

Une mini-campagne pour *Würrm* avec deux scénarios *jeunesse* suivi d'un scénario *initiatique* suivi d'un *scénario principal* décliné en plusieurs Actes.

L'idée est de constituer un groupe de joueurs qui démarrent leurs aventures avec des personnages-enfants qui vivent quelques aventures et deviennent adultes pour être confrontés à une menace de première ampleur qui va devoir les faire affronter des périls et résoudre des mystères. Toute une épopée au programme !

pitche – verheve_AT_gmail_DOT_com
Décembre 2018

La campagne a été jouée en 5 séances dont 2 via Roll20/Discord (Covid-19) de février à mai 2020 avec 5 joueurs du club des Saigneurs du Chaos d'Anderlecht [<https://forum.saigneursduchaos.be>]. Comme personnage, on trouve « L'Ours », un homme-ours recueilli enfant dans la tribu d'hommes-long de la tribu du Rivage que j'avais imaginée. Les autres personnes tous enfants sont issus directement de cette tribu dont Toka, Artwë, Laoki et Yeda (seule femme du groupe).

Cette campagne a été jouée et rédigé pour *Würrm*, *première édition*. Précision important vu que la V2 a été présentée au même moment. La plupart de mes retours se retrouvent sous forme de **Notes**.

pitche – verheve_AT_gmail_DOT_com
Mai 2020

Au-delà du voile d'eau

Un scénario de jeunesse

Ce court scénario a pour but de resserrer les liens du groupe face à l'adversité et de leur faire partager la découverte d'un endroit bien à eux qui peut leur servir de planque ou de cachette. Ils sont invités à garder cette découverte pour eux ce qui leur confère un lien plus fort et personnel entre eux.

L'histoire en quelques mots

Le MJ afin d'augmenter l'intensité dramatique de l'éloignement du groupe de personnages de leur campement est invité à faire sa séance *in media res* alors que les personnages se sont déplacés, fameusement enfoncés dans une sorte de cirque rocheux, plutôt vaste et quelque peu labyrinthique.

Le groupe a vu les lieux défiler pourchassant un agile et habile furet qui détale et qu'Oaku leur a défié de ne pas perdre des yeux. Ils courent, sautent entre les rochers, les éperons ou le long d'étroites passerelles. Certains PJ plus attentifs, à l'oeil aiguisé, réactivent l'attention des plus « distraits ».

Oaku ne se doutait pas qu'ils prendraient son pari aux mots et qu'il en perdrait la notion du temps et des distances et qu'ils se seraient tant écartés du campement. Un groupe de chasseurs a été lancé à leur recherche et le MJ est invité à le faire intervenir si les choses devaient mal tourner ou face un combat perdu d'avance pour clore et conclure sa séance de jeu au moment qu'il juge opportun. Mais peut-être qu'Oaku a été bien inspiré par les Esprits pour leur avoir fait vivre une telle aventure comme on pourra l'apercevoir plus tard...

Le groupe de personnages va découvrir un chouette endroit bien à eux, caché où ils pourront se réunir tranquillement et discrètement.

La tribu du Rivage (création originale)

Les personnages appartiennent à la **tribu du Rivage**. La tribu est ainsi nommée car elle a établi son campement sur les bords tantôt caillouteux ou sablonneux d'un petit lac tranquille où trône en son centre une île, petit tertre naturel recouvert de pins.

Communauté d'hommes-longs

Population : 3d6 hommes dont Poing de Pierre, Kinkeliba, Aoli, Magnus et Rasmus ; 3d6 femmes dont Melycendre et Oksana ; 2d6 enfants dont les PJ et Vif Argent et Azurelle ; 1d3 chamans dont Oaku

Culture : Aurignacienne (p. 57, Würm) (Talents et Savoirs secrets)

Esprit tutélaire : Ancêtres ; Grand esprit local : une île au beau milieu d'un lac

Structure sociale : Prédominance sexuelle : masculine ; Présence d'un chef : Voix des ancêtres ; Matrilocalité

Tabous : Tabou de l'inceste ; Tabou totémique ; Tabou de anthropophagie

Technique secrète de combat : Empalement ; Vol du Harfang

Réserves : 1 sanglier dépecé de 120 kg (60 rations) plus 30 rations issues de la cueillette et de la pêche (pour 3 jours environ)

Esprit tutélaire : Gros Dos Toujours Vert. Il s'agit de l'esprit qui habiterait l'île centrale du lac. On le voit comme étant recroquevillé faisant le gros dos et montant une face toujours vivace vu les ifs (ne perdant pas leurs aiguilles comme tout conifère) qui poussent là.

La tribu observe un rite particulier pour réveiller leur esprit et lui demander sa bienveillance et attention. On appelle ça le « feu qui crépite ». On jette dans un feu une pomme de pin précédemment ramenée d'une initiation et qui en se consumant crépite bruyamment faisant jaillir des étincelles sensées attirer l'attention de Gros dos Toujours Vert. Ce rituel assez simple (SD3) permet aux personnages de régénérer leur Manne avec 1 dé.

Il est tabou sans l'autorisation du shaman de se rendre sur l'île. Seuls les aspirants doivent lors de leur rite d'initiation de passage vers l'âge adulte s'y rendre.

