



# SUR LES TRACES... ...DES LOUPS-GAROUS

## MYTHOLOGIE

Les "garous" ont une double nature, ils appartiennent au monde réel, celui où vivent les humains, et au **monde des esprits nommé Umbra**. Parmi ces esprits, trois sont à l'origine du monde, à savoir le *Sauvage* (ou *Kaos*), la *Tisseuse* (ou *Tisserand*) et le *Ver*.

À l'origine, le **Sauvage**, qui représente l'énergie brute du monde, tant son potentiel créatif, que son aspect chaotique et destructrice, permet toute chose, mais la détruit instantanément. Vient alors le rôle de la **Tisseuse**, qui canalise cette énergie, et tisse la *Toile du Motif*, c'est-à-dire la réalité : elle représente donc tout ce qui est progressif réfléchi et fige les créations du Sauvage, leur permettant ainsi d'exister. Enfin, le **Ver**, le destructeur, jouait un rôle de régulateur dans le duo précédent, empêchant le Sauvage de créer et de changer continuellement et empêchant la Tisseuse de figer toute chose dans la Toile du Motif, afin de garder une certaine harmonie.

Selon la légende la plus couramment acceptée, la Tisseuse serait devenue folle, se mettant à tisser toujours plus vite, essayant de fixer une fois pour toutes la réalité, d'emprisonner toute chose dans la Toile. Le Ver s'emballa, lui aussi, tentant de suivre le rythme afin de compenser par la destruction, l'expansion de la Tisseuse. Le Ver se retrouva prisonnier de la Toile, et devint fou, à son tour, abandonnant son rôle d'équilibre pour revêtir celui de destructeur irraisonné, amenant corruption, haine, pollution, et bien d'autres vices sur Terre.

Les garous sont les guerriers de Gaïa, esprit issu du Sauvage, représentant la planète Terre, et sont le dernier rempart entre sa disparition annoncée par l'Apocalypse, que le Ver apportera en son heure.

## L'UMBRA

L'*Umbra*, le monde des esprits, est en partie le reflet de la réalité, bien qu'elle continue bien au-delà ; généralement, les loup-garous ne connaissent que l' *Umbra proche*, qui ressemble à la terre, mais où les sensations sont plus ressenties que perçues. Chaque action dans le monde réel ou dans l' *Umbra* a un effet sur l'autre, plus ou moins importante. Ainsi, si tous les esprit-corbeaux disparaissaient, les corbeaux terrestres mourraient à court terme. Un vieil immeuble pourra avoir un esprit qui lui est lié, alors qu'une construction temporaire ne laissera aucune trace.

Le monde réel et l'*Umbra* sont séparés par une membrane psychique que les loup-garous peuvent traverser, qui se nomme le **Goulet, créée par la Tisseuse**. Ainsi, le **Goulet** est plus difficile à franchir là où la *Tisseuse* est forte, par exemple en ville, et plus faible ailleurs, en campagne ou dans les contrées inexplorées.

## LE GAROU

### Les différentes formes

Le garou est une créature vivante, contrairement au vampire. Il peut revêtir cinq formes distinctes, allant de la forme humaine (appelée forme **homidée**) à la forme de loup (**lupus**), en passant par le **glabro** (quasi-humain), le **crinos** (forme loup-garou, qui peut faire dans les trois mètres debout, et dans les 500kg), et l'**hispo** (quasi-loup ressemblant à la bête du Gévaudan). Chaque forme change les attributs physiques du personnage, notamment sa force. Chaque changement de forme se fait à volonté, de jour comme de nuit.



### La reproduction

Les garous sont une race capable de se reproduire aussi bien avec des loups qu'avec des humains, adaptant leur forme à celle de leur partenaire. L'enfant qui naît de cette union a la forme de sa mère, que la mère soit ou non garoue. Les garous sont une race en voie d'extinction car seul un enfant sur dix, issu de ces unions, se révèle un véritable garou ; les autres ne sont que des *parents*, c'est-à-dire qu'ils sont des individus normaux de leur espèce respective mais immunisés au *voile*. Cet héritage peut également se

transmettre à travers de multiples générations et un *parent* peut donner naissance à un garou même si son partenaire est un simple humain ou un simple loup. Il suffit qu'il soit le descendant direct d'un ancêtre garou. La faculté de changer de forme du garou ne se développe qu'à la puberté, et parfois plus tardivement. On nomme cet événement le *Premier changement*. Avant cette période, le jeune garou vit sous sa forme de naissance.

