

LE REGISTRE

NUMÉRO #5

Publication Apériodique pour Meute



Bienvenue dans ce cinquième numéro. Avant toute chose, un petit instant promo !!

Car en cette fin de printemps, nous vous proposons avec John Doe Éditions une précommande pour un nouveau supplément dédié à Meute, **Territoires : Austurland**.

Il s'agit d'un nouveau contexte, le premier situé hors de France, rédigé par **Romain d'Huissier** (déjà auteur sur Meute dans Errances) et proposé avec un scénario inédit conçu par **Cédric Lameire**. L'Austurland est une région d'Islande pleine d'histoire et de lieux dépaysants, avec un folklore riche et donc ses Surnats, ses factions et ses mystères... Le tout illustré par les talentueuses **Kerdui** et **Mathilde Marlot**, et mis en beauté par **Pierrick May** et **Emmanuel Gharbi**.

Ce supplément est le premier d'une nouvelle série de suppléments courts. Chacun d'entre eux vous proposera un contexte original et un scénario lié.

Nous avons hâte de vous faire découvrir l'Austurland puis les autres Territoires, en France ou ailleurs, que nous vous préparons.

LES VOLEURS DE MÉMOIRE

Dans le dernier numéro du Registre, nos PJs ont mis en déroute un groupe de dissidents issus des Luparis, menés par le redoutable **Smirre Lagerlöf**.

Ce dernier est probablement en fuite. Ayant perdu la plupart de ses hommes, il lui faudra du temps pour reconstituer ses forces et il sait désormais qu'il ne faut pas se frotter aux personnages sans une préparation méticuleuse. Nul doute qu'il reviendra harceler la meute dès qu'il en aura les moyens.

Smirre Lageröf

Quel que soit le prochain scénario que vous choisirez de faire jouer, vous devriez laisser se reposer ce vieux vétéran. D'abord parce qu'il est logique qu'il prenne du temps avant de revenir plus fort mais aussi pour permettre à vos joueuses et joueurs de l'oublier un peu. Cela donnera davantage d'impact à son retour. Il n'abandonnera jamais,

persuadé qu'il est que les souvenirs volés de Branwen sont une ressource capitale dans sa croisade contre les Surnats. Mais il a besoin de regrouper ses forces et ses idées.

Laissez passer un ou même deux scénarios avant de débiter la mise en place de son plan. Après avoir recruté quelques hommes de main parmi d'anciens Luparis les plus anti-Surnat, Lagerlöf va d'abord réfléchir à une manière d'espionner la meute sans se faire repérer. Pour cela il va capturer et contraindre d'autres Surnats à l'aider.

Tout d'abord un Médium, afin de pouvoir facilement reconnaître les Neuris ou leurs alliés Surnats s'ils s'approchent de trop près.

Et puis, suite aux événements de Montpellier, il lui est facile de capturer un Munin. Pourquoi pas l'oncle **Rand** lui-même d'ailleurs ? Cela peut donner un indice précoce à vos joueurs si vous le souhaitez, notamment si **Margot** essaie de l'appeler et n'obtient jamais de réponse.

Si, de loin en loin, la meute peut repérer un espion ou même voir sa tanière visitée pendant son absence, son Registre volé, des proches molestés, le face à face final avec le Chaperon Rouge devrait attendre la fin de la campagne, quand les griefs seront au maximum et l'envie d'en découdre au paroxysme.

ET SI LAGERLÖF EST MORT ?

Suite à sa première rencontre avec votre meute, il est toujours possible qu'aussi dur à cuir soit-il, il ne s'en soit pas sorti.

Dans ce cas, quelqu'un voudra le venger. Pourquoi pas **Hassan** ? Ce luparius d'origine comorienne n'a pas encore quarante ans. Il a fait toutes ses classes et a progressé dans la hiérarchie du corps sous les ordres de son mentor. Lui aussi réproouve profondément la nouvelle politique de connivence avec les Neuris. Quant à la meute qui a tué celui qui était comme un père, il est bien déterminé à la détruire.

Il n'a peut être pas les mêmes états de service que Lagerlöf ni la même réputation mais lui fait encore partie des Luparis. Il a accès à leurs informations, à leurs ressources tant qu'il reste discret. C'est donc une menace plus insidieuse mais tout aussi redoutable qui va prendre la piste de la meute. Pas sûr qu'elle gagne au change.

