus souvent très proche des esprits), philodox (juge, historien, médiateur et présence indispensable pour calmer les autres), galliard (artistes, rêveurs, conteurs, amoureux de la lune, ...) et ahroun (guerrier et chef, violent mais protecteur, dur mais nécessaire).

Enfin, les treize tribus dessinent l'architecture de la société garou comme les clans celle des vampires. On trouve donc les Furies noires (guerrières et féministes), les Rongeurs d'os (clochards, prolo et indics), les Enfants de Gaïa (pacifistes à la recherche de solutions), les Fils de Fenris (vikings ultra-violents), les Fiannas (celtes nobles et colériques), les Marcheurs sur verre (rois de la cité, des finances, de la pègre et de l'informatique), les Griffes rouges (des lupus purs et durs), les Seigneurs de l'Ombre (inquiétants ambitieux), les Arpenteurs silencieux (voyageurs mystérieux et un brin nécromants), les Crocs d'argent (aristo garous de plus en plus fous), les Astrolâtres (guerriers zen et mystiques orientaux), les Uktenas (indiens magiciens et gardiens de secrets) et les Wendigos (indiens du grand Nord, nés de la forêt et du froid glacial).

- *les 5 formes :* même si la légende ne parle guère que de l'hybride homme-loup, cette forme n'est qu'une parmi celles dont disposent le Garou. Dans

l'ordre, on trouve la forme homid (humaine), glabro (un humain de très grande taille, aux traits simiesques et la pilosité très développée - on la surnomme "Mister Hyde"), crinos (l'homme-loup des légendes, 2,50 m, 250 à 400 kg en moyenne), hispo (un loup énorme, de près de 1,50 m à l'épaule, à la mâchoire fantastiquement puissante) et lupus (canis lupus, le loup commun). Le passage d'une forme à l'autre est plus ou moins rapide en fonction du talent du Garou et du nombre de formes intermédiaires nécessaires (c.a.d. qu'il va plus vite de passer d'homid en crinos qu'en lupus).

- *la régénération* : un niveau de santé par tour, automatique si le Garou reste immobile, avec un jet de vigueur s'il s'active. Elle fonctionne uniquement sur les blessures normales, et pas dans la forme "native" du Garou (c.a.d. qu'un Garou né en tant que bébé humain - 90% des cas - ne régénérera pas sous sa forme homid).

- les griffes et les dents : des armes naturelles d'une fantastique efficacité, présentes sous les formes lupus, hispo et crinos. Elles causent des dommages aggravés, et en général beaucoup de dommages tout court !

- *le Délire* : depuis l'Impergium, les humains sont terrifiés par les Garous, et leur esprit n'est plus capable d'accepter la vision de ce qui est pour eux un monstre légendaire. En pratique, un Garou sous forme crinos sera vu par les humains comme quelque chose d'autre, dans une tentative désespérée de rationaliser une situation "impossible". Evidemment, même rationnelle, la peur n'en est pas moins réelle, et moins d'un humain sur mille est capable de garder son calme en présence d'un Garou en forme de combat.

- *la Rage* : comprises entre un et dix, elle est plus ou moins élevée en fonction des Garous. Plus elle est haute, plus le Garou est énervé et risque la frénésie, mais plus il est dangereux. Elle permet d'effectuer plusieurs action par tour, ainsi que de se transformer instantanément. Les points se regagnent très facilement en situation de stress (un détail : une situation de stress pour une machine à tuer comme un Garou combattant n'est pas tout à fait la même que pour vous et moi...).

- *la Gnose* : un autre score entre un et dix, encore qu'un niveau supérieur à six soit assez rare. Elle représente le lien avec le monde des esprits et permet la plupart des interactions avec celui-ci. En pratique son effet le plus visible est le passage dans l'Umbra, qui peut prendre d'un instant à une demi-heure suivant les capacités du Garou et l'endroit (plus la zone est urbanisée et/ou corrompue, plus le passage est dur, donc long).

- l'argent : la seule arme vraiment efficace contre les Garous, puisque c'est la seule chose (avec certaines saloperies chimiques) qu'ils ne puissent ni absorber ("soak") ni encore moins régénérer. Ceci dit, les armes en argent sont fragiles et peu efficaces si elles ne sont pas renforcées d'une manière ou d'une autre, de même pour les munitions qui ont de très mauvaises caractéristiques balistiques.

