

Tempête & Tremblement

L'HISTOIRE EN QUELQUES MOTS

Après le déchainement d'une tempête de grande ampleur, les PJ vont être envoyés pour retrouver la trace d'un groupe d'hommes partis en mer chasser. Mais la rencontre et les événements vont s'avérer tous aussi funèbres que maudits.

Par la suite, vivant un glissement de terrain sous-marin et le tsunami qui en découle, les PJ vont porter secours à un naufragé qui s'avère provenir d'une île providentielle et inconnue non loin d'ici, par delà les flots furieux et indomptables.

Mais il faudra parvenir à faire échapper à la mort ce marin grâce à l'aide d'une tribu avec laquelle les relations se sont distendues voire même carrément tendues.

J'ai voulu « hexplorer » en embarcations (p. 46, Würm), les étendues d'eau (p. 208, Würm) et leurs rivages et partir chasser les mammifères marins (p. 52 et 167-169, Würm) qui les peuplent.

Une « nouveauté » de cette version de Würm (2e édition) qui me plaît beaucoup.

COMMENT INCLURE CE SCÉNARIO DANS VOTRE SAGA ?

Si votre tribu se trouve cantonnée aux abords des rivages et des flots furieux de mer(e)s tantôt déchainées ou nourricières, il vous est possible d'adapter comme tel ce scénario.

J'imagine qu'une tribu (ou PNJ) leur est hostile est que cette dernière pourra jeter sur leurs morts cette malédiction. Comme ils vont devoir aussi recourir aux services d'un clan plus apte à soigner les grands blessés, quasi mourants.

De même, si vous jouez avec le supplément *Terres Ancestrales* (TA), je place cette aventure non loin de la Mer Rugissante (p. 13, TA) où les PJ font partie du clan des Longues Vagues (p. 30, TA) en vive opposition avec le clan des Hiboux (p. 40, TA) et en tension avec celui de la Loutre (p. 42, TA). L'île qui est évoquée dans ce scénario est celle qui se trouve à l'est des Longs Marais, à une quarantaine de kilomètres des rivages. La rédaction à proprement parler du scénario partira de ce contexte précis.

Enfin, le MJ peut facilement transposer les parties de ce scénario en événement ou péripétie à vivre par un groupe de PJ qui seraient de passage le long de rivages (exploration ou en chemin avec un campement provisoire).

Les Actes peuvent se jouer indépendamment avec un peu d'adaptation.

LE DÉBUT DE L'AVENTURE

Celle-ci peut se dérouler à n'importe quelle saison ou période. Les PJ vont vivre à l'abri de leurs huttes une furieuse tempête qui balaie tout sur son passage. Peut-être y aura-t-il quelques dégâts ou dangers ? Mais tous ne sont pas à l'abri, quelques membres de la tribu, partis en mer chasser manquent à l'appel une fois le calme et quiétude revenus sur les rivages agités.

IMPLICATION DES PJ

Les PJ forment l'un des groupes de chasse de leur tribu. Ils sont reconnus par tous et compétents pour remplir leurs rôles et assurer quelques missions plus ou moins périlleuses ou guerrières pour le compte de l'ensemble de leur communauté. On va donc leur confier ces missions de sauvetage et de maraudage (naufrageurs) car il y a toujours quelque chose à récupérer sur le côté après une énorme tempête.




Acte 1

Tempête

SCÈNE 1

TEMPÊTE

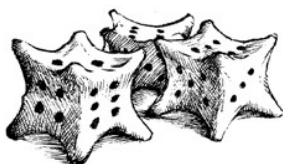
Les PJ sont rassemblés dans leurs huttes au sein de leur village. La tempête gronde au dehors rendant les flots furieux et tumultueux. Le souffle du vent produit tantôt des sifflements suraigus, des plaintes funèbres, quasi irréelles. Des bruits sourds de tonnerre éclatent et résonnent comme le galop d'un cheval. Les flash lumineux des éclairs zèbrent le ciel et par intermittence font découvrir la face apeurée de leur entourage, peut-être les plus jeunes ?

 **Prévision météorologique** : les PJ (ou les guetteurs) ont pu réussir un test *moyen* SD 7 avec *Sagesse du Mammouth* pour déterminer que la tempête ne va pas tarder à s'abattre sur leur campement. Ils peuvent ainsi avoir l'occasion de se préparer pour minimiser les dégâts.