Les membres de la tribu :

Oaku est un membre notable fantasque, peu sérieux mais doué, d'une intelligence vive, d'un sens de la répartie aiguisée et d'un grand talent d'observation mais il semble parfois vivre dans son monde, inaccessible, en dehors de ce que peuvent comprendre ou voir ou sentir les autres membres du clan. Il s'agit d'une sorte de doux-rêveur. Il est grand, dégingandé, filiforme. Il se déplace d'une manière leste, souple, lente comme un être élastique. Les cheveux hirsutes et parfois l'œil brillante d'une lueur folle... Il agit comme shaman.

Melycendre est la rebouteuse du clan. Elle est très alerte, très vive et plutôt jeune. Elle a eu quelques enfants, toujours des filles, dont deux jumelles (Vif Argent et Azurelle, pour la couleur de leurs yeux) qui apprennent ses dons et connaissances. Ses enfants se déplacent toujours par deux, souvent avec leur mère à suivre, observer, écouter tout ce qu'elle dit et fait.

Poing de Pierre est le chef de la tribu. Il est très costaud et est redoutable avec ses poings et peut tuer n'importe qui de ses mains nues ce qu'il a pu déjà démontrer face à des animaux sauvages qui étaient parvenus à l'encercler, lui qui était désarmé. Il en a gardé plusieurs cicatrices profondes et quelques belles capes qu'il porte sur ses larges épaules.

Aoli, Magnus et Rasmus forment la Voix des Ancêtres. Ils sont d'un âge respectable et prennent encore tous trois une part très active aux tâches quotidiennes. Ils se recueillent et discutent parfois à l'écart pour discuter.

Il est presque un jeu pour les plus jeunes d'arriver à les approcher sans se faire repérer et percevoir quelques brides de conversations comme les prochaines chasses, journée de rituels, d'union, d'exploration, etc. Ils ne grondent pas les jeunes qui s'y essaient et échouent ; presque comme un entraînement de chasse, avançant à l'affût (p. 36, Würm). Les personnages peuvent tenter cela et le MJ est invité par ce biais dans les premiers scénarios de faire passer l'une ou l'autre information utile à sa partie.

Notes. J'use d'un test en Opposition avec la Force du Vigilance du Hibou (p. 19, Würm) avec un SD qui est égal à la Vigilance d'un Monstre.

Kinkeliba qui possède la Faiblesse (Timide) et l'Art de la Parure et de la Taille de l'ivoire (notoirement amoureux de la belle et douce **Oksana**). Voyez le court scénario (synopsis) que je proposais dans le cadre du *41^e Concours de scénarios du forum de la Cour d'Obéron*.

Notes. J'évite de le faire jouer car il est très trop crucial et grave pour le devenir de la tribu alors que les PJ ne sont que des enfants et que je préfère éviter le mélange d'intrigues avec ce double-jeu fatal que joue Kinkeliba. Je concentre l'attention et le focus sur la taille de l'ivoire (pour le 2^e scénario) notamment avec la Lance d'ivoire (p. 47, Würm).

On prévoit la création initiale et originale de personnages pour cette mini-campagne. En effet, on veille d'abord leur faire incarner des enfants (p. 29, Würm) qui vont vivre deux aventures de jeunesse pour ensuite vivre leur scénario d'initiation et acquérir leurs Totems et passer à l'âge adulte. On termine par une 4^{ème} aventure pour personnages adultes. Cette aventure peut d'ailleurs être jouée indépendamment par un autre groupe, dans un autre contexte avec un peu de travail d'adaptation.

Notes. A priori, l'un des personnages dans le groupe des joueurs peut incarner un homme-ours. Il s'agit d'une exception. Cet homme-ours esseulé(e) aura été recueilli(e) par la tribu des hommes-longs. Il ne pourra pas profiter des Connaissances et Talents par la suite des Hommes-ours. Aussi, vu le peu de séances « PJ adultes » prévues, je n'envisage pas qu'un personnage ne devienne shaman mais j'ouvre la possibilité d'acquérir des techniques secrètes de combat ou de Sorcellerie (p. 66, Würm) ou d'Enchantement (p. 66, Würm).

L'aventure commence

Les personnages se sont lancés à corps perdu à la poursuite d'un furet. L'animal est vif, se faufile partout et détalé à toute vitesse (Course : 12 et **Capacités spéciales** : toute action physique non martial se fait avec 3d6). Par défi ou par jeu, ils s'étaient lancés à sa poursuite suite à l'intervention d'Oaku. Ils peuvent le voir se faufile au détour d'un rocher qui les mènera vers une cascade d'eau.

Ils ne sont pas aperçus qu'ils s'éloignaient fameusement du campement. Le MJ est invité à leur faire « perdre » contact avec leur cible (être distancé suivant Course, p. 37, Würm) et se retrouver alors pris au dépourvu, perdus dans un environnement inconnu.

Dans un cirque rocheux majestueux

Les PJ atteignent un majestueux et immense cirque rocheux. Tout autour d'eux s'élèvent des parois constellées d'ouvertures et d'anfractuosités. L'endroit est parsemé et garni de rochers tantôt acérés tantôt accidentés. Il est difficile de s'y mouvoir sans trébucher ou se blesser. Il faut radicalement ralentir son rythme. Ils ont l'air infiniment petits au milieu de ce cadre grandiose. C'est impressionnant. Les ouvertures semblent parfois expulser de l'air ou au contraire en aspirer comme une machinerie infernale et terrifiante. On peut y entendre des râles (il y a des hyènes des cavernes, p. 100, Würm), des bruits de plic ploc d'eau ou d'éboulements, légers grondements sous terre.