Lorsque deux garous s'accouplent, la mère se voit forcée de conserver la forme *crinos* dès le troisième mois de gestation. Elle donne naissance à un enfant ayant la forme hybride du *crinos*, forme qu'il garde jusqu'à son *Premier changement*. Les enfants issus de telles unions souffrent toujours d'une difformité, sont stériles et généralement mal considérés, voir rejetés par la société garoue. On les nomme *Métis*. Cet état de fait mena à l'instauration de la première loi de la Litanie, l'interdiction de l'accouplement entre garous.

## Magie

Pour les aider dans leur lutte incessante contre le *Ver*, Gaïa a fourni à ses guerriers, outre une force considérable sous forme *crinos*, une grande capacité de régénération : un garou agonisant sera parfaitement guéri en moins de vingt secondes si les dégâts reçus ne sont pas trop graves, en une petite semaine si les dégâts sont d'origine surnaturelle, où causés par l'argent-métal. De plus, les esprits qui lui sont dévoués offrent aux garous des *dons*, qui sont l'équivalent des *disciplines* chez les vampires, et leur permet d'user de magies diverses.

## Rage

Les garous, de par leur nature surnaturelle, ont une colère elle aussi surnaturelle, nommée *rage*. Elle leur permet des prouesses physiques incroyables, mais en contre-partie peut les rendre fou furieux et entraîner la *frénésie*, déchaînant le loup-garou en forme *crinos* sur tout ce qu'il passe à leur portée.

Les garous sont plus susceptibles à la colère les soirs de pleine lune, d'où les légendes humaines affirmant que le loup-garou est un humain se transformant uniquement ces soirs là.

## Gnose

À l'opposé de la *rage*, les loup-garous ont une sensibilité au monde des esprits représentés par la *gnose*, qui définit leur affinité à l'*Umbra* et aux esprits, qui leur permet d'utiliser divers dons et *fétiches*, objets habités par un esprit lui conférant ainsi un pouvoir magique.

## Influence de la Lune - Les Auspices

Chaque garou voit sa destinée tracée à la naissance par la phase de la Lune sous laquelle il est né : plus cette phase sera proche de la pleine Lune, plus le garou sera rempli de *rage*.

- À la pleine lune, naissent les **Ahroun** qui sont les guerriers.
- À la lune gibbeuse, naissent les **Galliards** qui sont les conteurs et les gardiens des traditions de la tribu.
- À la demi-lune, naissent les **Philodox** qui sont les juges.
- À la lune en croissant, naissent les **Théurges**, qui sont les sages, proches des esprits et de la magie.
- À la nouvelle lune, naissent les **Ragabash**, qui sont les filous, les bouffons et les manipulateurs, qui n'hésitent pas à se moquer des chefs et des traditions, remplissant ainsi leur devoir, qui est de penser « autrement ».

## Caerns

Les caerns sont des lieux sacrés pour les garous, où le *Goulet* est plus faible qu'ailleurs, augmentant ainsi leur contacts avec les esprits, et sont toujours considérés comme des sanctuaires.



## RELATIONS AVEC LES HUMAINS

Les humains, dans leur grande majorité, ignorent l'existence des loup-garous ; en effet, à une époque, les loup-garous contrôlaient l'expansion humaine en tuant les humains surnuméraires. De cette époque nommée *Impergium*, les humains gardent une peur panique des loup-garous : leur esprit refuse de croire qu'ils en voient un, si tel est le cas, et rationalisera en parlant de gros ours, ou en prétextant une hallucination.

Cet effet, que les loup-garous nomment le *Voile*, est considéré comme un don de Gaïa, et leur permet d'agir en toute discrétion.



## LES TRIBUS

De leurs origines, les Garous ne savent pas grand chose et plusieurs légendes s'affrontent ; certains se targuent d'être la première Tribu ou bien d'être la seule qui ait gardé les préceptes de la Tribu originelle. Cependant, tous s'accordent pour dire qu'à l'origine, il n'y avait qu'une Tribu. Mais à savoir de quand date la formation des différentes Tribus, les spéculations vont bon train ; les Loups-garous ne sont pas versés dans l'art écrit.

Jusqu'à il y a quelques siècles, le cas des Métis et la baisse de fécondité restaient inexplicables aux yeux des Tribus d'Amérique, mais par soucis de respect pour les lois naturelles, les Métis étaient mis à mort dès leur naissance et les Métamorphes évitaient de s'accoupler entre eux. Depuis la fin de l'Impergium sur le Vieux Continent, les Loups-garous des Amériques s'étaient rapprochés de leurs populations de Parents, mais à partir de la colonisation du Nouveau Continent, les Tribus natives des Amériques apprirent l'Histoire houleuse et violente du Vieux Continent et eurent quelques éléments de réponses à leurs interrogations. Par fierté face à ces déviances, les Tribus américaines appelèrent le Nouveau Continent, la « Terre Pure ». Mais avec les populations du reste du monde, cette Terre, qui avait connu l'harmonie depuis des millénaires, ne resta pas longtemps en paix et si les nouveaux arrivants ne comptèrent pas longtemps les Amérindiens parmi leurs frères, les Garous ne firent pas exception.