Malheureusement, tous n'ont pas cette chance d'être à l'abri parmi les siens car un groupe de chasseurs n'est pas revenu de sa pêche en mer et risque fort d'être pris dans la tumulte.

Une fois la tempête passée, remis de leurs émotions et frayeurs, les PJ peuvent s'aventurer dehors presque hésitants. Leur campement a été en partie ravagé par les vents violents. Il va peut-être falloir réparer (p. 45, Würm) l'une ou l'autre chose ou même, le MJ peut déterminer que certaines installations ou biens ont été perdus et ravagés par les éléments.

Les grandes instances de leur tribu chargent les PJ de retrouver la trace de leurs condisciples chasseurs manquants à l'appel.




SCÈNE 2

MARCHE LE LONG DU LITHORÂLES

les PJ se mettent en route en arpentant les rivages à la recherche de trace d'âmes qui vivent ou de débris de l'une de leur embarcation.

Très vite, ils vont tomber sur les traces d'un naufrage. Une embarcation est éclatée en mille débris éparpillés sur la plage, en partie, enfoncés dans le sable. Ils vont s'approcher de ce qu'ils pensent reconnaître comme des corps gisants face contre terre. Sont-ils encore vivants ou ne serait-ce que des cadavres. Ils vont sans doute se hâter.

Là, surprise, alors qu'ils s'approchent à grand pas, ils les voient se relever et s'animer d'une démarche lente, inégale voire saccadée et tournant vers eux un regard morne et cadavérique animé d'hostilité et de bestialité. Leurs compagnons de jadis se trouvent devant eux sous forme de Zombies (p. 175, Würm) [à partir d'Humain (p. 155, Würm)]. Ils sont trois.

 **Zombies à la plage** : j'introduis quelques explications. Ça diffère de l'Animation des morts (p. 135, Würm) car il est nécessaire que le chamane soit présent pour animer 3 créatures de taille moyenne. J'use alors d'une malédiction d'une force égale à celle du Tupilak (SD 14). C'est dans le même esprit où l'on maudit globalement un lieu, une situation, un groupe cible. Un exorcisme permet aussi d'infliger des dégâts (p. 175, Würm) en Combat même s'il en faudra en lancer un globalement pour lever la malédiction (cf. infra).

SCÈNE 3

IL Y A MALEDICTION SOUS ROCHE

Le clan des Hiboux qui fut témoin du naufrage décida de se venger en jetant une malédiction sur les infortunés marins. Ils rodèrent dans les parages pour préparer leur vengeance. Le chamane de leur groupe, présent, trouva l'occasion inespérée. Ils se vengent donc de ces colporteurs soit-disant - le MJ en fonction de sa saga et de sa table usera de rumeurs ou de fait avérés - assassinés par la tribu des PJ.

Il y a fort à parier que les PJ ne pourront jamais deviner ou connaître l'origine de cette malédiction mais le MJ pourra noter que leurs relations avec le clan du Hibou s'amélioreront à l'avenir ce qu'il peut prendre en compte dans sa saga personnelle.

Un exorcisme (p. 128, Würm) pratiqué par un chamane sera nécessaire (SD 11), comme pour le Tupilak, pour éviter que les zombies ne viennent et reviennent (trois jours conséquents) hanter les lieux même s'ils ont été défaits ou qu'ils se mettent en quête de chair, poussés par une faim inestinguible et viennent s'en prendre aux membres du clan.

Acte 2

Tsunami

SCÈNE 1

DÉFERLANTE

Un grondement sourd se fait entendre à l'horizon mais on ne remarque rien qui semble se profiler ou arriver d'immédiat. Mais tous sont en alerte car on sent que ceci n'est pas anodin et la menace est sourde et diffuse mais tous la redoutent.

En fait, un glissement de terrain sous-marin s'est produit en pleine mer non loin des côtes. La fracture et l'effondrement d'une plaque rocheuse va provoquer sous peu un véritable tsunami qui va s'abattre sur les rivages et emporter les imprudents ou les malchanceux.

L'idéal serait de fuir et en hauteur comme on le comprendra. La hauteur des dunes situées non loin ferait parfaitement l'affaire comme refuge de fortune. Une sorte d'intuition – instiguée par le MJ – peut pousser les PJ à se bouger mais il y a moyen d'Intercéder auprès des esprits (p. 121 et ss., Würm) et obtenir de leur part une Augure (SD 9) avec un signe.