Notes. Arrivés au bord du cirque, ils peuvent risquer de tomber entraînés par leur élan sans réussir un test d'agilité SD5 et chuter de 4 m. (2d6). Voir en détails la section *Les chutes*, p. 55, Würm.

Sous une cascade d'eau bienfaisante

Il va leur falloir trouver de l'eau potable et seront attirés par une cascade avec un torrent aussi impétueux que nos personnages. S'ils viennent par en haut, c'est extrêmement glissant et l'un d'eux pourrait chuter et passer à travers les flots glacés pour atteindre une sorte de couloir dissimulé derrière. C'est un SD 7 avec un malus de 3 au jet comme une *faiblesse*. Derrière lui le bruit tonitruant de l'eau qui s'abat sans discontinuer. Les autres membres du groupe peuvent atteindre l'endroit par le bas.

Il s'agit d'un dédale de couloirs caverneux et sombres qui s'ouvre d'abord sur une salle plutôt vaste qui peut servir de planque, d'endroit secret. Au sol, on trouve de mystérieux objets comme un Cristal de chasse (p. 67, Würm) et des traces ondulantes (comme des vaguelettes) creusées dans la paroi comme si on avait creusé cela avec ces doigts. Tout ceci induit une sorte de flux apaisant. Un bien-être s'installe vite en chacun des PJ. L'endroit est vaste et peut abriter un nombre très important de personnes.

Notes. Comme le ventre maternel, la Terre nourricière, matrice de la vie (grotte et symbolique liée). J'ai ajouté que les traces laissées dans la paroi permettait d'apprendre les mouvements et gestes d'une technique de combat secrète d'Homme-ours tel le « Moine fou » de Vink.

La suite de cette pièce semble labyrinthique et il serait téméraire et risqué de s'y aventurer ! L'ambiance est pesante et inquiétante une fois le hall quitté et on sent nettement s'abattre sur soi cette chape de plomb oppressante et angoissante qui devrait faire rebrousser chemin aux PJ. La quiétude du hall les force à ne pas s'aventurer plus loin.

Notes. On peut les confronter à un Spectre (p. 110, Würm) avec cette température qui descend soudainement et drastiquement à -10 °C avec un test de Résistance de SD 5. Ou alors, emboîtez sur le scénario « Horreur dans les profondeurs » en tout ou partie.

Attaque d'hyènes des cavernes. Les personnages peuvent être surpris par une attaque sournoise d'hyènes des cavernes (1d6) qui grognent en leur direction décidés de faire d'eux leurs repas. Nos PJ peuvent s'armer de pierre et défendre chèrement leurs peaux. Si le combat tourne mal, ils sont sauvés in extremis par une salve de javelots qui criblent leurs adversaires. Ils ont été projetés par un groupe de chasseurs de leur tribu lancés à leur recherche. Ou s'armer et engager un combat au corps à corps (avec caillou pointu et acéré ou le Cristal de chasse qui offre son +2 aux dégâts même s'il n'est pas monté sur une lance) ou à distance (avec des cailloux).

Gain de prestige

Pour revenir, sain et sauf de cette escapade dans un environnement sauvage peut-être hostile, chacun des personnages est auréolé d'une aura d'admiration des adultes de son clan et de ses parents surtout heureux de les revoir vivants. Cela leur confère 10 points de Bravoure.

Gain d'expérience

On alloue à chacun des personnages 1 point d'expérience pour cette courte aventure. Ceci leur permettra au fur et à mesure d'acquérir les 3 points d'expérience qu'un personnage adulte possède à sa création et qui sont nécessaires pour vivre leur initiation.

Les PJ peuvent choisir leur deuxième Force.

Un peu du quotidien

Un second scénario de jeunesse

Ce scénario donne l'occasion aux personnages de vivre leur jeunesse (adolescence) avant le scénario suivant qui leur fera vivre leur initiation à l'âge adulte. Ils peuvent ici fournir quelques services et effectuer quelques tâches quotidiennes indispensables à la survie et à la bonne marche du clan. Ils peuvent aussi s'essayer à quelques pratiques d'artisanat (p. 57, Würm) auprès de leurs parents pour la transmission de savoir et de pratique et le choix de l'une ou l'autre activité.

L'histoire en quelques mots

Les personnages vont effectuer quelques tâches ou corvées du quotidien au sein de leur tribu. Ceci leur permettra de favoriser et nouer quelques contacts entre ses différents membres. D'ailleurs, le Meneur est invité à faire intervenir et interagir sa galerie de PNJ notables.

Ils vont aller faire quelques « emplettes », aider au transport du gibier et de ressources qui vont servir à approvisionner leur campement ou encore aider leurs parents dans les tâches quotidiennes et s'essayer à leur artisanat.

L'aventure commence

Les personnages, même s'ils sont jeunes, ont bien évidemment leur rôle à jouer, surtout en apportant leurs aides sous la direction et conseils des adultes dont leurs parents sans doute bienveillants. Ils vont vivre ici une part, quelques tranches de leur vie quotidienne, quelques actions habituelles qui ne vont rien révéler d'extraordinaire ou d'audacieux.

Le MJ choisit l'ordre de ces quelques péripéties tout en poursuivant l'animation de leur univers et de leurs échanges relationnels avec les uns ou les autres des PNJ notables.

