



TANT DES NÔTRES SONT TOMBÉS, MAIS GRÂCE À VOUS, NOTRE DEMEURE EST SAUVE.

DÉSOLÉ POUR TOUT CE DÉSORDRE. JE CRAINS QUE VOUS N'AYEZ BESOIN D'UN BON COUP DE MÉNAGE.

ALLEZ-Y DOUCEMENT AVEC EUX, ALBRECHT, NOUS AVONS TOUTS PERDU DES AMIS.



TU NE PEUX PAS T'ÉTERNISER ICI, PATTE-NOIRE. TU AS UNE QUÊTE À ACCOMPLIR, DÉSORMAIS.

JE NE COMPRENDS PAS. MA QUÊTE N'ÉTAIT PAS DE SALVER MON CAIRN ?

TU AS VU LE HUITIÈME SIGNE. TU ES UN GALLIARD, IL EST DE TON DEVOIR DE RACONTER À TOUTS CE QUE TU AS VU. LE PHÉNIX A RÉVÉLÉ UN AUTRE PRÉSAGE. TOUTS LES GAROUS DOIVENT LE SAVOIR.



JE... JE VAIS LE FAIRE. JE VAIS PARCOURIR LE MONDE ET PORTER AUX GAROUS L'APPEL À LA GUERRE.



JE VAIS LEUR DÉVOILER L'AVENIR.

JE LEUR DIRAI QUE LE PEUPLE DE GAÏA SERA VICTORIEUX, MÊME QUAND TOUT LUI SEMBLERA PERDU.

ÉDITION 20^e ANNIVERSAIRE

LOUP-GAROU L'APOCALYPSE



Sample

Crédits

Directeur créatif et artistique: Rich Thomas

Équipe édition V20: Bill Bridges, Ethan Skemp, Rich Thomas

Auteurs: Bill Bridges, Satyros Phil Brucato, Brian Campbell, Jess Hartley, Matthew McFarland, Holden Shearer, Ethan Skemp, Eddy Webb and Stewart Wilson

Éditrice et indexeuse: Genevieve Podleski

Maquettiste: Aileen E. Miles

Logo de l'édition V20: Craig Grant

Auteur de la feuille de personnage: Chris « Mr. Gone » Leland

Illustrations intérieures: Charlie Bates, Dan Breerton, John Bridges, Ron Brown, Mitch Byrd, Mike Chaney and Matt Milberger, John Cobb, Steve Ellis, Richard Kane Ferguson, Michael Gaydos, Doug Alexander Gregory, Pia Guerra, Tony Harris, Jeff Holt, Brian LeBlanc, Steve Prescott, Jeff Rebner, Alex Sheikman, Ron Spencer, Richard Thomas, Joshua Gabriel Timbrook, Drew Tucker, Melissa Uran, Bryon Wackwitz, Kieran Yanner

Basé sur les travaux de: Mark Angeli, Bruce Baugh, Bjørn T. Bøe, Bill Bridges, Dierdre Brooks, Phil Brucato, Brad Butkovich, Tim Byrd, Chris Campbell, Jackie Cassada, Ben Chessell, Sam Chupp, Lisa Clark-Fleishman, James Comer, Richard Dansky, Lon Franson, Geoffrey C. Grabowsky, Andrew Greenberg, Daniel Greenberg, Ed Hall, Wes Harris, Robert Hatch, Harry Heckel, Heather Heckel, Shannon Hennessey, Sam Inabinet, Michael Lee, Jan Lemke, Forrest B. Marchinton, Robert Scott Martin, Ed McKeogh, Deena McKinney, Aileen E. Miles, James Moore, Kyle Olson, Devin Parker, Geoff Pass, Nicky Rea, Mark Rein Hagen, Sean Riley, Ethan Skemp, William Spencer-Hale, Rich Thomas, Josh Timbrook, Adam Tinworth, Stewart Wieck, Travis L. Williams, Samuel Witt, Teeuwynn Woodruff, Fred Yelk

Concepteurs du jeu original: Sam Chupp, Andrew Greenberg, Wes Harris, Robert Hatch, Geoff Pass, Mark Rein Hagen, William Spencer-Hale, Rich Thomas, Josh Timbrook, Stewart Wieck, Travis L. Williams, Samuel Witt

Remerciements:

Cory « J'aimerais parler avec Bill, svp » Lucas, qui n'y est finalement jamais parvenu.

