

LE REGISTRE

NUMÉRO #1

Publication Apériodique pour Meute



BIENVENUE !

Bienvenue dans ce premier numéro du **Registre de la Meute**.

Si vous êtes un assidu du jeu de rôle Meute, vous savez que le Registre est un précieux document tenu tout au long de l'existence de la meute, par-delà les années et les siècles.

Il sert à répertorier l'arbre généalogique de chaque membre afin de suivre les Potentiels et de ne pas risquer de manquer l'incarnation d'un des loups de la meute. En marge de cette fonction essentielle, le Registre est très souvent annoté pour rendre compte des grands événements touchant au sur-naturel que rencontre la meute au cours de son existence. Cela peut donc représenter une mine d'informations pour une meute méticuleuse.

C'est dans cet esprit que va être conçu cette petite parution apériodique. Apériodique car je ne veux pas m'engager sur un rythme précis de parution que je risque fort de ne pouvoir tenir. Tous les deux mois ? Tous les trois mois ? Davantage ? Je préfère me laisser du mou ! Restez vigilants sur les canaux de communication habituels.

En tout cas, il s'agira chaque fois de 3 à 4 pages sur l'univers de Meute. La première page servira en général à exposer quelques idées variées. Créature, anecdote historique, légende et très souvent un « Et si ? ». Pourquoi pas un point de règle, de loin en loin ?

Si certains d'entre vous veulent participer en suggérant des idées ou en posant des questions, n'hésitez pas à me contacter. Cette formule sera mise en place dès le prochain numéro.

Les deux-trois pages suivantes serviront à vous présenter une **campagne de Meute**. C'est probablement l'élément qui manque encore au jeu et je sais que beaucoup parmi vous l'attendent.

C'est donc avec plaisir, mais aussi un peu de pression, que je m'attelle à cette tâche. N'hésitez pas à me présenter vos commentaires et suggestions, vous savez qu'on a souvent très peu en tant qu'auteur alors qu'on en est toujours friand !

Évidemment, si vous êtes joueur de Meute, ne vous divulgâchez pas et arrêtez ici votre lecture !

Julien

LES VOLEURS DE MÉMOIRE

EPISODE I.1

Amis Meneurs, bienvenue !

Cette campagne s'intitule « **Les Voleurs de Mémoire** ». Pour maintenir le plaisir de la découverte numéro après numéro, je ne vais pas vous la résumer maintenant. Mais je vais vous parler de son objectif : Vous proposer une campagne modulaire où, dès la fin du premier scénario, vos Neuris pourront voyager dans les cadres présentés dans Errances. Par défaut, ce premier scénario se déroule dans le **Gévaudan**. Par commodité, cette campagne sera présentée avec comme protagonistes la meute du Gévaudan prêtée que vous pouvez retrouver dans le livre de base de Meute. Vous pourrez bien sûr adapter cette entame avec vos propres personnages voire même votre propre contexte de campagne. Cela demandera un peu de travail d'adaptation de votre part mais je vous proposerais régulièrement quelques idées pour vous aider.

Errances propose quatre environnements, donc la campagne devrait comporter quatre scénarios supplémentaires, pour un total de cinq. Elle n'est pas totalement écrite à ce jour et il se pourrait qu'un scénario de plus apparaisse (oui j'ai une petite idée qui trotte mais rien n'est encore défini).

Mais quand je parle de campagne modulaire, c'est aussi l'idée de vous permettre de supprimer facilement l'une de ces destinations que vous jugeriez moins intéressante et d'en ajouter d'autres, de votre conception. Bien sûr, vous pouvez également vous inspirer de l'**Austurland** (cf Casus Belli n°43 par Romain d'Huissier), ou de la ville de **Provins** (qui sert de cadre à un scénario dans le recueil écran). Le concept de la campagne rendra tout cela très simple à mettre en place. Et, bien sûr, à chaque fois qu'un

lieu sera visité, rien ne vous empêche d'y faire jouer les scénarios d'Errances ou d'ailleurs que vous souhaiterez insérer. Et si cela se révélait l'occasion d'un incroyable déménagement, votre meute s'installant dans un de ces nouveaux contextes ?

Mais sans plus attendre, voici les premières lignes des Voleurs de Mémoire...

Préambule

Pour préparer au mieux ce scénario, l'idéal serait qu'il ne soit pas le premier scénario joué par votre meute. Il pourrait être intéressant de commencer par le scénario du livre de base.

La présence de **Paul/Grondeur**, un ado à peu près du même âge que la jeune femme qui s'apprête à rentrer en scène, pourra, sur la durée, faire naître des interactions intéressantes avec, en particulier, un « front des ados » apte à bousculer le confort des adultes de la meute. Bien sûr, vous pouvez choisir un autre scénario, en Gévaudan ou ailleurs (voir l'encadré ci-dessous).

Dans ce premier scénario, mettez en scène, de loin en loin, de petites choses pour le personnage de **Dominique/Œil de Nuit**. Lorsqu'il se déplace dans et aux alentours immédiats de Marvejols, il a parfois des impressions de déjà-vu, comme s'il était sur le point de se rappeler quelque chose.

Ce peut être un bistrot à la terrasse duquel il croit avoir déjà bu un verre avec quelqu'un, l'impression d'avoir déjà arpenté ce sentier de randonnée en bonne compagnie ou même une boutique qu'il a l'impression d'avoir déjà visitée alors que c'est la première fois qu'il y entre... Rebondissez sur les allées et venues du personnage, surtout quand il est seul et qu'il arrive dans un lieu nouveau.

Cela ne débouche jamais sur un véritable souvenir et encore moins sur une Transe de Mémoire, mais il sent quelque chose, comme une nostalgie, un fond de tristesse. Il est le seul à être touché par ce phénomène.

