

LE REGISTRE

NUMÉRO #4

Publication Apériodique pour Meute



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

Nous sommes heureux de vous présenter le quatrième numéro, plus long que les précédents pour nous permettre de boucler le premier scénario de notre campagne.

LES ÂMES-VILLES S'incarner

Un Incarné est une légende tellement prégnante sur un territoire qu'elle finit par s'incarner dans un être humain (plus rarement un lieu ou un objet).

La durée sur le long terme, le caractère folklorique et le lien avec un territoire sont trois éléments qui semblent indispensables à leur apparition. C'est ce qui explique la rareté des Incarnés issus d'autres types d'histoires que le folklore. Car ces histoires sont souvent trop liées à une réalité sordide (on pense aux faits divers, aux serial killers, aux phénomènes sociaux) pour rejoindre la dimension fantasmagique du folklore. Ou alors elles sont trop récentes pour

avoir eu le temps de s'ancrer dans l'inconscient collectif d'un territoire ou bien trop répandues géographiquement, pas assez spécifiques à ce territoire (c'est le cas des religions par exemple). Autant d'éléments qui empêchent l'ancrage dans une communauté pour pouvoir donner naissance à un Incarné. Il y a cependant des exceptions.

Parfois une anecdote étrange devient tellement forte, tellement prégnante dans une communauté qu'elle en devient une légende urbaine. Dimension fantasmagique forte, circonscrite à un territoire limité et sur plusieurs générations : un Incarné pourrait naître.

Le coeur de la cité

Ainsi, l'une des croyances urbaines les plus anciennes est celle des **âmes-villes**. Il arrive qu'une ville soit si particulière que ses habitants et même ses visiteurs en viennent massivement à croire qu'elle possède une personnalité et même... une âme. C'est le cas de beaucoup de grandes villes du monde comme New York, Londres, Venise ou Paris.

Et parfois, oui parfois, cette légende urbaine s'incarne parmi les habitants de la ville. Cet Incarné très particulier est appelé une âme-ville. Il ne s'agit pas d'un Incarné « fixe ». Rencontrer une âme-ville est un moment rare et fugace. Un clochard qui vous regarde affalé sur un carton au milieu de ses maigres affaires vous adresse la parole pour vous dire que « *ce que vous cherchez n'est pas ici* ». Une femme en jogging, sortant son petit chien sur-toileté, qui vous approche et vous demande tout de go « *que venez-vous faire dans mes ruelles ?* »

Une âme-ville peut s'incarner dans n'importe quel habitant de sa ville pour peu qu'il y soit très attaché d'une manière ou d'une autre. On affronte pas une âme-ville, que ce soit physiquement ou par Défi. On ne peut pas s'en cacher non plus. Mais on peut lui parler. Obtenir des informations valables sur ce qui se passe en ville. En apprendre les caches et les secrets. Ou bien au contraire, être envoyé sur une fausse-piste. Tout dépend de la façon dont elle

perçoit les personnages.

Et en cas de bonne impression, où si on a rendu des services à la ville, elle peut même répondre à notre appel. Donner un petit coup de pouce. Un feu qui change de couleur au bon moment. Une poubelle qui se renverse dans les pieds d'un fuyard. Rien de trop visible, rien de spectaculaire. Peut-être juste une coïncidence ?

Les Neuris, Surnat évitant généralement les villes, ignorent pour la plupart d'entre eux l'existence des « âmes-villes ». Pour les rares au courant, ils sont très méfiants et le jeu de mot « âme vile » est pour eux un principe de précaution de base.

Et il est vrai que les âmes-villes incarnent souvent une urbanité qui répugne aux Neuris. Crasse. Pollution. Misère.

Certaines personnalités sont joueuses, elles aiment piéger plus ou moins gentiment, répondre sous forme d'énigme aux questions ou tester les connaissances des personnages sur sa géographie, son histoire et bien sûr... ses légendes.



La cité phocéenne

Prenons en exemple l'âme-ville de Marseille.