### **Les Arpenteurs silencieux**

Ce sont des nomades. Très peu d'entre eux sont ce dont ils ont l'air. On pense qu'ils sont venus d'Egypte (probablement du Sahara) et beaucoup prennent des noms égyptiens lors du changement, mais leurs origines, comme beaucoup d'autres choses, restent mystérieuses. Ils estiment par dessus tout la sagesse et la connaissance - celle qui peut être apprise non dans les livres, mais par la sagesse pratique. Les Arpenteurs ont traversé, ont découvert et exploré tous les pays connus aux Garous (et probablement beaucoup d'inconnus aussi). Ils se trouvent à la périphérie de la société Garou, venant et allant comme il leur plaît.

### **Les Astrolâtres**

Les Astrolâtres ont passé des millénaires à la recherche de la vérité et de la paix intérieure; ils sont d'ailleurs, plus que tout autre Garou, arrivés très près de leur but. Ils protègent aussi bien les homidés que les Garous du Ver. Beaucoup de voyageurs ont traversé le pays infesté par le Ver sans voir ni le danger mortel ni le fidèle gardien qui les observait en tapinois, juste à côté du chemin. Les Astrolâtres sont des philosophes, des mystiques et des spiritualistes qui préfèrent la paix (bien qu'ils connaissent leurs fonctions et luttent résolument contre les créatures de la nuit - ils contrôlent leurs pulsions violentes bien mieux que les autres garous).

### **Les Crocs d'argent**

Seigneurs des Garous, les Crocs d'Argent ont toujours été la tribu dirigeante et ils ont toujours mêlé leur sang à celui d'aristocrates humains. On connaît ces nobles Garou pour leur beauté physique, leur courage et leur honneur. Mais les membres beaucoup plus jeunes de la tribu souffrent des bizarreries étranges - faiblesse d'esprit, douces hallucinations, somnambulisme - aucun manifestation psychotique, mais néanmoins importantes. L'histoire de la tribu pose un lourd fardeau sur les épaules de ses membres et beaucoup sont trop fiers pour demander de l'aide.

### **Les Enfants de Gaïa**

Pour les Enfants de Gaïa, la vie est un cadeau à savourer, pas une bataille à gagner. Ils sont les unificateurs des Garou, les hérauts de la paix. Cependant, ils sont des guerriers puissants quand ils veulent se battre,

renforcés par leur obligation envers la Mère. Bien qu'un Enfant de Gaïa cherche toujours une façon de résoudre des conflits sans carnage, il ne livrera pas un centimètre à la progéniture du Ver.

### **Les Fiannas**

Originaires d'Irlande et des Iles britanniques, cette tribu est renommée pour ses gardiens de secrets, ses chanteurs et ses bardes. Les tribus violentes comme les Fils de Fenris ont appris à leur dépit que les guerriers Fiannas sont tout sauf inefficaces.

### **Les Fils de Fenris**

Beaucoup de Garous considèrent le le sauvage Fils de Fenris est la bombe nucléaire tactique que lance Gaïa. Violent et sans pitié, le Fils embrasse les idéaux du guerrier Nordique antique et languie après une place dans Valhalla. Rares sont les Fils qui restent en soutient lors d'un combat. Encore plus rares sont les Fils qui montrent de l'indulgence. Pour le Fils de Fenris, la force est la vertu la plus grande et le sacrifice de soi le cadeau le plus grand.

### **Les Furies noires**

Ces féroces défenseurs du Sauvage sont renommées pour leur honneur, leur férocité et leur accord avec le sacré. Les Furies, composées presque entièrement de femelles Garou (avec seulement une poignée de Métis mâles), proclament que la lune les a nommées protecteurs du Sauvage, défenseurs des femmes, et punisseurs des hommes. Elles se voient elles-mêmes comme un aspect de la Déesse incarnée. En son nom, elles font Rage contre toute insulte aux Femmes, à la nature ou à la Déesse.

