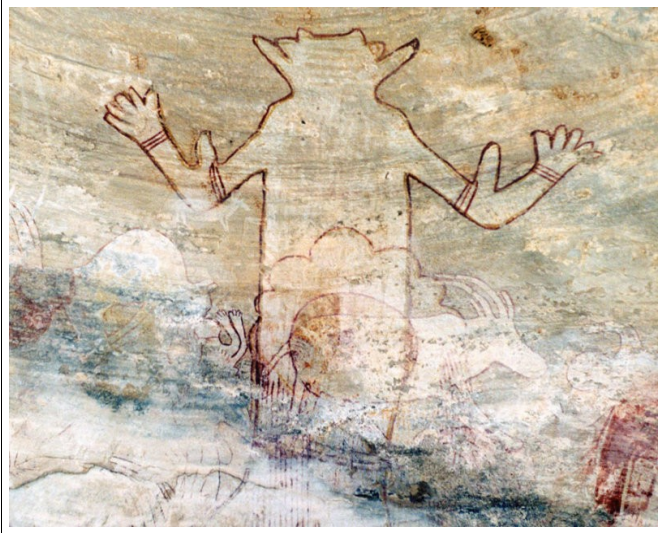


-Kaim-

Prolégomènes



Ce scénario est conçu pour être joué avec le jeu *Würm*. Rompus à tous les univers méd-fan' ? Lassés de S-F carton-pâte ? Revenus de l'horreur rampante et gluante ? Amis joueurs, laissez-vous surprendre par un univers où tout synopsis trouvera sa place, agrémenté d'un souffle épique en provenance de la nuit des temps... d'avant la chute de l'Atlantide (interprétation très personnelle pour le coup, avec un clin d'œil à Néphilim).

Il y a de cela 35000 ans sur notre terre, en pleine ère glaciaire de Würm, un clan (d'hommes-longs, sapiens ou d'hommes-ours, néandertaliens au choix du MJ) va découvrir la nature profonde des esprits qui président à sa destinée, esprits parfois malveillants.

L'action se situe sur les contreforts d'un volcan du Massif central. A cette époque, l'activité volcanique a connu quelques sursauts spectaculaires...

Introduction

Les personnages sont tous membres du *Clan de la Salamandre*. Ce clan est installé depuis des générations dans la région. Malgré la menace permanente de *Fauwg-Ur*, le grand Feu (volcan), ses membres ont su s'adapter à leur environnement et ils connaissent une relative prospérité par rapport à quelques clans voisins qu'ils rencontrent de temps en temps pour échanger divers richesses et marier leurs filles.

Le Clan de la Salamandre révere la mémoire des ancêtres qui l'ont guidés sur ces terres riches et giboyeuses. Il voue un culte craintif à *Fauwg-Ur*. A chaque nouvelle lune, un gros gibier lui est offert, calmant son appétit et amenant sur le Clan sa protection bienveillante. Lorsqu'un membre vient à décéder, le rite funéraire du clan consiste également à offrir la dépouille du défunt à *Fauwg-Ur* (voir plus loin pour la description de la cérémonie).

Le Clan connaît un certain nombre de tabous. Celui de l'inceste, celui de l'anthropophagie et celui de la salamandre, animal totem qui, tous le savent, est fille de *Fauwg-Ur*. L'île des *Voikum-lag* (littéralement tribu des braises), située au milieu du lac qui s'est formé dans le cratère du volcan est un lieu tabou où ne peuvent se rendre que certains initiés. La *Forêt sombre* (cf. le détail du scénario) également.

Le Clan de la Salamandre est patrilinéaire et est dirigé par les anciens :

- tout particulièrement par *Draugwë*, ancien meneur de chasse aujourd'hui trop vieux pour courir la lande durant de longues heures. Il est écouté pour la sagesse de ses conseils.
- *Mah-Thegâ* qui lui a donné six beaux enfants est chamane ; c'est elle qui connaît les secrets pour apaiser les colères de *Fauwg-Ur*. Elle est encore la chamane du clan, attendant la relève des jeunes qu'elle initie à son savoir. Elle est également la seule pour l'heure à pouvoir se rendre dans l'île des *Voikum-lag*.
- *Ahûl*, frère de *Draugwë*, le fabuleux dépositaire de « l'habileté des ancêtres » a su enseigner à tous l'artisanat du clan. Ses mains tordues ne lui permettent plus aujourd'hui de pratiquer son art, mais ses paroles sages restent écoutées de tous.