Elle peut s'incarner en **Soraya**, une femme très âgée à la peau mate, aux cheveux longs et noirs, striés de gris, parfois bien tressés, parfois complètement échevelés. Le regard acéré, le verbe haut, Soraya peut s'adresser aux personnages dans toutes les langues du pourtour méditerranéen plus quelques autres d'Asie ou d'Afrique, sans oublier le provençal. Elle aime provoquer, lancer des défis comme plonger dans la mer depuis la Corniche Kennedy ou citer des noms de tribunes du stade Vélodrome. Elle a le sang chaud et peut s'enervier si on lui manque de respect, si on critique la saleté des rues ou les résultats somme toute décevants de l'équipe de football qui joue dans ce même stade Vélodrome.

Mais Marseille peut aussi s'incarner dans le **Gros Maurice**, ce retraité pilier de bar qui ne jure que par les boissons anisées et la pêche à la poiscaille de roches, qu'il va taquiner à l'aube dans son petit pointu. Il aurait bien besoin d'aide d'ailleurs, pour nettoyer la coque de son bateau peint, bien sûr, en bleu et blanc.

Ou dans **Mathurin**, jeune bobo du Cours Julien, qui a lancé son bar à jeux avec sa micro-brasserie, qui parle aux punks à chiens comme à l'adjoint au maire et qui est incollable sur les graffs qu'on retrouve partout dans ce quartier et qui pourraient bien d'ailleurs lui inspirer une petite épreuve au travers de ses ruelles pour qui voudrait gagner ses faveurs.

Ces âmes-villes existent-elles vraiment ou ne sont-elles que le fantasme de Surnats à l'imagination trop riche, prompts à créer un Incarné là où il n'y a que des traits de caractère récurrents parmi plusieurs habitants d'un même lieu, associés à quelques hasards heureux ?

C'est à vous, Meneur, de le décider.

LES VOLEURS DE MÉMOIRE

Voici la quatrième partie de notre campagne. Après avoir suivi les traces de la mère, assassinée, de la jeune **Margot**, nos Neuris ont rencontré, au milieu du cimetière protestant de Montpellier, un groupe de **Munins** mené par **Rand**, l'oncle de Margot. Mais les choses viennent soudainement de se compliquer...

La bataille du cimetière

Le groupe paramilitaire qui déboule dans le cimetière ne vient pas pour faire des prisonniers. Prise par surprise, la moitié des Munins présents s'effondrent sous les balles tandis que les autres, submergés par la panique, tentent de s'enfuir. Le visage d'oncle Rand dégage une surprise absolue. La terreur le fige sur place.

Les agresseurs sont aussi nombreux que les Neuris, équipés de fusils d'assaut et de gilets pare-balles. [Vous pouvez utiliser les stats de « l'Escouade » page 69 du livre de base]

La meute a deux choix, fuir avec les Munins survivants ou se battre.

- ♦ Si les personnages décident de fuir, ils devraient y arriver (au prix de quelques jets de dés) car ils ne sont pas la cible principale des tueurs. A leurs côtés, seul Rand saura échapper aux balles et quitter le cimetière.
- ♦ Si la meute fait face, elle devrait permettre à plusieurs Munins de survivre et de s'enfuir. Mais affronter des hommes (et une femme) entraînés et surarmés ne sera pas facile.

Si la meute perd cet affrontement, les agresseurs ne font pas de quartier, ils ont un comportement haineux à l'égard des

Munins qu'ils sont venus décimer mais ils en ont quasiment autant envers les Neuris.

Si les personnages sont vainqueurs, ils ne trouveront pas grand-chose sur les corps de leurs ennemis en dehors de l'équipement paramilitaire. Pas de papier, pas d'argent, pas de clef. L'un d'entre eux, cependant, porte une caméra miniature fixée sur son gilet pare-balles et tous ont une oreillette. Si l'un des personnages en met une dans sa propre oreille, une voix d'homme tranchante et calme malgré la défaite prononce quelques mots avant de raccrocher :

« Vous allez regretter d'avoir interféré, *neuri* ».

