

LE REGISTRE

NUMÉRO #2

Publication Apériodique pour Meute



Et voici le second numéro du **Registre** !

Nous allons donc continuer à découvrir la campagne de Meute que je vous propose. Si vous n'êtes pas joueur, sachez que ce contenu ne vous est pas destiné en premier lieu et que le lire risque de vous valoir les foudres de votre Meneur !

LE FORGERON NOIR

Mais avant, attardons-nous sur un personnage qui saura peut-être vous inspirer. Il s'agit d'un Incarné ancien et impressionnant nommé le **Forgeron Noir** (imaginez le craquement d'un éclair sur fond de ciel orageux pour ponctuer cette phrase).

Dans Errances, nous croisons deux épées légendaires, **Flamberge** et **Durandal**. Deux épées mythiques, qui représentent quelque chose d'important dans l'histoire d'une région (voir au-delà) et qui sont empreintes de pouvoirs mystérieux. Ces épées ont en commun leur créateur, surnommé le Forgeron Noir.

En France, on le nomme Galan. En Scandinavie, c'est Völund, Volundr en Allemagne ou encore Wieland en Grande Bretagne. De fait, si cet Incarné est toujours de ce monde, il peut vivre n'importe où en Europe et surtout là où ça vous arrange.

Son apparence est elle aussi mystérieuse. On le représente parfois comme un elfe de fantasy, grand avec des oreilles pointues et les traits fins, avec des bras musclés et une peau sombre. Parfois au contraire c'est un homme robuste mais âgé avec une longue barbe grise. En réalité, personne n'a de nouvelles de ce Surnat depuis des siècles. Peut-être n'a-t-il pas survécu à l'obsolescence des épées dans les guerres modernes ? Après tout, si forger des épées de puissance faisait partie de son rituel d'ancrage, il a peut-être dû repartir dans l'Autre Monde.

Quoi qu'il en soit, son héritage est toujours là. On a cité Flamberge et Durandal, il y a aussi Joyeuse, l'épée de Charlemagne ou Hauteclaire, l'épée du chevalier Olivier, le meilleur ami de Roland, tué lui aussi à Roncevaux.

Il y a bien d'autres objets de pouvoir que le Forgeron a pu créer, tous des artefacts susceptibles de nourrir un scénario et

aucun n'est doté de capacités identiques. Par exemple, Joyeuse est réputée donner à celui qui la possède une immense autorité. Sur qui ou sur quoi, il faudrait s'en saisir pour le savoir.

Enjeu de conflits pendant des siècles, passant de main en main sans que ses secrets ne soient révélés, elle est désormais exposée au musée du Louvre. Placée à la vue de tous, elle est sous étroite surveillance à la fois des druides et des Luparis qui se neutralisent en assurant une garde vigilante. Jusqu'à quand les ambitions des uns et des autres seront-elles muselées ? Et si l'Ordre de la Salamandre décidait de tenter sa chance et de cambrioler le musée ?



ET SI ?

Lorsque le chevalier Olivier mourut à Roncevaux, son fils, Galien se précipita à ses côtés et put recueillir ses dernières paroles ainsi que Hauteclaire, son épée légendaire. La mère de Galien était une princesse byzantine. Après avoir enterré son père, le jeune homme rentra à Constantinople dont il devint roi quelques années plus tard.

Des siècles plus tard, Constantinople a été le théâtre d'un événement majeur de l'histoire des Neuris, évoqué en page 7 du livre de base. Repousser autant de Neuris est un exploit incroyable. Hauteclaire, passée de roi en roi en sultan jusque-là (elle disparut mystérieusement peu après), en serait-elle responsable ? Aurait-elle été forgée dans le but d'affronter des Neuris, faisant d'elle une arme de choix pour les chasseurs ? Ou peut-être qu'au contraire cette épée représente un trésor inestimable pour les lycans ? Et surtout, qu'est devenue cette épée aujourd'hui ?

LES VOLEURS DE MÉMOIRE

Amis Meneurs, nous reprenons pile là où nous vous avons laissé : une jeune fille paniquée vient de débarquer à l'Antre des Loups...

Margot et les Loups

Suite à la révélation de la jeune **Margot**, les personnages devraient avoir beaucoup de questions. La jeune fille est traumatisée et très vite au bord des larmes. Son récit est décousu et il faudra faire preuve d'un peu de psychologie, de patience sans oublier beaucoup d'empathie pour pouvoir aboutir à un récit cohérent.

La jeune femme vit avec sa mère dans un appartement de rez-de-chaussée à

Montpellier [ou toute ville pas trop éloignée en dehors du territoire de votre meute]. La veille, quelqu'un s'est introduit de force dans leur domicile. Pendant que les intrus tentaient de défoncer la porte, la mère de Margot, nommée **Branwen**, lui ordonna de s'enfuir tout en faisant de son mieux pour bloquer l'entrée.

« Ne va pas voir la police, ils ne pourront pas t'aider ! File à cette adresse et demande à parler à Dominique. La meute te protégera. ».

