

LE REGISTRE

NUMÉRO #3

Publication Apéridique pour Meute



Bonjour à tous et bienvenue dans le **Registre de la Meute**.

Pour ce troisième numéro, nous allons commencer par étoffer une petite faction du jeu d'un personnage supplémentaire, avant de reprendre le cours de notre campagne...

DRAGON

L'**Ordre de la Salamandre** est un ordre mystique d'âmes-doubles, des érudits toujours en quête de savoir (et un petit hommage personnel à *Nephilim* en passant). Vous trouverez un court document décrivant cette faction sur le groupe Facebook « Autour de Meute » et sur le site de John Doe. Si ce qui suit vous intéresse, je ne saurais trop vous conseiller d'y jeter un œil. Ce prérequis passé, parlons de **Dragon**.

Les membres de l'**Ordre** sont très à l'aise quand il s'agit de débattre ésotérisme dans les salons chics ou de déchiffrer les grimoires des plus anciennes bibliothèques.

Mais il arrive parfois que les choses deviennent plus difficiles. Si l'**Ordre** est en danger, si des ennemis menacent

physiquement les Salamandres et leur savoir durement acquis, c'est peut-être l'heure de sortir Dragon du Foyer.

Il faut avant tout comprendre que Dragon est bien une Salamandre au même titre que Cendre ou Boute feu et pas du tout un Incarné du mythe du dragon. Comme toutes les salamandres, Dragon est immunisé au feu. En revanche, il dispose d'une force et d'une résistance surhumaine. Pour compléter cette panoplie, l'**Ordre** choisit autant que possible comme hôte pour l'accueillir un criminel que personne ne regrettera, avec un passé militaire lui permettant de se battre avec toutes les armes modernes. Il y a un prix à payer pour ces capacités. Dragon consume totalement l'esprit de son hôte qui disparaît au profit d'une personnalité agressive et volontiers pyromane, prête à tout pour protéger le savoir de l'**ordre**.

Faire absorber cette salamandre à un être humain est une décision lourde de conséquences que l'Ancien ne prend pas à la légère. La destruction de la personnalité de l'hôte n'est qu'un début. Son corps ne peut supporter longtemps les flammes intérieures de Dragon. Au bout de sept jours,

quelles que soient les précautions prises, l'hôte s'embrase violemment et ne laisse plus qu'un tas de cendres au sein duquel se dissimule la salamandre, attendant d'être retrouvée par son Ordre. La même combustion spectaculaire se produit si l'hôte est tué.

Libérer Dragon, c'est donc tuer volontairement un être humain. Mais c'est aussi déchaîner une violence qui ne ressemble guère aux salamandres. Ce n'est arrivé à ce jour que deux fois dans l'histoire.

En 1524, quatre ans après la création de l'Ordre, sa première confrontation avec ceux qui devinrent alors leurs principaux rivaux, les druides, causa l'incendie de la ville de Troyes.

Et en 1852, c'est l'affrontement entre Dragon et une meute de Montréal qui causa le grand incendie de la ville. Le genre de catastrophe qui peut brûler de nombreux ouvrages, ce qui est pire que les vies humaines détruites pour la petite organisation.

Voilà pourquoi Dragon ne sort du Foyer qu'en cas de force majeure absolue.

DRAGON, PROTECTEUR DE L'ORDRE DE LA SALAMANDRE

- **Niveau de Menace** : 4 (Antagoniste de scénario +)
- **Niveau de Santé** : 6
- **Spécialités** : Bagarre, Course, Tir
- **Capacités spéciales**
 - Puissant : les confrontations basées sur la force exigent un succès supplémentaire pour le Personnage Joueur. La créature inflige 1 niveau de Blessure supplémentaire au corps à corps
 - Résistance naturelle : Les dégâts subis sont réduits de 1
 - Immunité aux flammes
 - Combustion spontanée : lorsqu'il meurt, Dragon s'embrase avec

violence. Toute créature au contact doit réussir un Jet de Corps (Vivacité) ou encaisser 6 Niveaux de Blessure. Réussir ce jet entraîne tout de même la perte de 2 Niveaux de Blessure.

LES VOLEREURS DE MÉMOIRE

Nous reprenons notre histoire alors que notre meute, accompagnée de la jeune Margot, arrive à Montpellier.

Rappelons que pour Margot, bien que les Pjs aient sûrement compris à ce moment qu'elle est une Surnat, n'a aucune connaissance de ce monde, de ce qu'elle peut être ou de ce qu'est une meute de Neuris. Cela devrait alimenter les discussions de ce trajet d'environ 2 heures en voiture.