Un jet Moyen réussi d'Esprit (Érudition) permettra de réaliser que la portée de ces équipements électroniques est limitée et que le donneur d'ordres ne doit pas être bien loin. Si les Neuris sont rapides, permettez-leur d'apercevoir un van noir, au loin, en train de prendre la fuite.

Si tout le groupe paramilitaire est exterminé, cette piste s'arrête là pour l'instant. Une fois à l'abri, les Pjs pourront discuter avec Rand et en apprendre plus sur les Munins. Si vos personnages ont les moyens d'enquêter sur place, avec des contacts dans la police ou, mieux encore, parmi les Luparis, ils pourront peut être obtenir toutes les informations ci-dessous grâce à leur investigation.

Mais s'ils ne sont pas sur leur territoire, ils peuvent ne pas avoir les ressources nécessaires. Dans ce cas, en retournant à leur véhicule, ils surprendront un homme (en civil) allongé à côté de leur voiture en train de forcer pour arracher quelque chose. Il s'agit d'un chasseur envoyé par son commandant récupérer la balise fixée sous le châssis. Il ne devrait pas être trop difficile de le capturer.

Quelle que soit la manière, si les personnages ont fait prisonnier l'un d'eux, ils

pourront en apprendre plus.

Interrogatoire

Malgré son entraînement, il est évident que le prisonnier est terrorisé par les Neuris. Il pue la peur. Il est persuadé qu'il va être chassé puis dévoré comme un animal. Interrogé, il gardera le silence mais le persuader de parler ne prendra finalement qu'un jet de Dominance (Volonté). Lorsqu'il se met enfin à parler, sa haine des Surnat est évidente.

« *Ils se cachent parmi nous comme des cafards, ils sont un danger pour les hommes* » et autres variations sur ce thème.

Il connaît les Neuris mais en a une vision biaisée de prédateurs assoiffés de sang. La quantité d'informations qu'il va livrer dépendra du nombre de réussites que le jet de Dominance aura donné.

- ♦ Avec un succès, il ne vomira qu'un flot d'insultes et de haine envers les Neuris et tous les Surnat en général.
- ♦ Sur deux succès, il admettra que son groupe a bien tué Branwen. Ils cherchaient à savoir quand et où auraient lieu la réunion des Munins. Ils voulaient de plus mettre la main sur « *sa collection* », les pierres des souvenirs qu'elles avaient en sa possession. Dans la bouche de cet homme, Branwen, comme tous les Munins, est une pilleuse d'esprits, une voleuse de souvenirs qui laisse les victimes amnésiques de leurs secrets ou de leurs plus beaux souvenirs. L'objectif de ce soir était également d'éliminer ces « *monstres* » et de récupérer toutes les pierres de souvenir.
- ♦ Sur trois succès, il confiera que leur chef est intéressé par les pierres de souvenirs car certaines contiennent les mémoires d'autres Surnats, des secrets et des informations cruciales pour des

chasseurs.

- ♦ Sur quatre succès et plus, il en dira davantage sur son escouade et ce fameux chef. Ils sont d'anciens luparis ayant fait sécession quand l'administration a décidé de s'allier avec certaines meutes de Neuris. Leur chef se nomme **Smirre Lagerlöf** et c'est un dur à cuire, ancien Chaperon Rouge.

Un souvenir tout chaud

A ce moment-là de l'interrogatoire, Rand, assis sur le sol depuis un moment, a ses pupilles qui virent soudainement au noir tandis que son corps s'avachit sur lui-même.

Au bout de quelques secondes, le chasseur convulse, hoquette et se plie en deux, régurgitant alors un petit calot gris strié de noir qui tombe à ses pieds. Rand le saisit et pose son autre demain dessus, emprisonnant la concrétion entre ses mains. Il ferme les yeux et se concentre. Finalement il prend la parole :

« *Il dit la vérité sur ce Lagerlöf et son groupe. Regardez.* »

Il confie alors la pierre à l'Alpha de la meute. En la tenant et en se concentrant dessus, ce dernier se sent emporté dans une Transe de Mémoire.