On doit sentir l'aide utile qu'ils apportent et l'attitude respectueuse et studieuse de la transmission d'un savoir-faire qui les démarquera et les rendra unique et indispensable au sein du clan.

Quelques courses au bosquet/ou à la caverne du coin

Les jeunes du clan sont régulièrement amenés à effectuer quelques recherches, prospection ou extraction pour les adultes qui traiteront ces matières par la suite. Ces tâches leurs sont dévolues et ceci leur permet aussi de se familiariser avec les matières, à les reconnaître, et à discerner les plantes médicinales qui soignent et apaisent afin d'assurer leur bagage élémentaire en fabrication de *cataplasme à base d'herbes médicinales* et *décoction purifiante* (p. 53, Würm).

Collecter des nodules de silex. Le groupe d'amis des personnages est appelé par un proche parent. Celui-ci les charge de ramener des nodules de silex. Ceux-ci vont servir à faire des outils. Il suffit de les frapper l'un contre l'autre et sentir une odeur âcre de brûlé qui identifie à coup sûr qu'il s'agit de la bonne pierre.

La Taille de pierre (p. 58, Würm) avec ces pierres provenant de ce site d'extraction confère un bonus au jet requis (+1d6 ou +3).

Ceux-ci sont souvent recouverts d'une couche crayeuse. C'est aussi recherché par ceux qui peinturlurent et barbouillent les corps de motifs mystiques et claniques d'un beau blanc éclatant. Ils peuvent recueillir subsidiairement en raclant les pierres cette poussière.

Ils peuvent rejoindre un père et son jeune fils qui travaillaient sur le site d'extraction pour l'aider à ramener les pierres. Sur place le père a disparu ; l'enfant est seul et désespéré. Ils le

retrouvent alertés par ses cris aux alentours. Il s'est blessé et a chuté dans une anfractuosit  d'o  il faut l'extraire. Ils peuvent d j  descendre   sa rencontrer pour le soigner, reconforter en lui prodiguant quelques soins ou lui fournir une ration. Cette chute lui a caus  autant de d g ts qu'un pi ge pour petit animal et comme l'endroit est escarp  et  loign , ils n'ont pas l'occasion de qu rir de l'aide et doivent agir ici et maintenant. Ils gagnent alors 7 points de G n rosit .

Par contre l'endroit est difficile d'acc s et assez escarp . Il ne va pas  tre possible d'user d'un brancard mais il faudra porter les pierres   dos d'hommes ou   la main mais alors ceci occasionne un malus   tous actions de mouvement. Le sol est caillouteux par endroit et glisse furieusement tandis qu'  d'autres, on se peut se blesser sur des ar tes coupantes, tranchantes comme un hachoir.

Collecter des plantes m dicinales courantes. D'occasion, lors de leurs d placements, les soigneurs de la tribu les sensibilisent   rester attentifs aux sites de collectes  ventuelles d'herbes et plantes qui soignent. Ils accompagnent Melycendre et ses filles en plus d'Oksana qui a pu rejoindre le groupe. Elles sont toujours utiles et servent   l' laboration de *cataplasme   base d'herbes m dicinales* ou de *d coctions purifiantes* qu'on apprend   r aliser d s son plus jeune  ge. Voyez le d tail la Collecte (p. 38, W rm). Cette activit  prend une demi-journ e mais peut s'av rer tr s fructueuse. Ce sont des plantes sp cifiques (p. 68) en rapport avec Savoir Secret de la Taiga

Notes. Mais attention au danger comme ce Lynx (p. 101, W rm) qui peut leur tomber dessus, embusqu  dans les branches d'un arbre   l'or e de la for t, proche du champ de cueillette.

Assurer la d fense et protection d'un tiers (par ex. Oksana attaqu e par le lynx) n'est pas envisag e mais un Cri de chasse (p. 36, W rm) contre le Sang-froid du Lynx (5) pour aussi attirer son attention et ses prochaines attaques en esp rant qu'effray , il subisse un malus de -2 pendant 2d6 assauts.

Il peut s'agir d'un magnifique endroit comme une prairie champ tre garnie de 1001 fleurs, gramin es ou autre herbes folles ou un bosquet tranquille et calme baign  par une faible lueur, une forte odeur d'humus, de la mousse moelleuse   fouler pieds nus.

Le MJ est invit    d crire tout cela en usant de tous les sens pour que l'exp rience et le souvenir en soient plus m morables m me pour les joueurs.

Des transporteurs transport s de joie ?

On charge les PJ accompagn s d'un adulte d'aller se rendre au loin   l'un des camps en t te de pont o  l'on chasse et r colte dans les parages. Il faut ramener le produit de cette chasse au camp de base.

Notes. J'ai raccourci le sch ma de chasse pour ne plus que se concentrer sur la conception de pi ge (p. 38, W rm) pour la taille d'un loup accompagn e de cris de chasse (p. 36, W rm) (avec malus de -2 pour PJ-enfants) pour orienter les animaux chass s (des sangliers) vers chacun des pi ges o  le PJ doit seul   seul s'occuper de donner l'hallali   l'animal pi g  et furieux. Avec le sanglier, j'autorise d'user de la R gle du Foie (p. 37, W rm) avec la force de l'Ours en vu du combat qui va suivre durant la nuit du bivouac.