Le sang d'une mère

Il n'y a pas de meute installée à Montpellier et donc pas d'inquiétude à avoir sur les conséquences éventuelles d'une intrusion sur le territoire d'une autre meute.

L'appartement de la jeune femme et de sa mère est situé dans le quartier Boutonnet, un quartier résidentiel agréable assez proche du centre-ville historique. Les deux femmes vivent au rez de chaussée d'un bâtiment ancien, dans une ruelle donnant sur un parc. Si les personnages ont fait vite, ils sont les premiers sur les lieux, personne ne s'est encore aperçu de ce qui s'est passé.

Sous surveillance

Ce que les personnages ne savent pas, c'est que l'appartement est sous surveillance. De nombreuses personnes profitent du parc à côté du bâtiment. Parmi eux, un couple de joggeurs est en réalité en planque et

très attentif à qui entre et sort. Il est très improbable que les Pjs les remarquent. Ils sont entraînés, bons comédiens et utilisent bien les passants pour passer inaperçus. Ils ne manqueront pas de reconnaître Margot.

Une fois les personnages rentrés, l'un d'eux ira poser un traceur sur leur véhicule.

Si la meute est prudente et que son véhicule est garé à bonne distance, elle sera suivie avec précaution quand elle se rendra jusqu'à celui-ci. Ne permettez un jet que si vos Pjs précisent qu'ils sont prudents et envisagent expressément l'hypothèse d'être suivis. Et même ainsi, ce sera un jet Esprit (Sens) Très Difficile (4).

A l'intérieur

La porte a été défoncée. L'entrée présente des signes de lutte. Un guéridon est renversé en travers du passage, du courrier est répandu sur le sol. Dans le salon, une scène horrible les attend. **Branwen**, une femme d'environ 45 ans, aux cheveux très longs et très noirs, est attachée sur une chaise, morte. De nombreuses plaies laissent facilement deviner une scène de torture. La pièce est dévastée, le moindre meuble a été retourné. La fenêtre par où est sortie Margot est encore ouverte.

Si les personnages laissent Margot assister à la scène, elle reçoit le choc de plein fouet. Effondrée, en larmes, au moins un des personnages devra s'occuper d'elle.

Les personnages vont-ils partir en vitesse de peur d'être surpris sur cette scène de crime et devoir répondre à des questions embarrassantes ou prendre le temps de fouiller l'appartement ?

S'ils choisissent de rester, donnez-leur 1 heure de temps de jeu avant que la police n'arrive (des voisins ont fini par comprendre qu'il s'est passé quelque chose). Avec un minimum de précautions ou de vigilance, les personnages devraient les voir arriver et avoir le temps de séclipser.

Le corps de la mère de Margot, notamment ses mains et ses ongles cassés, montre

qu'elle s'est battue. Impossible d'en savoir plus sans une véritable autopsie. Un personnage dotée d'Instinct ressent cependant que Branwen était une Surnat.

L'odeur qui frappe les Neuris est celle du sang qui paraît tout recouvrir. Néanmoins, un jet d'Esprit (Sens) difficulté Exploit(5) indiquera l'odeur fugace de deux personnes, en plus de Branwen et Margot, notamment au niveau des mains de la défunte. Impossible d'obtenir davantage de détails sur ces intrus.

Dans la chambre à coucher, il y a un très petit coffre-fort encastré dans le mur. Il a été ouvert sans être forcé. Il est vide.

L'indice le plus important à trouver est dans l'entrée, par terre avec le courrier. Parmi les factures et les publicités, une lettre dont l'adresse est rédigée à la main peut attirer l'attention (chercher spécifiquement dans cette pile de courrier entraînera automatiquement de trouver cette lettre).

A l'intérieur, une simple note, elle aussi manuscrite. Une écriture soignée, avec de belles majuscules à l'ancienne, indique la date du jour, 20h00, cimetière Protestant de Montpellier. Et entre guillemets, un mot « *Saudade* ».

SAUDADE

Il s'agit d'un mot portugais qui n'a pas vraiment de traduction en français. Il traduit un sentiment ambivalent, une nostalgie d'un passé heureux qui fait sourire mais provoque en même temps une mélancolie d'un temps révolu.

A murder of crows

Un cimetière, la nuit

Le cimetière protestant de Montpellier n'est pas difficile à trouver. C'est le plus vieux cimetière de la ville. Il est géré par une fondation privée. C'est un endroit

agréable, arboré, avec quelques très belles tombes et monuments aux morts.