Par le biais du lien de meute, tous les membres vont assister à la même scène. Leur prisonnier sort d'un petit bâtiment dans une zone industrielle proche de Montpellier. Il vérifie son arme et monte dans un van avec ses compagnons. Puis un homme grand, aux épaules carrées avec un visage dur, un regard d'acier et une tête rasée, environ 50 ans, monte dans le van. Il dégage une puissante autorité naturelle. Il s'agit évidemment de Lagerlöf. Un moment après, le van roule vers le cimetière.

Les personnages émergent alors de ce souvenir.

Les Munins

Rand peut répondre à leurs questions sur son peuple. Si les PJs n'en ont pas, Margot en a beaucoup ! Si les Munins sont des âmes-doubles, ils ne sont pas des change-formes. Ils sont capables via une rapide méditation de sortir de leur corps sous la



forme astrale d'un corbeau, invisible aux humains et à la quasi-totalité du monde Surnat (un médium peut apercevoir ce corbeau astral et sans doute aussi une Dame Blanche dont la capacité est proche).

En plus de pouvoir explorer son environnement en toute discrétion, cet oiseau très particulier peut visiter les souvenirs d'une personne simplement en plongeant son bec dans son crâne. La cible est alors plongée dans la confusion, ne comprenant pas ce qui lui arrive tandis que le Munin fouille, cherchant une pépite, un souvenir précieux. Deux types de souvenir intéressent les Munins : les secrets des acteurs du monde Surnat et des souvenirs émotionnellement très puissants.

Les premiers sont des informations de première main qui peuvent permettre au Munin de s'emparer de reliques ou de richesses, de pratiquer le chantage ou simplement de tirer partie d'une situation avantageuse. Le souvenir volé disparaît de l'esprit de l'infortuné pris pour cible et le Munin peut alors très bien être la seule personne à détenir cette information.

Les seconds ne sont pas moins précieux. Créature empathique, le Munin est capable de ressentir fortement les émotions véhiculées par un souvenir marquant. Si le souvenir est assez fort, assez riche en émotions, alors il peut déclencher la **Saudade**, un sentiment incomparable, un véritable Graal pour un Munin.

C'est pourquoi un souvenir d'amour véritable, une tragédie poignante ou la remembrance d'une enfance joyeuse et choyée peuvent constituer des trésors plus précieux que les secrets d'une Vouivre ou d'un Neuri.

Une fois le souvenir choisi, il est récolté sous forme de pierre de souvenir. Il ne reste plus au corbeau qu'à rejoindre son corps puis au Munin de ramasser physiquement la pierre, profitant de la confusion de sa cible avant de s'éloigner rapidement. Si Rand est questionné sur la moralité de

ce vol, il répondra que ce dont on n'a pas conscience ne blesse pas.

Les Munins avec la collection de souvenirs la plus étonnante, les secrets les plus précieux où les émotions les plus fortes, gagnent un fort prestige parmi les leurs. La **fête du souvenir**, une fois tous les 5 ans, dans un endroit toujours différent, rassemble tous les Munins (en tout cas pour ceux vivant en France) et permet d'établir une hiérarchie entre eux, fondée sur le prestige apporté par leurs pierres. Chaque Munin s'engage à rendre le service de son choix au gagnant de la fête du souvenir pendant les 5 ans que dure son « règne ».

Branwen était la grande favorite de cette édition. Voleuse de mémoire douée, la rumeur parle d'une collection exceptionnelle, fondée sur des souvenirs de plusieurs Surnat importants. Mais tout porte à croire qu'elle est désormais entre les mains de Lagerlöf.