Matthew « Zettler » Dawkins, qui sait toujours à quelle sauce on sera mangé quand le CA se réunit.

Luke « le Prince de la ruine » Parsons, pour avoir dansé sur la Spirale Noire et en être revenu indemne.

Version française

Une publication ARKHANE ASYLUM PUBLISHING



Directeur de publication: Mathieu Saintout

Secrétaire d'édition: Fabien Marteau

Superviseur de gamme: Arthur Francfort

Traduction: Sabine Abbonato, Philippe Beaubrun, Karim Chergui, David Creuze, Romain Darmon, Aurélie Remize & Natalie Ritzdorf

Maquette: Stéphanie Lairet

Une pensée à Lilly, fille de Fenris et adepte du Brazilian Jiu-Jitsu. Arthur dédie aussi ce livre à un jeune astre, qui vient de nous rejoindre. Luna, tu viens tout juste d'arriver, mais tu déverses déjà une si belle lumière.

Remerciements: à tous nos fans et souscripteurs du projet *Loup-Garou: L'Apocalypse* sur Ulule, sans qui cette édition n'aurait pas pu voir le jour. Merci à vous, vous êtes la meilleure des meutes pour défendre Gaïa. Un grand merci aux plus furieux d'entre vous: logwin, dyce, troll-traya, milhouse618, tsintsin, shemuro, vous avez fait vivre ce financement, merci.

Version française © Arkhane Asylum Publishing 2017. Tous droits réservés. Sous licence Onyx Path Publishing, Inc. © 2017 White Wolf Publishing AB.



*Live Fast
Play Hard*

WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR



© 2017 White Wolf Publishing AB. Tous droits réservés.

Toute reproduction, même partielle, est formellement interdite sans autorisation écrite préalable, à l'exception d'extraits utilisés à des fins informatives et la reproduction de la feuille de personnage qui est autorisée pour un usage privé uniquement. White Wolf, *Vampire*, *Monde des Ténèbres*, *Vampire: La Mascarade*, *Vampire: L'Âge des Ténèbres*, *Loup-Garou: L'Apocalypse*, *Mage: L'Ascension* et le système du Conteur sont des marques déposées de White Wolf Publishing AB. Tous droits réservés. Tous les personnages, noms, lieux et les textes de cet ouvrage sont des marques déposées de White Wolf Publishing AB.

ÉDITION 20^e ANNIVERSAIRE

LOUP-GAROU L'APOCALYPSE

Table des matières

<i>Prologue : Le huitième Signe</i>	1
LIVRE I : LE KAOS	27
<i>Introduction</i>	29
<i>Chapitre I : Un Monde de ténèbres</i>	35
<i>Chapitre II : Le Garou</i>	75
LIVRE II : LA TISSEUSE	109
<i>Chapitre III : Personnages & traits</i>	111
<i>Chapitre IV : Dons, rites & fétiches</i>	151
<i>Chapitre V : Règles</i>	231
<i>Chapitre VI : Systèmes & effets dramatiques</i>	243
<i>Chapitre VII : Le monde des esprits</i>	305
LIVRE III : LE VER	335
<i>Chapitre VIII : L'art du conte</i>	337
<i>Chapitre IX : Alliés</i>	367
<i>Chapitre X : Antagonistes</i>	425
<i>Appendice</i>	473
<i>Index général</i>	520





Lorsqu'étaient grands les cieux,
et noire la nuit,
Obscurcie par l'éclat des villes jamais
endormies,
À la seule lueur de la danse des lucioles,
Des étoiles là-haut et de nos flammes folles.
Et que l'air s'emplissait du souffle des futaies,
Et des larmes et des voix du bois qui brûlait,
Nous chassions en ces temps tels les loups
que nous sommes,
Et chantions dans la nuit, car nous aurions
pu être hommes.