Dominique ressent cela épisodiquement depuis des années même s'il ne se rappelle pas depuis quand exactement (peut être une grosse dizaine d'années ?). Une ou deux scénettes de ce type dans votre scénario suffisent, et cela sans s'appesantir. Après tout, c'est juste une impression fugace, qui ne débouche sur rien, quels que soient ses efforts. Inutile pour vous d'insister dessus et si le joueur ne pose pas de question, n'y revenez pas.

UNE AUTRE MEUTE

Si vous ne jouez pas cette meute, voire pas du tout en Gévaudan, il faut que vous choisissiez parmi les personnages joueurs de la meute un homme en âge d'avoir un enfant adolescent et si possible de l'avoir eu assez jeune (17/25 ans serait idéal). Vous pouvez un peu jouer sur l'âge de l'enfant pour mieux coller, entre 12 et 17 ans. Pour ce qui est des impressions de déjà-vu, adaptez-les à votre contexte, en fonction des endroits que votre scénario amène ce personnage à visiter. Par exemple, le vague souvenir d'une ballade au bord de mer ou de ce magasin très chic où « *tu avais acheté ce truc là, tu sais, pour...pour qui déjà ? Cela t'échappe.* »

Une visite dans l'Antre des Loups

C'est le début de l'été. Un car de touristes vient d'arriver à l'**Antre des Loups**, l'hôtel que gère la meute. Les visiteurs débarquent en masse, une bonne trentaine avec des enfants qui courent et crient, des gens qui ne trouvent pas leurs bagages, bref un début de saison comme on les aime.

Parmi ces touristes, une jeune fille d'un peu moins de quinze ans, mince jusqu'à frôler la maigreur, brune avec des cheveux ondulés et un regard vif, se présente à l'accueil. Peut-être le bureau est-il à ce moment tenu par un membre de la meute ou un de

ses proches, peut-être par un employé, mais quoi qu'il en soit, la jeune fille demande à voir Dominique.

Note : le nom de famille des prêtirés n'a jamais été donné, je laisse à votre bon soin ce détail. Le fait est que la jeune fille le connaît.

Rappelons que ce dernier n'appartient pas au personnel de l'hôtel. En tout cas, Dominique n'est pas présent. Il fait sa tournée vétérinaire et il faudra l'appeler pour lui dire de passer.

La jeune fille est prête à attendre et ne souhaite pas prendre de chambre. Elle n'a aucun bagage et même pas de veste. C'est le moment de laisser la meute s'interroger un peu. Visiblement méfiante, la jeune femme ne voudra parler qu'à Dominique et refusera de suivre quelqu'un qu'elle ne connaît pas dans un endroit plus tranquille ou même de donner son prénom.

Si un personnage la surveille et essaie de se faire une idée plus précise, un jet Facile (1 succès) réussi de Dominance (Empathie) indiquera qu'elle semble très nerveuse. Elle jette parfois des regards inquiets vers l'entrée, sursaute quand un touriste parle un peu fort... En fait, elle paraît même choquée. Si un personnage tente de capter son odeur, il devra s'approcher un peu car il y a du monde dans le hall de l'hôtel aujourd'hui et ça rend les choses plus difficiles à distance. A lui de se débrouiller pour ne pas avoir l'air très bizarre à renifler comme ça...

Mais un jet réussi d'Esprit (Sens), pourra lui donner des informations. Avec 2 succès, il détectera la nervosité et même la peur de la jeune femme. Avec 5 succès, son odeur lui apprend qu'elle est une Surnat, sans plus de précision.

La jeune fille attend sur un siège du hall aussi longtemps qu'il le faut pour voire Dominique arriver. Si les personnages lui proposent quelque chose, verre d'eau, café mais surtout nourriture, elle se jettera dessus avidement.

Tôt ou tard, Dominique va finir par arriver. Dès qu'il entre dans la pièce, la jeune femme le dévisage. Elle se lève lentement en le regardant, un peu incertaine. Si Dominique s'approche, elle paraît comme tétanisée, très impressionnée. Dominique, lui, sent ses poils se dresser sur sa peau (rappelons qu'il a la Spécialité Instinct), confirmant qu'il a affaire à une Surnat. Elle finit par dire :

« Vous êtes Dominique ? J'ai vu une vieille photo de vous. Je suis Margot. Ma mère m'a dit de vous retrouver ici ».

Elle tend alors une vieille carte de visite de l'Antre des Loups.

« Elle m'a dit que vous pourriez me protéger. En fait elle a dit que la meute pourrait me protéger. »

Elle fait une pause, visiblement embarrassée puis :

« Je crois que vous êtes mon père. »

UNE AUTRE MEUTE

Si la meute est celle de Marvejols, Margot se rend directement à la Tanière. Si votre meute vit ailleurs, elle se rend en tout cas à l'activité, le projet officiel, qui rassemble la meute.

Pour faire monter la curiosité de vos joueurs, il serait bien qu'ils puissent la voir et la surveiller sans pouvoir lui faire subir à ce stade un interrogatoire en règle. Un lieu public donc, avec beaucoup de passage.

Et faites-en sorte que le personnage choisi arrive un peu plus tard, pour laisser les autres découvrir et s'interroger sur cette jeune femme. Vous pouvez remplacer la carte de visite par un simple bout de papier où l'adresse est griffonnée.

CRÉDITS

Meute, un jeu de Julien Moreau

Textes : Julien Moreau

Illustration :
Emmanuel Gharbi

Photographie libre de droit : Darina Belonogova

Corrections & mise en page :
Emmanuel Gharbi

Une production John Doe