Les morceaux de bidoche tranch s et pr par s rapidement et grossi rement doivent  tre transport s. Le travail de Boucherie (p. 37, W rm) peut leur  tre d volu. Ils peuvent avoir l'id e ing nieuse de fabriquer une sorte de brancard pour tirer la marchandise derri re eux.

La descente jusqu'au camp de base est harassante surtout que la m t o n'est pas des plus cl mentes. Il neige, pleut et vente. Il est temps de revenir bien vite.

Note. Chaque personnage peut porter sans s' puiser un nombre  gal de parts que son score d'Endurance. S'il s'outille, il peut doubler ce nombre.

Chapardeur nocturne. Sur le trajet, les PJ établissent un bivouac. A la faveur de la nuit, attiré par l'odeur de la viande, un Glouton (p. 100, Würm) s'approche du campement.

Notes. Construire un abri et allumer un feu sont essentiels à ce moment (p. 33, Würm).

Il va tenter de chaparder un *cuissot* (dixième du poids total de l'animal) sans se faire remarquer.

Note. J'utilise son score de Vigilance comme étant sa capacité à être attentif à ce qui l'entoure mais tout autant être discret et à l'affût. La vigile doit réussir un test opposé à ce score.

S'il est repéré le glouton sera sur la défensive et pourrait attaquer si on venait à l'agresser ou à l'acculer. A voir en fonction de ce que fera la vigile si elle l'attaque ou le laisse s'encourir...

Pour éprouver leur vigilance, durant leur tour de garde, un guerrier peut tenter d'approcher le bivouac avec un masque de renard sur la tête et une démarche féline et silencieuse (p. 138, Würm pour l'illustration). On les « teste » en quelque sorte alors que le guerrier est recouvert de l'onguent Peau de nuit (p. 59, Würm).

Mes PJ l'avaient appris en « espionnant » la Voix des Ancêtres et pouvaient s'en prémunir avec le Breuvage des Etoiles (p. 59) de la Toundra. Pour la petite histoire, le PJ homme-ours l'a remarqué et l'a pris pour un adversaire et lui a planté sa lance garnie d'un cristal de chasse trouvé précédemment pour quasiment le tuer ayant pu bénéficier de la Règle du Foie avec lynx tué auparavant.

Dernière partie de trajet. Il leur faut descendre vers la vallée pour bientôt apercevoir au loin leur camp de base. La pente est caillouteuse et traîtresse. Une fine couche de pierrailles rend le sol extrêmement glissant. Les PJ s'ils sont fort (voire sur)chargés peuvent risquer de chuter et se blesser en tombant (p. 55, Würm).

Aider ses parents

(user de l'illustration reprise p. 33 ou dans l'ouvrage « Qui était Néandertal ? L'enquête illustrée » p. 53.

Les PJ au sein de leur hutte d'habitation doivent se livrer à toute une série d'activités, aidant leurs parents dans leurs tâches quotidiennes. Ils peuvent apprendre et découvrir à leur côté le Fabriquer des outils (p. 34, Würm) et s'initier à la pratique d'artisanat et autres activités reprises aux pages 57 à 59, Würm. Ceci leur permet de finaliser peut-être le choix de leurs dernières compétences *in game*.

C'est l'occasion au MJ de leur présenter divers Talents et Savoirs secrets pour eux faire leur choix par la suite au fur et à mesure de leur progression et acquisition d'expérience. Ils peuvent s'essayer à quelques pratiques.

Gain de prestige

Les personnages doivent avoir défendu leurs réserves de viande de chapardeurs opportunistes et les avoir chassés ou combattus ce qui leur rapportera quelques points de Bravoure.

Les personnages peuvent aussi échanger quelques présents ou dons extraordinaires à d'autres membres du clan et améliorer leurs contacts et relations et se voir attribuer quelques points de Générosité en fonction des dons pratiqués.

Gain d'expérience

Le Meneur est invité à octroyer encore un point d'expérience à ces joueurs pour ce court intermède. Ceci leur permet peu à peu d'acquérir l'expérience d'un personnage adulte.

Les PJ peuvent ajouter un nouveau Talent (6 mois) en rapport avec ce qu'ils ont découvert ou expérimenté.

Quitter l'enfance... devenir des adultes

<idée d'illustration, un adolescent tourne sa tête en arrière, air pensif, songeur, et son ombre se projette devant lui, sur une paroi en face de lui ; elle représente un adulte debout, arme en main pour symboliser le passage vers l'état d'adulte>

Un scénario d'initiation (rite de passage à l'âge adulte)

Il s'agit d'un scénario essentiel car il permettra aux personnages enfants de devenir des adultes et membres à part entière de leur clan. En plus d'augmenter leur cohésion entre eux, il va surtout les lier et les souder à tous les membres de leur clan, à toute la tribu.

Il y a pu avoir une ellipse et le temps passant leur permet de choisir 2 Talents parmi les Supplémentaires et Arts.

L'histoire en quelques mots

Les personnages sont invités à effectuer le rite initiatique de la tribu. Ils vont devoir atteindre une île perdue au milieu des eaux et y passer une nuit et y faire une expérience quasi mystique, fantasmagorique. De leur périple, ils vont devoir ramener une énigmatique pomme de pin sur une branche dont la résine est récoltée pour être ensuite utilisée par certains artisans et produire en se consumant dans le grand feu des gerbes d'étincelles telles une multitudes de lucioles au plus grand ravissement des enfants et contentement des parents.