MUNIN

+ **Niveau de Menace** : 2 (Second rôle)

+ **Niveau de Santé** : 3

+ **Spécialités** : Discrétion, Fuite/Esquive, Chapardage (physique et spirituel)

+ **Capacités spéciales**

o Pierre de souvenir : si un Munin tient dans sa main une pierre de souvenir, il peut utiliser n'importe quelle spécialité que détient le propriétaire d'origine du souvenir.

o Corbeau astral : le Munin peut quitter son corps sous forme astrale. Cette forme, invisible pour qui ne voit pas le monde spirituel, est celle d'un corbeau. Sous cette forme, le Munin reconnaît les Surnat à leur aura même s'il ne reconnaît pas forcément leur nature exacte. En touchant un individu, le Munin peut tenter de lui voler un Souvenir en testant sa Dominance (Volonté). Il peut même réussir à

voler une Mémoire de meute. La cible (ou tous les membres de la meute si c'est une Mémoire qui est visée) oublie jusqu'à l'existence même de ce souvenir.

Contre-attaque

Avec une vision aussi claire que le souvenir de la pierre produite par Rand, il sera facile de retrouver le bâtiment qui abrite l'ex-Chaperon Rouge, dans une zone industrielle à moins d'une heure de route, en direction de la Lozère (et donc du territoire de la meute si vous jouez en Gévaudan).

Si les personnages ont des contacts parmi les Luparis, ils peuvent en apprendre plus sur Lagerlöf.

C'est une véritable légende chez les Luparis. Ce n'est pas simplement un Chaperon Rouge : il a formé la plupart d'entre eux. Réputé pour sa paranoïa et sa détestation des Surnats, il a fait partie des principaux opposants à la réforme du corps et a choisi de quitter les Luparis quand elle est passée, emmenant avec lui la quasi-totalité des membres de son escouade.

Son groupe est considéré comme très dangereux. Mis au courant de la situation, les Luparis sont prêts à intervenir. Ils ne veulent pas que Lagerlöf soit arrêté par la police, il en sait trop. L'idéal serait qu'il disparaisse mais, au vu du nombre d'admirateurs et d'anciens camarades qu'il a encore parmi les Luparis, il serait préférable que sa disparition ne puisse pas être reliée à l'institution. Comprendre que la meute s'en charge en toute discrétion. Bien sûr un soutien logistique discret pourra être proposé. Retarder l'arrivée de la police, nettoyer les lieux après l'opération, voir même, si les PJ en ont l'idée, organiser une diversion au moment de l'assaut, par exemple en faisant survoler le bâtiment par un hélicoptère (qui s'éloignera bien vite après ça).

Qu'ils décident d'aider leur Correspondant, de venger Branwen, Margot et les autres Munins ou de protéger un paquet d'autres Surnats de l'usage des pierres de souvenir par Lagerlöf, les motivations ne manquent pas : la meute doit agir.

La zone industrielle

Si la zone n'a rien de vraiment remarquable avec ses routes bien droites et numérotées quadrillant plusieurs dizaines de bâtiments remplis de bureaux, des petits entrepôts et quelques usines, il est toutefois à noter qu'elle est parsemée de caméras. Des loups de forte taille ou, pire encore, des gens arborant ostensiblement les fusils d'assaut récupérés sur le corps des chasseurs (rapelons à ce sujet que nos Neuris n'ont pas de munitions en rab) provoqueront l'arrivée de nombreuses voitures de police (elles seront curieusement longues à débarquer si un Correspondant aide la meute).

Lagerlöf ne s'attend pas particulièrement à une attaque mais en bon paranoïaque, il est toujours prêt à tous les cas de figure. Lui et ses hommes sont presque toujours équipés. Une seule porte d'entrée, blindée [Jet de Corps (Puissance) Très Difficile pour la défoncer], avec un digicode et un garde de l'autre côté d'un interphone. Toutes les fenêtres ont leurs stores fermés. A l'arrière une sortie de garage souterrain, rideau de fer baissé, même digicode.

Le vétéran des Chaperons Rouges est un formidable combattant mais il n'a plus que quelques hommes (moins nombreux que l'escouade du cimetière) et c'est un bon tacticien. Dès qu'il comprendra qu'il est attaqué par une meute de Neuris, il réalisera qu'il ne va pas gagner cet assaut. Il prendra la fuite à moto par le garage en lançant une paire de fumigènes modifiés à l'aconit. Tout Neuri le respirant perd le sens de l'odorat pour quelques heures (ce qui paniquera les loups entraînant probablement une prise

de Prénance), empêchant toute traque à l'odeur. Vous pouvez vous référer aux règles de la page 55 du livre de base pour les autres effets de l'herbe Tue-loup mais, étant très diluée dans ce fumigène, le jet de Corps (Endurant) n'est que de Difficulté Moyenne.