A 19 heures, le cimetière ferme. Mais deux hommes restent devant la porte. Si les personnages joueurs et joueuses surveillent un moment, alors que les 20 heures se rapprochent, plusieurs personnes vont se présenter, une à une, devant ce portail. Après un échange rapide, elles pénètrent dans le cimetière.

Ces hommes en faction devant le portail sont assez costauds mais non armés. Ils ne seront pas capables d'arrêter physiquement plusieurs Neuris déterminés à passer en force mais peuvent appeler la police. Ils laisseront passer sans aucune question toute personne qui leur donnera le mot de passe : « Saudade ». Ils ne savent pas du tout ce qui se passe à l'intérieur et, pour tout dire, s'en moquent totalement.

Il est aussi tout à fait possible de faire le tour du cimetière et de faire le mur. Ce n'est vraiment pas un endroit bien gardé.

Sous la lumière des torches...

A l'intérieur de ce joli cimetière, il n'y a tout d'abord pas de bruit.

Avancer et chercher les visiteurs en restant discret demandera un ou deux jets Faciles (1). La meute finira par tomber sur une scène étrange.

Devant un petit mausolée élégant en marbre, décoré de gravures noires représentant des oiseaux en vol, un groupe hétéroclite est assis en cercle sur des chaises pliantes, éclairé par quelques lampes torches posées tout autour. Six personnes sont assises là, hommes et femmes entre trente et soixante ans environ, issus de couches sociales diverses. Une chaise est libre (celle prévue pour Branwen).

L'étrange groupe reste silencieux. Ils se passent à tour de rôle de petits objets que les personnages ne peuvent apercevoir sans se rapprocher.

Si la meute décide d'aborder ces étranges personnages et que Margot ne l'accompagne

pas, ils se lèveront soudain, pris de panique et s'enfuiront en courant, séparpillant dans tous les sens comme une volée d'oiseaux.

Si Margot est avec eux, un homme aux cheveux blanc noués derrière la tête, avec un nez pointu sur lequel une paire de lunettes cerclée de métal est posée, la reconnaît et calme les autres d'un geste.

« Margot ? Que fais-tu ici ? Où est ta mère ? »

Sans doute toujours choquée, la jeune fille met quelques secondes à le reconnaître, puis :

« Oncle Rand ? »

Voici les explications que vos personnages pourront obtenir en discutant avec « Oncle Rand » et le reste du groupe. Gardez en tête que si Margot n'est pas là, la seule manière d'obtenir ces informations est de rattraper l'un des fuyards et de gagner sa confiance... ou de l'intimider ! Jet de Dominance Difficile (3) dans les deux cas.

Autres Mémoires

Enguerrand Sachouc est le frère de Branwen et il ignore tout de sa mort. Il est très choqué, comme le reste du petit groupe, quand les Pjs la lui apprennent. Il n'a aucune idée de qui est derrière ce crime. Il admettra sans problème que Branwen était également membre de leur communauté même si elle s'impliquait beaucoup moins depuis des années. Elle était invitée à la cérémonie privée de ce soir. Il ne parlera pas de surnaturel, se contentant d'utiliser le terme de groupe, de communauté et aussi de **Fête du souvenir**, du moins tant que les personnages ne l'abordent pas eux-mêmes ou n'ont pas clairement montré qu'ils étaient des Neuris.

Si le sujet est mis sur la table il admettra qu'ils sont tous des Surnat.

« Nous sommes des Munin » dit-il en

désignant le petit groupe d'un geste ample du bras. « *Et Branwen et Margot le sont aussi* ».

Ce nom de « Munin » ne dit rien aux personnages. C'est une âme-double extrêmement rare mêlant l'âme d'une femme ou d'un homme à celle d'un corbeau.

D'après les mythes de leur peuple, c'est une sorcière du nom de Freya qui aurait opéré cette fusion des âmes pour satisfaire le dieu Odin. Le nom de ces créatures provient de l'un des deux corbeaux compagnons du dieu Odin. Il signifie « Mémoire ».

Les objets que le petit groupe s'échange ressemblent à des calots nacrés et striés de couleurs. Aucun n'est identique à un autre. Enguerrand sera évasif sur cette cérémonie du souvenir et ces étranges cailloux sphériques.

« *Ils sont importants pour nous. Ce sont des souvenirs* ».

Mais la meute ne pourra pas poser davantage de questions. Car c'est à ce moment que les premiers coups de feu retentissent.

CRÉDITS

Meute, un jeu de Julien Moreau

Textes : Julien Moreau

Photographie libre de droit : Pixabay

Corrections & mise en page :
Emmanuel Gharbi

Une production John Doe