Notes. Le MJ peut leur donner directement un point d'expérience qui leur permettra de rattraper l'écart d'un personnage adulte et leur fera atteindre le total de trois afin de pouvoir être initié conformément aux règles (p. 30, Würm). Juste avant la section « Une pomme de pin pour la fin ».

L'aventure commence

Les personnages au beau milieu de la journée quand le temps est encore clair sont priés à se présenter devant le groupe de la Voix des Ancêtres. On leur explique que les temps sont propices pour qu'ils s'acheminent sur la route des adultes pour la prospérité du clan.

Ils doivent se débarrasser de tout ce qu'il leur rappelle l'enfance et sont invités à faire disparaître dans les flammes un objet (ou symbole) de ce temps révolu. Les airs sont réjouis et fiers tout autour d'eux.

Il faudra qu'ils prouvent leur valeur et les mines sont graves quand on prononce ces paroles. Ils doivent se débrouiller et la tribu toute entière sera tenue à l'écart de l'endroit où on va les mener à l'opposé de leur campement.

Ils vont être guidés par la Voix des Ancêtres de manière silencieuse et dans un cérémonial lent et mesuré. Une éternité que cela va durer pour eux... un parcours interminable...

Arrivés à destination, on leur explique ce qu'on attend d'eux.

Il leur faudra traverser les flots pour rejoindre l'île au centre et y passer la nuit et revenir le lendemain matin avec une pomme de pin pleine de sève (non plongée/immergée dans l'eau).

Traversée

Les flots sont plutôt calmes même s'il y a des courants et passages plus traitres ou dangereux où un infortuné ou imprudent nageur pourrait être entraîné par le fond.

Il faut réaliser un test pour passer de l'autre côté que ce soit à la nage ou dans une embarcation. Un échec l'expose à l'asphyxie & la noyade (p. 54, Würm).

Un échec (critique) pourrait lui faire boire la tasse et lui faire vivre une expérience fantasmagorique en rencontrant une Femme des eaux (p. 107, Würm) qui sans nul doute influencera l'acquisition de son animal totem. Les esprits ont de grands projets pour les personnages et ne souhaitent pas le voir périr. Ça tombe bien, joueurs et MJ non plus ^^ Cette Femme des eaux ramènera l'infortuné personnage à la surface.

Ils arrivent fourbus ou comme une fleur sur les rivages du petit tertre recouvert d'épines de pin. Le sol est sec et il se dégage une odeur assez forte, presque suave et sucrée de résine. Quelque peu entêtant qui pourrait faire divaguer l'esprit, l'entraîner au loin... ceci augure la quête initiatique à venir.

Moyens. Tous les moyens sont bons et il n'est nullement interdit de collaborer que du contraire ! Aucune aide d'un adulte du clan n'est permise rappelons-le.

Chaque joueur voit comment son personnage souhaite y parvenir. Quel moyen va-t-il utiliser et mettre en œuvre ? Va-t-il construire une embarcation pour lui seul, ou faire équipe ? ou partir à la nage ? ou aider à construire une embarcation (p. 33, Würm), etc.

Le MJ est invité à noter cette façon de faire car celui-ci lui sera utile afin d'attribuer la Force qu'il leur attribuera une fois le rite passé. Ceci influencera l'animal totem qu'il va rencontrer (p. 29, Würm).

Quête initiatique

C'est avec crainte et respect que tous se retrouvent sur l'îlot. Ils peuvent craindre de réveiller l'esprit qui y sommeille. Pour le feu, s'ils ramassent du bois au sol sans couper la moindre branche ou tronc, leur nuit ne sera pas troublée. Le crépitement du feu et des épicéas secs fait résonner des claquements et petits bruits secs et brefs comme des pétards qui s'étendent sur les eaux calmes pour ensuite résonner et faire écho sur les hauteurs tout autour.

Arbre débité ou branche coupée. Pendant qu'ils dorment ou veillent, ils sentent la terre gronder, un bruit sourd semblant monter des entrailles. Ils sont réveillés par les vibrations... ceci peut les mettre mal à l'aise et la terre peut s'ouvrir sous eux, une plaie béante parmi la tourbe et les racines... ils y sont engloutis. La terre se renferme sur eux comme digérés. Bloqués dans une anfractuosités, ils doivent creuser de leurs mains frénétiquement pour ne pas mourir étouffés et ressortent suffocants, recouverts d'une épaisse et gluante terre noire collante qui sent les sous-bois.

Ils peuvent aussi être la cible d'un bombardement de pierres effectué par un ou plusieurs Terreux (p. 110, Würm). Ceux-ci de manière pragmatiques les ont repérés avec la lumière de leur feu et les attaquent à distance, par surprise sans pour autant les rejoindre car étant bloqués par les eaux et incapables de construire une embarcation supportant leur poids.

Les Terreux peuvent projeter leurs roches jusqu'à 40 m. de portée et ainsi ça reste un véritable danger pour les PJ qui se trouvent sur la toute petite île proche du rivage sans aucun moyen de fuir rapidement ou se protéger efficacement de la pluie de rochers.

Sur l'île. Les choses et le temps défilent de manière statique comme si tout était éternel. Il ne se passe pas grand-chose jusqu'à ce qu'un écureuil n'arrive. Tout autour d'eux, la forêt de conifères est immobile malgré le temps et les saisons qui défilent.