Livre 1 : le Kaos



Introduction

Si vous tenez ce livre dans vos mains, vous avez déjà fait le premier pas vers **Loup-Garou: l'Apocalypse** et une petite présentation s'impose. Vous connaissez déjà les horreurs sauvages et l'attrayante exultation de la Rage. Vous avez entendu parler de la tragédie de ce peuple guerrier en proie à des luttes intestines, et de cet ultime espoir qui continuera de brûler en lui tant que survivra cette volonté de combattre. Vous avez connaissance de cette gloire tirée du combat contre un dieu de l'Entropie et de la Corruption, et du triomphe que représente la libération de ne *serait-ce* qu'une seule âme mortelle. Vous savez ce que sont la douleur d'un monde et la beauté du monde spirituel.

Ce livre, **Loup-Garou: l'Apocalypse**, édition 20^e anniversaire (W20), est fait pour vous. La Prophétie du Phénix va pouvoir s'accomplir, enfin...

La nature de la bête

Il y a vingt ans de cela, un jeu qui parlait de loups-garous a déboulé sur les étagères telle une véritable tornade. Personne ne savait à quoi s'attendre. *Vampire: La Mascarade* avait introduit les loups-garous et nous savions qu'ils existaient, qu'ils étaient d'une force terrifiante, et qu'ils haïssaient les vampires. Et, bien sûr, nous savions à quoi nous attendre grâce aux films consacrés à ces créatures rendues folles par la lueur de la pleine lune. Mais le sujet méritait d'être approfondi, n'est-ce pas ?

Et il y avait matière à creuser. Et très profond.

Là où les vampires avaient des clans, les loups-garous ont des tribus. Ils sont nés d'humains ou de loups, ou ni l'un ni l'autre. Et même si ces êtres incarnent la force physique à l'état pur, s'ils sont ces monstres terrifiants auxquels nous nous attendions, ils font preuve d'une incroyable spiritualité. Les loups-garous ouvrent une nouvelle facette du Monde des Ténèbres: la dimension des esprits. Ils haïssent toujours les vampires, mais incarnent une lutte entièrement inédite, une bataille contre une horreur cosmique, un combat qui

renferme un parallèle avec les actes horribles dont les humains sont capables entre eux et à l'encontre de leur monde. Nous avons même appris un nouveau nom pour qualifier ces créatures: les Garous.

Vingt ans se sont écoulés depuis que **Loup-Garou** a marqué le monde du JDR de sa griffe, et il demeure tout aussi difficile de trouver des jeux qui lui ressemblent aujourd'hui. Il s'intéresse à une question très précise, tout en incorporant, parfois jusqu'à la contradiction, des éléments d'une variété remarquable. Il peut décrire dans les détails l'histoire d'une meute ou d'un sept en guerre contre le Ver, ou se tourner vers des intrigues politiques, des tragédies, la spiritualité, l'histoire, l'écologie... Autrement dit, il peut retranscrire la totalité de l'expérience humaine, et même bien davantage. Que vous soyez impliqué en tant que conteur ou simple joueur, tout peut se rapporter à la lutte du Garou.

Ce livre est donc tout autant...

Une simple expérience: la première expérience avec **Loup-Garou: l'Apocalypse** est différente pour chacun, mais il nous semble que tout le monde se rend à un moment soudainement compte de la portée du jeu. Il n'était pas simplement question de la défense de vulgaires territoires ou d'intrigues politiques locales. Non, le livre décrivait une guerre pour l'âme et le corps de la Terre elle-même, livrée dans d'innombrables tranchées et sur une toile de fond d'envergure cosmique. Ce livre aborde cette échelle. Il parle de l'immensité de la menace à laquelle fait face le Garou, ainsi que des racines et aspirations profondes de ce peuple. Il évoque un monde face à un péril imminent et l'exultation d'une puissance toute bestiale.

Un cri d'alarme: au moment du lancement du jeu, on sentait monter la tension due au prochain changement de millénaire. Nous prenions conscience des dangers de la destruction de l'environnement, de la montée des factions, et du fait que notre société pouvait, un jour, implorer.

Loup-Garou fut un cri d'alarme contre ces gens capables de faire tant de mal autour d'eux par simple avidité, et une volonté de riposter contre cela.