Les quelques hommes restant couvriront fidèlement sa fuite jusqu'à la mort.

SMIRRE LAGERLÖF

• **Niveau de Menace** : 4 (Antagoniste de campagne)

• **Niveau de Santé** : 3

• **Spécialités** : Bagarre, Discrétion, Poignard, Tactique, Tir, Pilotage, Vigilance

• **Équipement**

- o Moto sportive : si les personnages n'ont pas réussi à le bloquer dans les 2 premiers tours du combat (ce qui implique donc d'avoir prévu de passer par derrière ou d'avoir posté quelqu'un au cas où), il sera impossible de la rattraper, même en forme de loup, elle est beaucoup trop rapide et la zone industrielle et ses routes bien droites lui donnent l'avantage.
- o Gilet pare-balles, poignard de combat, revolver, casque de moto (pas d'effet en combat autre que dissimuler son visage).

La Saudade de Dominique

Lorsque les fumées se dissiperont et que le combat sera terminé, les personnages pourront fouiller les lieux. Même si Lagerlöf a réussi à s'enfuir, il n'a pas eu le temps d'emporter le coffret contenant les pierres.

Il s'agit d'un coffret en bois d'acajou,

joliment décoré de corneilles volant autour de jeunes femmes. A l'intérieur 5* pierres de souvenir toutes différentes, dans les couleurs ou dans le tracé des veinures qui les parcourent. L'une d'entre elle paraît étrangement familière à Dominique. C'est un calot d'un noir d'encre avec des veinures peu nombreuses d'un jaune doré (ces couleurs doivent évoquer le pelage d'Oeil de Nuit. Si vous faites jouer ce scénario à une autre meute, adapter cette pierre au physique du loup du père de Margot).

Aussitôt qu'il la saisit, une Transe de Mémoire le transporte dans un souvenir... son souvenir. Les membres de la meute assistent à la scène également.

Demandez à votre joueur de raconter comment il a rencontré Branwen jusqu'au premier baiser échangé. A la suite de cette rencontre, la Transe passera en revue toute la relation (quelques jours ? Semaines ? Davantage ? Au choix du joueur) de Branwen et Dominique en quelques secondes (ce qui est assez long pour une Transe) jusqu'au moment où Dominique s'endort avec Branwen à ses côtés, qui le regarde assez fixement. Puis il se réveille, seul et confus. La Transe se termine alors.

La pierre se désagrège en poudre fine. Dominique a récupéré son souvenir et n'en a plus besoin de toute façon. Il ressent une émotion indéfinissable et puissante, à la fois triste, en colère mais malgré tout heureux... la saudade.

**ou peut être davantage si vous le souhaitez ! Nous reviendrons sur ces pierres dans le prochain numéro du Registre qui vous détaillera comment vont se déployer les prochains scénarios de la campagne à partir de là.*

Fin du premier scénario

Note : Plus tard il pourrait être intéressant pour Dominique et son joueur de jouer une discussion avec Margot et/ou

un membre de la meute dont il se sent particulièrement proche afin d'explorer ces émotions contradictoires et ce que le personnage pense de Branwen.

La-t-elle trahi ? La-t-elle protégé ? Un peu de tout ça ? Rien de tout ça ? Y avait-il des sentiments, pour lui comme pour elle ? Et maintenant ?

Note 2 : Merci à Aude Moreau pour son aide à la création des Munins (cœur/cœur).

CRÉDITS

Meute, un jeu de Julien Moreau

Textes : Julien Moreau

Illustration Lupari : Olivier San Filippo

Corrections & mise en page :
Emmanuel Gharbi

Une production John Doe