Cet écureuil virevolte se nourrissant de pommes de pin qu'il grignote en observant attentivement les personnages en contrebas. Il se déplace dans la cime des arbres comme un éclair roux parmi les ifs, vif comme le vent. Avant de partir ce dernier leur fait tomber et leur remet à chacun une pomme de pin. Nul doute que les personnages y verront un signe et ramasseront celle-ci pour retourner avec parmi les leurs.

Le temps qui passe et qui n'influence rien comme les conifères et le côté vif comme un if de l'écureuil symbolise la vivacité des membres de la tribu alliant la tranquillité de l'esprit de l'île. Eternels et pérennes comme le sont les conifères qui gardent leurs épines malgré l'hiver et temps qui passe.

Futur animal totem. Le MJ doit rester aux aguets, attentif à toute occasion pour faire apparaître aux personnages leur futur animal totem en fonction des circonstances ou de leurs actions. Il est invité à reprendre ses notes des parties précédentes et d'avoir bien lu la liste des Forces et animaux liés (p. 17 et ss, Würm).

Notes. J'ai aussi invité les joueurs à prendre de notes de leur côté qui viendront compléter, conforter celles que j'avais. Ça a très bien fonctionné et cette Force a bien été accueillie par mes joueurs cadrant bien avec le vécu de leur personnage. J'ai choisi une Force « utile » en jeu directement, qui ne soit pas d'usage anecdotique. Nous avons encore peu de séances de jeu à vivre.

Ils gagnent 1 point d'expérience pour en totaliser 3 et vivre leur Initiation, au besoin.

Une pomme de pin pour fin

Les personnages reviennent épuisés au campement. Toute la tribu est rassemblée autour du grand foyer central et la Voix des Ancêtres recueillent une partie des pommes de pin et les jettent au feu ce qui occasionnent des grandes gerbes d'étincelles. On imprègne aussi leurs tempes de sève dont l'odeur leur remonte aux narines et leur sert à rappeler leur passage sur l'île.

Le reste de la sève servira à la fabrication d'outils ou de parures ainsi leur quête sert aussi à tout le monde. Notez aussi que les pommes de pin sont utilisées pour le rite de « feu qui crépite ».

On leur attribue leur dernière force, leur dernier animal totem devant tout le clan. Ils deviennent ainsi des adultes aux yeux de tous. La Voix des Ancêtres proclament – comme omniscients de tout ce qui a pu leur arriver – le nom de cet animal qui va dorénavant veiller sur eux. Il s'agit de l'Initiation à proprement parler.

Gain de prestige

Etant donné l'audace et la confiance acquises en surmontant cette épreuve aux yeux de toute la tribu pour devenir des adultes, des membres à part entière, les personnages se voient gratifier d'un bonus de Bravoure de 30 points.

Gain d'expérience

Le Meneur peut leur octroyer encore un point d'expérience supplémentaire pour leur permettre d'engranger une première progression significative.

Les entrailles éructent leur colère profonde

Un scénario d'aventures, de périls et de mystères

L'histoire en quelques mots

Des signes précurseurs d'une éruption volcanique majeure sont observés par les PJ qui peuvent y voir une certaine facette fantastique ou surnaturelle. Mais il ne faudra pas se laisser démonter et agir ! Ils vont devoir pousser les leurs à fuir non sans préparer cette transhumance pour rejoindre un avant-poste pour s'y réfugier et s'y installer leur nouveau camp de base.

L'aventure commence

Les PJ lors d'une partie de chasse ou de pêche vont être les témoins de certaines manifestations, signes précurseurs d'une éruption volcanique prochaine voire imminente ! C'est durant une activité tribale quotidienne et habituelle que l'inattendu va se produire. Il s'agit de l'élément déclencheur de ce scénario. Bien qu'étant un phénomène naturel, une catastrophe naturelle en devenir, ils peuvent y voir là la manifestation toute puissance de forces obscures et surnaturelles teintées de surnaturel.

Acte 1 : signes précurseurs

Les PJ vont être les témoins et parfois les victimes de plusieurs signes de changements précurseurs d'une future et imminente éruption volcanique. Ils vont parfois devoir s'en sauver in extremis pour ne pas risquer d'y laisser leur peau. Tout cela doit mettre la pression et leur faire comprendre du danger important qui existe à demeurer ici, le long des berges du lac.

Scène 1 – Ils marchent le long d'une berge d'un contrefort rocheux au cours d'une chasse. Le **sol commence à trembler, à se lézarder** et ils peuvent manquer de trébucher ou se retrouver coincés dans une crevasse ou anfractuosité qui vient juste de se former, béante. Le sol vibre, un grondement sourd se fait entendre sous leurs pieds.

Notes. Chûtes (p. 55, Würm). 1d6 dégâts/2 m. en tombant sur de la roche et un test d'Agilité pour diviser par deux les dégâts voire les annuler.

Ils peuvent interpréter ça comme la colère d'un esprit de la montagne qui gronde à leur arrivée et passage sur son territoire. Ceci peut faire écho au fait de ne plus s'aventurer ici et fuir l'endroit. Il devient en sorte « tabou » ce qui coïncide avec sa dangerosité qui augmente.