Il y a un signe annonciateur et précurseur du tsunami à venir, c'est le « retrait » de la mer des côtes. Les flots vont soudainement reculer, s'effacer de la vue des PJ et peu de

temps après l'immense vague va déferler sur les cotes. Tous aux abris !

Plus que jamais, toute la tribu va devoir effectuer des réparations et enterrer ses morts. Beaucoup de biens ont été détruits ou endommagés. Les alentours ont l'air bien endommagés notamment quelques bosquets bordant la côte.

SCÈNE 2

TELS DES NAUFRAGEURS

On envoie les PJ glaner le long du littoral tout ce qu'ils peuvent récupérer et qui pourrait servir comme des troncs déracinés, des branches arrachés, etc. tels des naufrageurs pour reconstituer la base de matériaux qui vont servir aux membres restés sur place et qui effectuent les réparations aux structures et ossatures des huttes.

Ils doivent préparer une sorte de traineau qu'ils vont tirer sur le sable pour ramener le maximum de leur sortie. Un peu de construction qu'ils vont pouvoir faire réaliser une fois les premiers matériaux trouvés, en se servant de ce qu'ils collectent sur place.

SCÈNE 3

UN RESCAPÉ

Après quelques temps à parcourir la plage, les PJ vont voir au loin un corps étendu. Un homme long, trempé, à bout, éreinté et fourbu. Il respire à peine et est pour le moment inconscient.

Il se nomme Nunatak et possède fortement serré entre sa main, un objet des plus originaux pour les PJ. Peut-être jamais ou rarement vu qui sera déterminé par le MJ en fonction de sa partie.

Si on l'interroge, dès qu'il reprend connaissance, il parle venir d'une île par-delà l'océan au Couchant. Les PJ pourront par la suite, une fois Nunatak remis sur pied partir avec lui explorer cette île à la rencontre des siens (cf. Acte 4).

Les PJ vont le ramener à leur campement.

Acte 3

Chasse au morse

SCÈNE 1

BESOIN DU CLAN DE LA LOUTRE

L'homme est fortement blessé et il a besoin de grands soins et de compétences que ne possèdent peut-être pas suffisamment la tribu des personnages surtout que leurs onguents, potions et autres cataplasmes ont déjà servi à penser les plaies et blessures des membres de leur tribu fortement éprouvés par le tsunami.


Les membres de la tribu de la Loutre (p. 42, TA) sont connus et réputés pour leur expertise en la matière. Mais actuellement, pour d'obscures raisons, les relations sont tendues. Le blessé n'est pas transportable, il faudrait requérir l'aide de l'une de leurs soigneuses.


Les PJ vont être chargés de la chercher et de la ramener à leur campement de fortune. Mais il ne faudrait pas venir les mains vides et on exprime l'idée de leur offrir une précieuse dent de morse (p. 167, Würm) faite d'ivoire qui peut se tailler (p. 107, Würm) pour obtenir de superbes objets ou armes.

SCÈNE 2

J'AI UNE DENT CONTRE TOI


Le MJ trouve ci-dessous une série de sections à jouer pour vivre cette scène de chasse.

 **Embarcation(s)** : les PJ vont devoir d'abord sans doute fabriquer une ou plusieurs embarcations pour partir en chasse au morse (p. 46, Würm). Une embarcation qui peut embarquer plus de monde est aussi plus solide et résistante face aux attaques du morse (p. 169, Würm).

 **Incident maritime** : les PJ alors qu'ils manoeuvrent sur l'eau, dans leur embarcation sont victimes malencontreuses d'un « retournement d'iceberg » alors qu'ils se dirigeaient vers une plage où séjourne une

colonie modeste de morses.

Le pilote principal de l'embarcation doit effectuer un test de manoeuvre de SD 9 (prime pour le *Savoir du Bièvre*) pour éviter de chavirer, soulevé et renversé par la masse d'eau mise en branle. Mais il peut compter sur l'aide des autres navigateurs et rameurs et ajouter un +1 par personne jusqu'à +3 (p. 43, Würm).