### **Les Griffes rouges**

Le Sauvage est farouche, les Griffes Rouges représentent le côté furieux de nature, rouge pour la dent et pour la griffe. La tribu des Griffes Rouges est composée entièrement de loup - les Griffes détestent et en veulent aux humains pour leur traitement des loups, refusent de se multiplier avec des humains ou de violer la Litanie en se multipliant entre eux. À leur avis, le Garou n'aurait jamais dû finir l'Impergium, car l'humanité a rapidement gagné du contrôle. Un Griffe Rouge n'a pas d'ami l'humain; - beaucoup les éventrent dès qu'ils les voient.

### **Les Marcheurs sur verre**

En règle générale, les Garou préfèrent les profondeurs des forêts aux profondeurs des villes. Les loups-garous, même les loups-garous homidés, voient les étendues en béton comme des plaies sur le corps de Gaïa et en règle générale les évitent. Les Marcheurs sur Verre sont l'exception à la règle. Ils étaient parmi les premiers Garous à demeurer dans des villages humains, où ils ont commencé à respecter l'ingéniosité humaine et son adaptabilité. Maintenant les Marcheurs sur Verre vivent parmi les gens des villes - pas parce qu'ils n'ont nulle part ailleurs où aller, mais parce qu'ils ont choisi de le faire. En effet, ils embrassent les comforts matériels et la technologie, cherchant toujours à rester à la pointe de la science humaine, de l'art et de la mode. Cette inclination fait des Marcheurs sur Verre une source de beaucoup de perplexité parmi les autres Garous; leurs pairs se méfient d'eux.

### **Les Rongeurs d'os**

Les Rongeurs d'Os sont vus par les garous comme la lie de leur société, pilliers de poubelles vivant dans la saleté de l'homme. Mais le Rongeur d'Os sait que la survie prévaut sur la manière de vivre. Vivant aux frais des débris de la société, cette tribu supporte le mépris de la plupart Garou. Ils se multiplient avec les sans-abris, les Non-Chanceux et même avec des hybrides de chien-loup sauvages. Mais où les autres ont échoué, le Rongeur a prospéré. De toutes les tribus, le Rongeur d'Os est peut être la plus nombreuse.

### **Les Seigneurs de l'ombre**

Les loups et loups-garous sont des créatures dominantes ou soumises, maîtresses ou servantes. Aucune autre tribu Garou ne donne un tel exemple de ce fait. Les Seigneurs de l'Ombre proviennent d'Europe de l'Est mais ils se sont éparpillés à travers le globe dès que l'occasion s'est présentée. Ils se sont mêlés aux personnes les plus influentes et les plus brillantes de toutes les cultures. Ces grands et sombres loups-garous sont renommés pour leur courage et leur ruse, et sont d'une triste notoriété en ce qui concerne leur arrogance et leur ambition. Pour un Seigneur de l'Ombre, la hiérarchie est tout. La seule mesure de la valeur est la position sociale, elle doit être gagnée à tout prix et par n'importe quels moyens. Pour cette raison,

les Seigneurs s'efforcent sans cesse de dominer l'homme, le loup et le loup-garou de la même façon. Des Seigneurs de l'Ombre méprisent les Crocs d'Argent, qu'ils considèrent faibles et décrépits. Ils ne voudraient rien d'autre qu'usurper la position des Crocs.

### **Les Uktenas**

Les Uktena sont un méli-mélo ethnique, mélange millénaires de liens avec les Indiens d'Amérique, auxquels ils ont récemment ajouté diverses autres lignées. Ils se sont toujours sentis proches des opprimés, aussi un Uktena peut être né dans une réserve, descendre d'anciens esclaves ou être élevé dans une ville isolée, et pauvre. La tribu est réputée pour sa curiosité. Le savoir de ses membres sur les esprits est légendaire, leur silence maussade rend seulement les autres Garous plus soupçonneux. Les Uktena ont adopté une mentalité de persécuté après des siècles d'oppression. Même s'ils coopèrent avec les membres d'autres tribus, les Uktenas tiennent leur propre conseil. Ils ont vu le visage du Ver, dans les Flaielset dans l'Umbra, mais aussi dans leur propre coeur. La plupart des Uktenas sont en paix avec leur part d'obscurité.