Scène 2 – Aux abords du lac, ils peuvent assister alors qu'ils pêchent à une **coloration de l'eau**. Ceci est dû aux sources d'eau qui changent de composition chimique. Les eaux se teintent de marbrures vertes, bleues et orangés vives presque fluorescentes. Se risquer à y plonger la main ou le pied occasionne une brûlure car l'eau est chaude (vapeurs) et corrosives (1d6 points de dommage pour une brève exposition à 1d6+4).

Notes. Mes PJ ont cru qu'un esprit mauvais ou hostile en voulait à leur esprit tutélaire.

Ces changements et cette inconstance sont troublants pour leur esprit tutélaire habitué à la pérennité des choses, à leur permanence dans le ton. On peut y voir le signe qui veut leur faire comprendre qu'il y a peut-être d'autres horizons à parcourir surtout que ceci se couple à l'apparition au loin dans le ciel d'aurores boréales (à mettre en leur/adéquation avec les marbrures qui apparaissent dans l'eau) qui miroitent et font état des mêmes éclats irisés. On peut y voir un parallélisme. Un cap à suivre.

Scène 3 – Ils peuvent apercevoir le long des flancs de collines, la nuit tombant des gaz bleutés s'échapper du sol et se tortiller dans l'air brièvement avant de s'éteindre. De temps en temps fuse un jet de vapeur ou autre substance.

Ceci peut leur faire penser à des âmes égarées. Tout cela est bien mystérieux et peut les remplir d'effroi (sort de chemin des morts). Oseront-ils se mêler à elles au risque d'être peut-être emmenés dans le royaume des ténèbres de la mort ? Une (future) demie-ombre pourrait suivre cette voie et entrapercevoir le futur funeste des lieux devenus un véritable enfer apocalyptique. Le MJ s'il doit aiguiller un personnage vers cette destinée peut s'en servir ainsi.

Notes. Je considère que la mort n'est pas en soi une fin tragique mais une sorte de Valhalla où vont les guerriers morts au combat, héroïquement et courageusement.

Acte 2 : réflexion - action

Une fois la Voix des Ancêtres conviés, les personnages sont invitée à débattre sur la décision à prendre et à surtout faire part de ce qu'ils ont vu et vécu, les PJ sont missionnés pour organiser le déplacement du campement vers un nouvel havre de paix. Toute la tribu en ce compris enfants et vieillards vont devoir faire le chemin.

Il s'agit ici de grandes lignes directrices, le MJ peaufinera les détails et déterminera les niveaux de difficulté ou d'opposition en fonction de son groupe de PJ et de la taille exacte de sa tribu.

Scène 4 – Une sorte de test de Pistage (p. 35, Würm) est requis pour dénicher un nouvel abri et **repérer un endroit convenable** où s'établir. La réussite (et sa qualité) permet aux personnages de trouver l'endroit idéal et rêvé. Le MJ est invité à leur faire parcourir des kilomètres, leurs décrivant faune, flore et paysage rencontrés.

Scène 5 – Il faut prévoir des **provisions nécessaires** et des chasses exceptionnelles (p. 35, Würm) vont peut-être devoir être engagées pour rassembler suffisamment de réserve de nourriture pour tous durant le trajet qui mène au futur camp. Le MJ établit les besoins en fonction de la taille du groupe et de la distance à parcourir.

Scène 6 – Le **trajet** se fait en suivant les règles reprises à la section Déplacement (p. 40, Würm). Il n'est pas des plus évidents car effectué avec un groupe important qui n'a pas une vitesse de marche homogène. Il faut aussi penser au transport des réserves et des matériaux ou biens (de quoi construire huttes, s'outiller...) qui serviront à établir leur nouvel environnement de vie.

Le MJ choisit les embuches, rencontres ou adversaires qu'il souhaite faire mesurer à son groupe de joueurs.

Acte 3 : éruption volcanique pourvu qu'on soit loin

C'est la fin ! Les derniers instants à vivre et encore contempler leur ancienne vie avant de prendre la route et partir vers de nouveaux horizons, de nouvelles explorations.

Scène 7 – Les PJ sont occupés aux derniers préparatifs ou prennent en charge le dernier groupe à guider jusqu'au nouvel abri. Le ciel s'obscurcit. On entend un grondement infernal avant qu'une explosion ne vienne « éclater » leurs tympanes. Des lueurs rougeâtres se font voir au loin dans les hauteurs. Un bruit sourd, un grondement long et lancinant se fait entendre.

Si les PJ n'ont pu fuir à temps ou se mettre à l'abri, ils sont surpris par une pluie de cendre et de rocailles similaire à un Eboulement (p. 56, Würm). S'ils en réchappent (peut-être blessés

avec une *séquelle* temporaire), le trajet sera difficile vu les fumées qui assombrissent tout et empêchent le soleil d'éclairer leur route.

Gain de prestige

Les PJ peuvent obtenir 30 points de Bravoure pour ne pas se laisser emporter et submerger par la crainte et l'angoisse et agir pour la sauvegarde de la tribu toute entière.

S'ils offrent leur repaire secret comme abri, donnez-leur 60 points de Générosité.

De même, s'ils sont victimes de blessures, au péril de leur vie pour accompagner les derniers membres durant l'éruption, attribuez leur 30 points de Générosité pour cet acte de bravoure et de sacrifice.

Gain d'expérience

Les personnages peuvent empocher 1 point d'expérience pour cette aventure vécue sur les charbons ardents. Chaud, chaud, chaud !