Vingt ans se sont écoulés. La société ne s'est pas effondrée, mais les thèmes de **Loup-Garou : l'Apocalypse** sont toujours aussi vivants. Nous voyons de plus en plus de signes, conséquences des abus dont souffre notre planète. Sécheresses et incendies de forêt sont les indices d'un climat en train de changer, à cause de la pollution humaine. Les équilibres alimentaires océaniques se sont rompus à cause de la pêche intensive. Les banquiers gaspillent des milliards, drainant les économies du monde entier dans leur dévotion au dieu Argent. L'industrie continue de piller les ressources naturelles sans jamais s'interroger sur ce qu'il adviendra quand celles-ci seront épuisées.

C'est sûr, il y a eu quelques progrès. L'écologie est un concept qui n'en est qu'à ses balbutiements. De plus en plus de gens se soucient de leur empreinte carbone et de sources d'énergies alternatives... mais ils ne sont pas assez nombreux. Pas encore. Nous ne sommes pas sortis de l'ornière. La situation peut encore s'aggraver. Le Garou voit toujours l'Apocalypse approcher, et quiconque jouit d'une certaine lucidité en fera de même. La mise en garde de **Loup-Garou** est toujours d'actualité.

Un remerciement : mais il n'y a pas que ce cri d'alarme. Ce jeu ne serait rien si son message n'était pas porté par des gens qui l'aiment ; le Garou tomberait dans l'oubli sans ces personnes qui aiment raconter des histoires. Sans vous, cette édition du 20^e Anniversaire n'aurait jamais vu le jour. Et sans vous, ce jeu n'aurait même jamais existé. Merci de nous avoir permis d'esquisser cet aspect du Monde des Ténèbres pour vous, merci de lui avoir donné vie.

De l'action grandeur nature

Les groupes intéressés par l'exploration de **Loup-Garou** dans le cadre de parties *grandeur nature* trouveront tout un tas d'aides adaptées. Certaines utilisent les règles de notre **Mind's Eye Theater** ou une variante de celles-ci, alors que d'autres se servent des leurs pour donner vie au jeu. Des organisations, comme la *Mind's Eye Society*, la *Garou Nation* ou la *World by Night* organisent régulièrement des événements.

Loup-Garou peut être un cadre intéressant pour un jeu de rôle grandeur nature, car il fait appel à beaucoup d'imagination. Bon, c'est vrai, il ne doit pas être facile de se trouver un déguisement d'Hispo ou de Rampant du Nexus, mais on peut tirer avantage des autres jeux grandeur nature, puisque les lieux ne nécessitent pas beaucoup d'adaptation et qu'il est très facile de s'habiller en Garou moderne ou en homidé. Même si se déguiser totalement ne doit rien gêner, bien sûr !

Ce jeu décrit de nombreux conflits parfaitement indiqués pour le jeu de rôle grandeur nature. La guerre contre le Ver peut servir à souder un groupe, tandis que les rivalités internes et les vendettas d'un sept menaceront de le détruire

de l'intérieur. Tout cela permet d'envisager des parties de jeu de rôle endiablées.

Les garde-fous

Les jeux de rôle existants sont de nature très variée, mais ils partagent certaines règles dont le but est de s'assurer que les parties se dérouleront en toute sécurité et de garantir à chacun, participant et spectateur, de passer un bon moment.

Aucun contact : tous les combats et les interactions physiques sont régis par les règles. Les joueurs ne doivent jamais lutter, s'agripper, ou entrer en contact les uns avec les autres pendant le jeu. Certaines parties peuvent autoriser quelques contacts directs, dans des circonstances bien particulières, mais on doit considérer que la règle *Aucun contact* est la norme. Le conteur doit suspendre la partie si l'un ou l'autre des participants ne respectait pas cette règle.

Aucune arme : aucun poignard, épée, glaive ou tout ce qui pourrait ressembler à une arme à feu n'est autorisé. Mieux vaut les représenter par des cartes portant la mention « Grand klaive », ou « Revolver », par exemple. En cas de défi ou de combat, présentez cette carte au conteur, lequel gèrera son utilisation dans le jeu.

Jouer dans un lieu adapté : ces parties devraient se dérouler dans un endroit privé. Ne faites pas intervenir des spectateurs et assurez-vous que toute personne présente ou de passage comprenne exactement ce que vous faites. Et, d'une manière générale, soyez poli avec toute personne extérieure à la partie.