Prenant la carte de visite que lui tendait sa mère, Margot, paniquée, eut juste le temps de lui jeter un dernier regard en enjambant la fenêtre : déjà la porte cédait.

La jeune femme courut sans réfléchir dans les rues de la ville, confuse, jusqu'à la gare routière où elle se paya un voyage vers Marvejols. De là, n'ayant plus assez d'argent sur elle et n'osant pas faire de stop, elle marcha plus de dix kilomètres jusqu'à l'hôtel indiqué sur la carte de visite : l'Antre des Loups.

C'est à peu près tout ce que sait Margot. Elle est très effrayée et très inquiète pour sa mère. Elle ne comprend pas la phrase « la meute te protégera ». Elle regardera les personnages en faisant l'hypothèse que Dominique appartient à une organisation quelconque mais n'envisage pas du tout le surnaturel à ce stade.

Si les personnages commencent à lui parler de Neuri, de rêve de loup ou de tout autre étrangeté de ce type, elle les regardera comme des fous en se demandant bien où elle est tombée : une secte peut-être ? Elle n'a aucune conscience de ce qu'elle est et n'est pas d'un caractère particulièrement mystique.

Si les personnages sont trop insistants sur le sujet sans rien prouver, elle pourrait envisager de s'enfuir. Mise devant le fait accompli, par exemple si un personnage prend sa forme de loup devant elle, elle fera une crise de panique qui sera bien difficile à calmer

(Jet de Dominance toutes Spécialités selon la manière dont on s'y prend, Difficulté Difficile 3).

MARGOT

Niveau de Menace Second Rôle 2.

Niveau de Blessures 3.

Pas de spécialité, pas de capacités.

Margot est une âme-double dont l'alter ego ne s'est pas encore révélé (mais ça ne saurait tarder), ce qui explique l'absence de traits remarquables.

Le plus probable reste qu'elle demande aux personnages, et notamment à Dominique, de l'aider et d'aller prendre des nouvelles de sa mère. Elle a essayé de l'appeler mais personne ne répond au téléphone. Son angoisse est immense.

Il n'y a pas beaucoup d'informations supplémentaires à glaner sur place. Si quelqu'un inspecte la carte de visite, il pourra remarquer que c'est une ancienne carte, avec un visuel qui a plus de dix ans. À l'odeur, il est impossible de distinguer à quel type de Surnat appartient Margot. Si l'odeur de loup devrait être reconnaissable pour des Neuris, le fait que la jeune femme ne se soit jamais Changée peut expliquer l'absence des marqueurs olfactifs habituels. Par contre, un jet d'Esprit (Sens) de Difficulté Exploit (5 succès) réussi à proximité immédiate de Margot pourra confirmer une ressemblance avec l'odeur de Dominique (à condition de penser à chercher cette ressemblance), confirmant un lien familial. Précisons que Dominique ne voit absolument pas qui est Branwen et n'a aucun souvenir d'une relation sérieuse datant d'environ 15 ans (Dominique était alors un tout jeune homme mais déjà un Neuri). Par contre, d'autres membres de la meute plus âgés que lui, comme Gran Ma, peuvent, avec un Jet d'Esprit Moyen (2), se souvenir d'une belle jeune femme brune à la peau claire, avec

laquelle Dominique est sorti quelques mois. La jeune femme et Dominique étaient très liés mais elle est partie très soudainement sans que ça semble attrister ou choquer particulièrement Dominique à l'époque.

ET SI ?

Et si Dominique interroge Œil de Nuit ? Les loups des Neuris n'ont pas une excellente mémoire, un mécanisme de défense pour garder leur santé mentale au cours de leurs siècles de réincarnations. Il leur faut habituellement un stimulus externe comme un lieu ou un objet pour déclencher un souvenir ou une Transe de Mémoire lorsqu'il s'agit de la meute. Il ne pourra pas être utile ici. Plus tard, par contre, devant le bon stimulus...

A ce stade, votre meute possède peut-être des options comme activer ses contacts et alliés pour en apprendre davantage. Ils peuvent vouloir consulter des experts en Surnat capables d'identifier la nature de Margot ou interroger la police ou un journaliste pour savoir en savoir plus sur Branwen et sa fille. Mais la jeune fille est folle d'inquiétude et insiste pour que le groupe l'accompagne à Montpellier et découvre ce qu'il est advenu de sa mère. Il y a urgence ! Après tout, les faits se sont

déroulés très récemment et il y a peut-être encore moyen de lui venir en aide ou simplement de lui ramener sa mineure de fille et de lui demander quelques explications.

Laissez vos joueurs s'organiser et prendre d'éventuelles précautions mais la jeune fille met la pression et veut partir le plus vite possible. Rappelons qu'elle connaît parfaitement les lieux. Il y a fort à parier que votre meute finisse par prendre le chemin de Montpellier.

CRÉDITS

Meute, un jeu de Julien Moreau

Textes : Julien Moreau

Illustration de Flamberge :
Mathilde Marlot

Photographie libre de droit :
j.mt_photography

Corrections & mise en page :
Emmanuel Gharbi

Une production John Doe