- + Antagoniste de campagne 4
- + Niveau de santé : 3
- + Spécialités : Discrétion, Bagarre, Tir, Vigilance, Informatique & Technologie
- + Equipement et ressources : en plus de la tenue d'assaut d'une escouade de chaperons rouges et de quelques amis qui lui en doivent une, Hassan a accès aux banques de renseignement et aux services des Luparis. Accéder à une vidéo de sécurité, obtenir une voiture banalisée, un hélicoptère, des informations civiles ou le casier judiciaire d'une personne, c'est possible. Mettre un téléphone sur écoute ou identifier une plaque d'immatriculation, c'est son quotidien.

Les Pierres de Souvenir

En attendant de se frotter à nouveau à l'ancien Chaperon Rouge, nos héros ont mis la main sur la collection de pierres de souvenirs de Branwen. Que vont-ils en faire ? A ce stade, pour Margot, il s'agit de son héritage, la seule chose intime qui lui reste de sa mère.

Mais cette boîte ne contient que la collection de souvenirs volés par Branwen, celle avec laquelle elle espérait remporter la fête du souvenir. Branwen n'était donc pas la propriétaire légitime de ces souvenirs, pas plus que Margot, l'oncle Rand ou bien sûr la meute des personnages. Naturellement, les propriétaires légitimes de ces souvenirs ne viendront pas les réclamer. Le choix de ce qu'il faut en faire appartient donc aux seuls personnages.

Le Coeur de la Campagne

Il est donc temps, cher Meneuse ou Meneur de loups, de vous expliquer le concept de cette campagne.

Chaque pierre de souvenir contient l'amorce d'un scénario : le souvenir d'un Surnat, d'un être humain ou d'un Incarné, voire une Mémoire de meute entière.

Pour chaque pierre, la meute pourra choisir si elle veut retrouver le propriétaire légitime du souvenir et lui rendre ce qui lui appartient ou si elle veut utiliser ce qu'elle y apprend pour se procurer une relique, tirer un avantage ou pourquoi pas appliquer une vengeance. Comme pour Dominique, il suffit que le propriétaire légitime du souvenir tienne la pierre pour qu'il retrouve la mémoire et détruise cette dernière. Toute autre personne qui tient cette pierre avec un peu de concentration va vivre le souvenir d'une manière très immersive qui n'est pas sans rappeler les Transes de Mémoire de la meute.

Le nombre exact de pierres dans la collection de Branwen ne tient qu'à vous. Elles ont le grand intérêt de pouvoir amener la meute à quitter son territoire pour quelque temps pour visiter d'autres Territoires et vivre des aventures dans un contexte différent de celui de votre campagne domestique, en Gévaudan ou ailleurs.

Dans le Registre, nous allons détailler 5 pierres. Les quatre premières seront dédiées à chacun des contextes développés dans Errances : les Pyrénées, les Ardennes, le Lubéron et Paris. Cela permettra à vos personnages de découvrir ces territoires et, si vous le souhaitez, d'utiliser le contenu d'Errances pour prolonger l'exploration.

La cinquième de ces pierres permettra à votre meute de rencontrer pour la première fois un cercle de sorcières et de mettre ainsi la patte dans le futur projet des Editions John Doe, qui détaillera la vision de cette sororité, vous permettant de les interpréter dans un jeu autonome mais entièrement compatible avec Meute.

De vos choix...

Une fois que tout aura été écrit dans ces pages, vous pourrez jouer ces scénarios dans n'importe quel ordre.

Mais vous pouvez totalement ajouter des pierres supplémentaires à la collection de Branwen, créer vos propres souvenirs pour mener votre meute dans d'autres endroits en fonction de vos envies. La collection Territoires vous propose justement des nouveaux lieux à visiter, de nouveaux Surnats à rencontrer et de nombreux mystères à découvrir, le tout clef en main. Rien de plus facile que de créer une pierre de mémoire pour justifier le départ imminent de votre meute pour un petit road trip en Islande, par exemple.

L'astuce de cette proposition est de vous permettre d'ajouter ou de retirer n'importe quelle pierre de souvenir selon vos envies et la longueur que vous souhaitez donner à cette campagne. Un souvenir ne vous intéresse pas ? Virez-le de la boîte ! Vous avez envie d'ajouter un court scénario dans une région de France ou un pays étranger que vous venez de visiter ? Rajoutez cette idée dans la collection !

Utilisez vraiment ces scénarios pour ce qu'ils sont, un outil pour donner de la souplesse à votre campagne et permettre à votre meute de parfois quitter son Territoire pour vivre des « one shot » dans d'autres contrées.