### **Les Wendigos**

C'est la seule tribu d'Indiens d'Amérique qui reste, ils sont farouchement indépendants et toujours très déterminés à chasser les "visages pâles" du continent nord-américain. LeWendigo, du nom de l'esprit cannibale qui est leur totem, porte l'amertume des conquêtes dans leur cœur. Depuis l'arrivée des colons européens, cette tribu amérindienne a vu ses cousins humains tomber face aux poisons des hommes. Pendant les trois derniers siècles, lesWendigos ont été en guérilla contre les agents du Ver, tenant pour leur culture héréditaire et leur avenir. Quoiqu'ils puissent s'allier avec les Garous Européens pendant de courtes périodes, ces fiers loups-garous se rappellent qu'ils ont perdu leurs terres, et leur amertume est profonde. Bien que la tribu entretienne des relations convenables avec les Arpenteurs Silencieux, les Furies Noires et les Griffes Rouges, elle déteste les Fils de Fenris et lesSeigneurs de l'Ombre et doute des autres. Seule la tribu Uktena est assez pure pour être considérée être une vraie famille par la plupart des Wendigos.

### **Les Danseurs de la Spirale Noire : la tribu du Ver**

Cette tribu est à part, car elle a été corrompue par le Ver, et lui est devenue totalement dévouée. Tous ses membres sont déformés mentalement et souvent physiquement d'une manière horrible. **INTERDIT AUX JOUEURS.**

## **LES AUSPICES**

La société Garou est divisée en cinq auspices, que l'on peut définir comme des chemins de vie spirituelle avec lequel le Garou est né. Ils sont liés aux cinq phases de la Lune et sont considérés comme des cadeaux de Luna, la soeur de Gaia. Ces auspices déterminent (dans une certaine mesure) la Rage qui habite le Garou, son instinct de prédateur. Le système d'auspice est un des piliers de la société Garou car il détermine les castes sociales, les prédispositions innées et l'appel de la bête. Les auspices sont :

#### **Ragabash** (nouvelle lune)

Ils sont les filous, les bouffons et les manipulateurs, qui s'interrogent sur les Traditions des Garous. Les Ragabash ont un devoir de questionnement sur la société Garou et ainsi de mettre en évidence ce qui doit être changer de ce qui doit être conserver.

#### **Théurge** (lune du croissant)

Ils sont les voyants et les chamans. Ils cherchent de nouvelles Traditions à suivre. Le Theurge sert de médiateur entre ses frères Garou et les Esprits.

#### **Philodox** (moitié de lune)

Ils sont les médiateurs, les conseillers et les juges. Ils sont aussi les gardiens des Traditions. Le Philodox est féru des lois des Garous, et sait ainsi être sagace pour résoudre les désaccords.

#### **Galliard** (lune gibbeuse)

Ils sont les bardes des Garous. Amoureux des Traditions, ils rappellent aux autres Garous leur héritage et leur histoire par leur passion du conte et entretiennent la mémoire collective.

## **Ahroun** (pleine lune)

Ils sont les guerriers des Garous et les protecteurs des Traditions. Bien que tous les Garous soient des guerriers, les Ahrouns excellent dans l'art de la guerre, même s'ils sont souvent instables.

Ces noms d'auspices ont été à l'origine inventés par les membres de la tribu Fianna. Pour cette raison certaines autres tribus (notamment les fils de Fenris et les Wendigo, qui ont des griefs avec les Fianna) utilisent leur propre nomenclature pour nommer les auspices. Un certain nombre de Garous utilisent aussi la phase de lune associée à leur Auspice dans leur nom, par exemple : " Evan-guérit-le-passé, une moitié de lune."

Plus un Garou est en adéquation avec les traits liés à son Auspice, plus il s'élève dans la hiérarchie de la société Garou. Les Garous qui souhaitent renoncer à leur auspice et en choisir un autre plus en rapport avec leur vraie nature doivent avoir conscience qu'il s'agit d'un sujet grave, uniquement pris en compte si les sages estiment que l'Auspice ne correspond pas à la destinée réelle du Garou. Un tel Garou tourne alors le dos à son ancienne vie, renonçant non seulement son auspice, mais aussi à sa renommée et même aux Dons accordés par ses esprits de tutelle.

Les Auspices ne cantonnent pas un Garou aux uniques tâches de sa phase de lune. Ils doivent aussi être capables de gérer les fonctions mineures des autres Auspices. Par exemple, on attend des Ahrouns, qui sont souvent des leaders, d'être capable de parfois occuper un rôle de médiateur. Tous les garous doivent être capables de traiter avec les esprits, bien que ce soit d'abord le rôle des Théurges. Ainsi beaucoup de Tribus et d'autres Auspices ont des Dons spécifiquement liés aux Esprits, pas uniquement les Théurges. Autre exemple, tous les Garous doivent se battre pour Gaïa, pas seulement les Ahroun. C'est pourquoi une tribu comme les Fils de Fenris dispose d'une tradition de guerriers redoutables, quelque que soit l'Auspice de ses membres.