 **Chasse** : lors de la chasse en soi (p. 49 et ss., Würm) il peut aussi être intéressant d'attaquer (p. 168-169, Würm) au même moment l'animal par la terre et la mer en divisant le groupe de chasseurs. C'est primordial s'il faut « poursuivre » l'animal blessé.

Les PJ devraient essayer de s'en prendre à un mâle esseulé en périphérie

Mais le MJ note que la colonie peut venir à son aide en s'unissant face aux prédateurs que seraient les PJ.

Comme « Règles du foie! » (p. 50) le PJ peut se voir offrir la force de la *Nage du Saumon*.

SCÈNE 3

ÉCHANGE SUPERBES PRÉSENTS CONTRE BONS SOINS

Les PJ vont partir à la rencontre du clan de la Loutre et vont requérir leur aide, leur apporter un présent de grande qualité et de courtoisie pour un plus grand nombre et ils ne sont pas inconnus pour les membres de la Loutre ce qui leur octroie un bonus de +2+1+1+1 au -2 du *Très mauvais* pour un accueil froid qui pourrait être amélioré à poli (voir bienveillant en cas d'Aide des esprits) après un test de palabres de SD 9.

Le MJ est invité à faire vivre cette rencontre au départ plutôt glaciale et qui va peu à peu se réchauffer en fonction des présents offerts et des discours du diplomate du groupe des PJ.

La soigneuse Jezebel va se porter volontaire pour aider ce pauvre bougre. Elle est aussi intriguée par ce qu'ont raconté les PJ au sujet de ce mystérieux blessé, Nunatak. Elle pense que ça pourrait être intéressant d'en savoir plus notamment sur sa peuplade d'origine et qui sait, il pourrait faire un excellent partie; elle qui est célibataire et cherche à s'unir.

Acte 4

L'île mystérieuse

SCÈNE 1

S'Y RENDRE

On décide de partir explorer ces nouvelles étendues accompagnés de Nunatak pour aller à la rencontre des siens. Il faudra se préparer pour une petite expédition maritime en construisant son (ses) embarcation(s) (p. 46, Würm). Ils peuvent être aidés de Nunatak qui possède les Forces adéquates et avantageuse en matière de navigation et d'orientation telle que le *Savoir du Bièvre* ou la *Sagesse du Mammouth* ou le *Flair du Loup*.



Navigation à la rame : j'ajoute cela aux déplacements (p. 55, Würm). Avec une vitesse moyenne de 8 km/h. pour 8 heures au maximum par jour de navigation.

Cette île se trouve à environ 40 km du rivage (4 hexagones). Elle se situe en face des Longs Marais.

SCÈNE 2

TRUC & TROCS POSSIBLES

Les PJ vont pouvoir rencontrer les chefs de la tribu de Nunatak (des hommes longs). Nul doute qu'il ne viendront pas les mains vides et pourront se voir offrir eux aussi des cadeaux ou procéder à quelques trocs.

Le MJ peut aussi ajouter cette tribu à leur cercle de relations et leur permettre d'approcher ou de bénéficier de Savoirs inconnus ou non pratiqués au sein de la tribu des PJ.



A la rencontre d'autres communautés

(p. 221 et ss., Würm). De manière simplifiée, la tribu de Nunatak possède un Savoir rare (déterminé par le MJ en fonction des besoins et opportunités de sa saga). Leur *État d'esprit* est plutôt *Mauvais*. Car même si leur avantage leur apporte un bonus de +1, le tsunami vécu récemment amène un malus de -2 (problème externe). Mais on note que les PJ peuvent bénéficier d'un bonus de +1 lors de l'*Accueil réservé aux personnages* vu qu'il ramène sain et sauf l'un de leur pêcheur émérite (Nunatak).

SCÈNE 3

OPPORTUNITÉS TOPOGRAPHIQUES

De plus, cette île composée de forêt tempérée claire (p. 195, Würm) leur offre la possibilité d'acquérir certaines ressources ou matériaux qui se trouvent au-delà des zones marécageuses qui bordent leur campement. Tout ceci est accessible avec un déplacement moindre ou sans devoir attendre la venue d'un colporteur issu d'une autre tribu établie dans ces régions.

Les PJ peuvent explorer en compagnie de Nunatak l'île et revenir à leur camp avec du gibier ou des ressources plus spécifiques (sève, écorce, bois, etc.) pour leur équipement et armement.

pitche – Novembre 2020
verheve_AT_gmail_DOT_com