Savoir quand s'arrêter : si le conteur demande un temps mort ou interrompt le jeu, tout le monde doit s'arrêter. Dans un jeu grandeur nature, cette personne est l'arbitre de tout événement se déroulant dans le cadre d'une partie.

Le loup-garou

Les loups-garous sont des créatures prises entre deux mondes. Ils sont à la fois humains et loups, sans être totalement l'un ou l'autre. Ce sont des monstres modernes avec des âmes primitives, des bêtes de chair avec une dimension spirituelle. Les loups-garous nous ressemblent en ce sens que, dans leur forme humaine, ils semblent tout aussi mortels que nous : ni plus forts, ni plus rapides, ni moins vulnérables. Mais quand ils se transforment, c'est en de véritables monstres : assez forts pour éventrer des portes et déchirer de leurs griffes des plaques de métal, assez vifs pour distancer n'importe quel humain, ou même esquiver des balles.

Que sont les loups-garous ?

Le loup-garou a diverses incarnations dans le folklore humain et la fiction. Il existe des douzaines d'explications pour qu'une personne se transforme en bête, souvent contradictoires les



unes avec les autres. Le Garou ressemble à cette créature de légende sur de nombreux points, et s'en différencie sur de nombreux autres.

Les loups-garous sont victimes d'une malédiction. Faux. La plupart des lycanthropes considèrent leur état comme une bénédiction, même s'il représente tout de même un certain fardeau à porter. Leur colère peut échapper à tout contrôle et avoir des conséquences terribles. De par leur nature, ils sont entraînés dans une très ancienne guerre contre un ennemi, un conflit qu'ils pourraient bien ne jamais gagner.

La morsure d'un loup-garou contamine sa victime. Faux. Les loups-garous disposent de pouvoirs spirituels qui leur permettent de transmettre des sortes de malédictions par morsure, mais ça n'est pas de cette manière qu'ils se multiplient. Une créature naît Garou, elle ne le devient pas par contamination. Certains sont issus de parents humains, d'autres de loups; quelques-uns ont des parents eux-mêmes loups-garous, même si une telle concentration de sang garou est une mauvaise chose. La plupart ne savent rien de leur état avant de subir le Premier Changement, et les autres viennent alors les trouver pour tout leur révéler.

Les loups-garous sont des change-formes qui tiennent leur pouvoir d'un sortilège ou d'un objet. Faux. Les Garous disposent de pouvoirs leur permettant de communiquer avec les esprits, de se battre avec eux et de les invoquer. Cependant, cette magie découle de leur nature, elle n'en est pas la source. Ils sont en partie esprits, capables de parcourir

le monde spirituel et d'invoquer les pouvoirs surnaturels qui s'en écoulent.

Les loups-garous ne se transforment qu'à la lueur de la pleine lune. Faux. Ils peuvent se métamorphoser quand ils le veulent, même si certaines circonstances peuvent les faire se transformer contre leur volonté.

Sous l'influence de la pleine lune, les loups-garous deviennent des bêtes sauvages et violentes. Faux, dans la plupart des cas. Les émotions des loups-garous sont affectées par la pleine lune, et les individus les plus violents deviennent assez irascibles durant cette période. Les loups-garous perdent facilement le contrôle, mais jamais sans provocation. La présence de la pleine lune ne suffit pas à leur faire perdre la raison.

On ne peut tuer un loup-garou qu'avec une balle d'argent. Faux. Les loups-garous se remettent incroyablement vite de leurs blessures, mais ils sont loin d'être immortels. L'argent reste, en effet, l'un de leurs points faibles, et une blessure infligée de cette matière guérit plus difficilement. Une balle d'argent est aussi dangereuse pour un lycanthrope qu'une de plomb pour un humain. Dans l'un et l'autre cas, il n'est bien sûr pas garanti que le tir sera fatal, mais si on vise le cœur, les capacités curatives du loup-garou ne pourront pas grand-chose.