Il n'est d'ailleurs pas nécessaire de les jouer à la suite. Les personnages peuvent s'occuper de ces souvenirs peu à peu, entre deux obligations sur leur propre territoire qui reste leur priorité. Meute est un jeu qui propose à ses joueurs des défis à relever sur le vivre ensemble, sur l'évolution d'une communauté, sur un territoire donné dont la meute a la responsabilité. Mais et si cela s'étendait au-delà de son territoire ? Comment marier devoir moral, envie de découvrir ou de faire justice sans manquer à ses responsabilités locales ? Partir à l'autre bout du pays régler le problème des

autres ou récupérer un objet d'une valeur incommensurable, cela fait beaucoup de choses à mener de front avec la gestion de son territoire. N'ayez pas peur de noyer vos joueurs sous les problèmes variés. Personne n'a jamais dit que cela devait être facile.

La pierre d'ambre

En attendant, dès le prochain numéro, nous vous parlerons d'une pierre de souvenir ambree d'une taille plus importante que les autres, avec de nombreuses veines dorées.

Lorsque que l'un des personnages la prend en main et se concentre dessus, lui et sa meute se voient projetés dans une Transe.

La meute est dans les rues de Paris, il fait nuit. Elle court. Non, elle fuit !

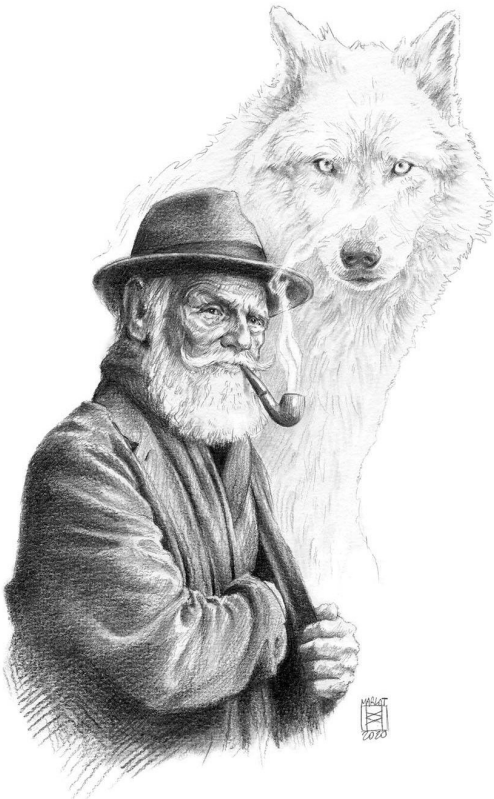
Un bourdonnement intense, presque un grondement, se fait entendre derrière eux. Le Vieux Ben, l'Alpha de la meute, a bientôt 90 ans mais, à le voir bondir au-dessus

des voitures en stationnement, on le croirait en pleine force de l'âge ! Mais le bourdonnement se rapproche. Ça ne suffira pas.

« *Je vais les retenir !* » s'écrit un jeune homme aux épaules larges et aux cheveux châtons, le regard déterminé au-dessus d'une moustache en chevron fournie, très en vogue à l'époque (au vu des tenues et des voitures garées dans la rue, nous sommes dans les années 80).

Avant que les membres de la meute ne puissent protester, il fait demi-tour et disparaît au coin de la rue. Ses cris de rage et de douleur sont promptement engloutis par le bourdonnement. Deux autres membres de la meute saisissent leur alpha pour l'empêcher de suivre le jeune Neuri. Un seul membre perdu, c'est déjà bien trop. Il entraînent le Vieux Ben loin du bourdonnement sans tenir compte de ses protestations et de ses insultes. Il faut courir, voilà la rive droite... La Tanière n'est plus très loin.

Les personnages se retrouvent de nouveau devant le coffret, l'un d'eux serrant la pierre dans son poing. Ce souvenir n'est pas celui d'une personne. Il s'agit d'une Mémoire de meute. Quelque part dans les tréfonds de Paris, depuis des décennies, un loup hurle sa solitude. Mais sa meute ne vient pas. Elle n'a aucun souvenir de lui...



CRÉDITS

Meute, un jeu de Julien Moreau

- + **Textes** : Julien Moreau
- + **Illustration « le vieux Ben »** : Mathilde Marlot
- + **Couverture de Territoires** : Austurland : Pierrick May
- + **Corrections & mise en page** : Emmanuel Gharbi

Une production John Doe



Meute
Territoires

Austurland

PRECOMMANDE OUVERTE LE 05 JUIN 2026 SUR :

<https://www.centsucre.com/cat/johndoe/>