- *les dons* : un enseignement des esprits, qui fournit aux Garous des armes magiques puissantes et très variées. Ils sont fonction de la lignée, de l'auspice et de la tribu, et correspondent au rôle habituel de ces divisions de la société garou. Plus un Garou est élevé dans la hiérarchie, plus les dons qu'il pourra apprendre seront puissants. Ainsi, les dons s'échelonnent de la capacité à sauter plus loin, à celle de transformer son corps entier en argent, en passant par le contrôle des machines diverses. Les dons sont très nombreux, je dirais bien plus d'une centaine rien que dans les règles de base, il est donc difficile d'en résumer correctement les effets.

Moi aussi, moi aussi : que faut-il pour jouer ? :

- *le livre de base* : il en existe trois éditions, la première et la troisième étant traduite en français. La troisième (officiellement "Revised") est sortie fin 2000 en anglais, en septembre 2001 en français (je ne sais pas ce que vaut la traduction). Elle est bien, mais elle ne rajoute pas grand chose à la précédente. En tout état de cause, c'est quand même l'édition à utiliser, elle est plus aboutie, avec des règles plus récentes et (un peu) plus claires et efficaces. En plus, elle est franchement belle. Comme toujours chez White Wolf, le bouquin de base est théoriquement suffisant, c'est assez vrai

dans le cas de Garou, mais néanmoins un certain nombre de suppléments viennent considérablement faciliter la tâche du Conteur.

- *le guide des joueurs* : l'édition française est la traduction de la deuxième (et dernière) américaine, donc pas de problème de langue ici. Comme tous les suppléments de ce nom chez White Wolf, c'est un fourre-tout, mais qui est globalement très utile. Il y a certaines informations qui sont quasiment indispensables (l'organisation des caerns), des précisions sur certains points qui sont les bienvenues (les tribus, l'Umbra) et un certain nombre de règle optionnelles plus ou moins utiles (les avantages / défauts, de nouveaux dons, les autres créatures-garou). Au final, les possibilités et la richesse du jeu en sont fortement élargies.

- *le livre du Ver* : là encore, il vaut mieux lire l'anglais, parce que l'édition américaine (la deuxième) est très supérieure à l'édition traduite. En français c'est un manuel de monstres, pas mal fait au demeurant mais sans trop de réflexion ou de background. Au contraire, la deuxième édition fait sortir le Ver du statut "je suis méchant parce que je suis méchant" et présente les motivations, croyances et pratiques des plus dangereux ennemis des Garous. En plus, des efforts ont été faits pour relier les éléments présentés au reste du Monde des Ténèbres. Résultat, c'est un supplément d'une grande utilité pour varier les oppositions aux joueurs et développer des adversaires intelligents.

- *les "environnements"* (Rage sur New York, la Russie, l'Australie, l'Amazonie, les Appalaches ; Dark Alliance : Vancouver). Ces suppléments sont presque tous en anglais (sauf New York), presque

tous épuisés (mais trouvables dans les recueils "Rage across the World"). Ils présentent tous des régions du monde et les Garous qui y vivent, ainsi que les différentes menaces et évolutions probables susceptibles de servir de source d'aventures. Il est très utile d'en posséder un pour voir comment les auteurs perçoivent la vie des Garous, malheureusement ceux que j'ai lus ne m'ont pas franchement enthousiasmé. New York (le seul traduit, désolé) est plutôt mauvais, la ville se serait mieux prêtée à un supplément Vampire. L'Australie est pas mal mais peut-être trop exotique pour moi. Vancouver est bien, mais il nécessite de posséder Vampire et de bien connaître ce jeu aussi, puisque le supplément est "bi-classé". La Russie est un endroit très particulier, passionnant, mais sans doute pas fait pour commencer à jouer en raison de l'énorme danger qui pèse sur les Garous là-bas. Les autres, je ne sais pas. A noter qu'il existait un supplément "Monde des Ténèbres : France" publié en français par Ludis (une boîte morte depuis), où une cinquantaine de pages fort intéressantes traitaient des Garous, malheureusement sans rentrer dans des détails directement utilisables. C'est la base des "régions" développées dans le site, mais un travail de ce type est nécessaire pour bien exploiter le supplément.

- *les autres suppléments* : nombreux, parfois ésotériques, à la qualité très variable. En général leur utilité dépend de ce que l'on veut faire de Garou et de la vision que l'on a du jeu. Attention, il y en a quand même un bon paquet de carrément mauvais et/ou totalement délirants. De toute façon, au moment où vous vous y intéresserez, vous ne serez plus débutant à Garou...