Les meutes de loups-garous fonctionnent comme les meutes de loups, avec des individus alpha, bêta et oméga. Vrai, en partie. Dans la nature, la plupart des meutes de loups

sont en fait des familles. Notre compréhension de la classification des membres d'une meute selon la désignation alpha, bêta et oméga est surtout visible dans une meute formée d'individus sans relations parentales, comme c'est le cas en captivité. Cela dit, la plupart des meutes de loups-garous ne sont pas familiales non plus, et une forme de hiérarchie se met toujours en place, naturellement. Quand les conditions sont particulièrement hostiles, il est bon de bénéficier d'une chaîne de commandement efficace.

Il court certaines croyances sur la manière de reconnaître des loups-garous sous leur forme humaine, comme l'index et le majeur de même taille, ou des sourcils qui se rejoignent. Faux. Il est très difficile de repérer un loup-garou au milieu d'humains ordinaires, au moins sur le plan physique. Cependant, un lycanthrope souffrant d'une forte Rage (cette fureur surnaturelle qui alimente son esprit) transpire d'une telle malice prédatrice que les humains ordinaires l'éviteront d'instinct.

Sang, Lune et totem

Les loups-garous sont des métamorphes qui descendent de lignées remontant à la préhistoire. La plupart ne savent rien de leur état avant d'atteindre la maturité et de connaître leur Premier Changement. Ils découvrent alors qu'ils ne sont pas réellement humains ou loups.

Trois critères définissent le Garou: sa race, son auspice et sa tribu. La race est la forme de naissance du loup-garou. Certains naissent d'un parent humain et d'un parent garou,

d'autres d'un parent loup et d'un lycanthrope. D'autres encore sont issus de la Parentèle, de gens en qui circule le sang des loups-garous, mais qui ne sont pas eux-mêmes des change-formes et peuvent très bien n'avoir aucune idée de leur lignage. Enfin, certains naissent de la rencontre de deux Garous; leur existence à eux ne sera pas des plus faciles...

L'auspice est la phase lunaire durant laquelle naît le loup-garou. La lumière de Luna les affecte, les bénit d'une manière spécifique, et cette bénédiction gouvernera toute leur vie. Plus la lune est lumineuse, plus le loup-garou ressentira la Rage. Ceux qui naissent sous la pleine lune sont les plus furieux de tous, des guerriers parmi un peuple guerrier.

La tribu est une unité sociale tout autant qu'une famille. Un loup-garou peut rejoindre une tribu pour des raisons idéologiques, mais pour la plupart, c'est surtout une question de lignée. Une tribu se définit par sa Parentèle, son territoire, son idéologie et son totem tribal.

Cependant, alors que ces critères définissent un loup-garou, il existe un quatrième lien: celui de la meute. Les membres d'une même meute sont tout à la fois comme ceux d'une famille, des amis proches ou des frères d'armes.

Un monde d'esprits

Les loups-garous ont conscience d'un pan caché du Monde des Ténèbres, un monde spirituel qu'ils nomment l'Umbr et avec lequel ils interagissent. L'essentiel de leurs pouvoirs



2012

leur vient de ce monde. Les Garous en appellent aux esprits pour que ceux-ci leur apprennent des aptitudes surnaturelles, pour les lier à des fétiches, ou pour les invoquer durant des rites très complexes. Mais tous les esprits ne sont pas leurs alliés...

Les mondes spirituel et matériel sont liés de manière inextricable, et ce qui affecte l'un affecte l'autre. La pollution du monde physique projette une ombre sur l'Umbr, laquelle marque d'une corruption psychique les mortels. Cette dynamique est critique pour ces deux réalités, et explique pourquoi les Garous s'obstinent à mener la guerre pour le salut de Gaia.

La guerre

En tant que peuple, les loups-garous se définissent par une lutte commune : Gaia, l'âme du monde, se meurt. Elle est meurtrie par les griffes d'une force corruptrice et cosmique connue sous le nom de Ver. Cet esprit colossal se terre bien hors de portée du Garou, mais son influence se fait sentir partout. Il est vénéré par d'innombrables esprits corrompus, ainsi que par les mortels et loups-garous tombés sous leur emprise.

La corruption présente à tous les niveaux de la société (les grandes sociétés égoïstes, les meurtriers, les sectes...) est un symptôme de la fin qui approche. Le Garou croit en l'Apocalypse, une ère durant laquelle les légions du Ver se lèveront afin de modeler une bonne fois pour toutes ce monde à l'image de cette puissance. Cette apocalypse pourrait bien signer la fin de toute chose. Mais les loups-garous ont été créés pour lutter contre elle, jusqu'au dernier souffle du dernier d'entre eux.

Comment utiliser ce livre

Bien que ce livre n'inclue pas tout ce qui a été édité jusqu'ici dans la gamme, il se veut le plus complet possible en ce sens qu'il aborde chaque aspect du jeu. En voici l'organisation :

Chapitre I : Un Monde de ténèbres décrit le contexte général, les bases de la nation Garou et ses luttes.

Chapitre II : Le Garou offre une description des races, auspices et tribus qui définissent l'identité d'un loup-garou.

Chapitre III : Personnages & traits détaille la création des personnages et les traits qui les définissent.

Chapitre IV : Dons, rites & fétiches couvre les nombreux pouvoirs spirituels qui font la force d'un Garou.

Chapitre V : Les règles présente le système de jeu.

Chapitre VI : Systèmes & effets dramatiques développe ces bases et détaille davantage les sous-systèmes qui permettent d'introduire des éléments plus complexes du jeu de rôle, comme le combat.

Chapitre VII : Le monde spirituel explore l'Umbr, cette face cachée du monde.

Chapitre VIII : Le conteur est une compilation de conseils et techniques à l'intention du conteur, servant à préparer et diriger des aventures se déroulant dans le monde de Loup-Garou.

Chapitre IX : Alliés présente ceux qui se rangent aux côtés des Garous dans la grande guerre, comme les esprits, la Parentèle et les Ferae. Il donne aussi un aperçu des tribus perdues.

Chapitre X : Antagonistes est tout l'inverse. Il s'agit d'une galerie des pires ennemis des Garous, comme les serviteurs du Ver ou de la Tisseuse, entre autres.

Enfin, l'Appendice propose tout un tas de règles optionnelles et décrit les sous-factions que sont les camps tribaux.

Sources d'inspiration

Qu'est-il possible d'utiliser comme source d'inspiration pour Loup-Garou : l'Apocalypse ? Il serait presque plus facile de répondre par la question inverse : qu'est-ce qu'il ne faut pas utiliser ? Chaque aspect du jeu peut s'inspirer de nombreuses sources.

La littérature ne manque pas de versions du mythe du lycanthrope, qu'il s'agisse de classiques tels que *Le Loup-garou de Londres* ou *Hurléments*, ou de récits plutôt bien tournés comme *Ginger Snaps* ou *Dog Soldiers*. De nombreuses séries fantastiques abordent plus ou moins sérieusement les loups-garous, et de nos jours, les effets spéciaux que l'on voit dans des films comme *Van Helsing* peuvent donner une idée d'une transformation de loup-garou.

Le versant spirituel que représente l'Umbr a aussi ses influences. *Princesse Mononoke* aborde la préoccupation écologique, la fiabilité de l'humain et la cosmologie animiste. La mythologie洛夫craftienne évoque des horreurs jaillies des profondeurs de la Terre, tandis que les films fantastiques japonais explorent notre vieille peur des esprits. Il vaut également la peine de se plonger dans les divers folklores, qu'il s'agisse de celui des Indiens d'Amérique ou des peuplades des steppes russes.

Les liens qui unissent les meutes et les aspects politiques du jeu sont fortement influencés par des histoires sur les liens familiaux et les rivalités sanglantes, à la fois dans un contexte guerrier, et au-delà. Prenez par exemple les séries *Frères d'Armes*, *Henry V*, *Sur Écoute*, ou même *Le 13^e Guerrier*.

Tout document écologique ou zoologique est une mine d'informations qui vous aidera à développer l'aspect animal de l'action. Le *Of Wolves and Men* de Barry Lopez, le *Printemps silencieux* de Rachel Carson, ou encore l'*Almanach d'un comté des sables* d'Aldo Leopold sont des sources potentielles, tout comme des documentaires tels que *Nature* ou *Planète Terre*, ou même des émissions à sensation, comme *River Monsters* et *Monsters Inside Me*. Tout cela peut être source d'idées.