Le Clan comporte 18 membres, plus les personnages-joueurs et les anciens. Il y a 8 enfants entre 0 et 14 ans et un nombre égal d'hommes et de femmes.

Parmi les personnes importantes, notons :

- *Roumtheq*, fils de *Ahûl*. Force de la nature et excellent pisteur, cet homme s'est imposé comme meneur de chasse évident, délaissant donc l'enseignement que son père aurait aimé lui transmettre.
- *Bitximah*, veuve d'un fils de *Draugwë* mort lors d'une chasse à l'aurochs, est en passe de prendre dignement la succession de *Ahûl*. Cette jeune femme est en outre appréciée par tous pour sa générosité envers chacun.
- *Manawâ*, fille de *Draugwë* et *Mah-Thegâ*. Magnifique jeune femme, au charme envoûtant... et aux colères

légendaires. Elle a rossé un jeune chasseur d'un clan allié qui voulant la prendre pour femme n'avait pas eu l'heur de lui plaire. Depuis, malgré ses vingt printemps, nul homme n'a plus osé l'approcher. Elle s'en satisfait et prend plaisir à participer avec brio aux chasses du Clan. Elle n'a pas son pareil pour dépecer les gibiers ou recoudre et nettoyer la plaie d'un chasseur.

NB : les personnages-joueurs peuvent descendre directement de l'un des anciens cités ci-dessus. Un personnage féminin, du fait de la structure patrilinéaire du clan, devra savoir qu'un jour prochain, elle devra quitter son clan pour suivre un chasseur d'un clan allié.

Acte 1 : Le Bateleur

Les titres des trois actes ne pourront avoir un sens pour le lecteur que dans « Les Kaïms et le sentier d'Or » en fin de scénario.

Le retour de la saison d'Aô, retour des grandes chasses.

La saison froide de Mordagg a été particulièrement rude cette année. Un ancêtre et deux jeunes enfants n'ont pas résisté aux rigueurs du froid. Les réserves sont au plus bas, il est temps avec le retour des premières chaleurs de retourner chasser le grand gibier.

La neige persiste encore ici et là, en particulier sur les flancs escarpés de la montagne de Fauwg-Ur. Le puissant Esprit veille sur le Clan de la Salamandre, exhalant son souffle puissant qui nimbe le sommet d'un perpétuel nuage âcre et épais. Ses grondements réguliers ont été apaisés tout au long de l'hiver par de menus sacrifices de gibiers. Il va être temps de lui offrir le sacrifice d'un puissant aurochs afin qu'il place la saison à venir sous les auspices de la fertilité.

Les Anciens du Clan de la Salamandre, Mah-Thegâ la chamane, mais aussi Draugwé et Ahûl réunissent tous les membres au centre du campement, protégé par un vaste abri sous roche qu'offre le contrefort sud du volcan. L'heure est venue pour chacun, en fonction de ses possibilités de participer à la grande récolte du printemps.

Mah-Thegâ en appelle à la protection de Fauwg-Ur, lui assurant que le premier aurochs lui sera offert. Elle demande à l'esprit des ancêtres de guider le pas du cueilleur et le bras du chasseur. Chacun se répartit les rôles. Les plus âgés partiront donc à la cueillette ou poser quelques pièges pour du menu gibier. Les plus valides partiront en chasse, menés par Roumtheq qui pour l'occasion s'est vu offrir un nouvel épieu à pointe de pierre noire (volcanique) de la part de Bitximah. *A priori*, les PJ se trouveront dans le groupe des chasseurs. Seuls deux ou trois resteront au camp pour s'occuper des plus faibles (très jeunes enfants ou vieillards).

Roumtheq, selon une habitude prise les années passées compte mener le groupe des chasseurs vers une vaste plaine, sise à la sortie d'un étroit défilé vers le couchant d'Aô (ouest). Le défilé est un endroit que chacun redoute, car outre les périls liés à son escarpement, on dit qu'un esprit malveillant habite les tréfonds de la forêt sombre qui le longe durant une demi-journée de marche. Il n'y a guère que Manawâ, esprit brave et insoumis, pour se vanter d'y être entrée plus d'une fois pour aller y cueillir quelques plantes rares ou simplement se baigner dans la rivière qui la traverse.

Une fois les préparatifs effectués, le groupe s'éloigne de la sécurité du campement, confiant dans la chasse à venir tout en appréhendant ses difficultés. La piste suit la forêt sombre d'où chacun vérifie que nul bête étrange n'en surgisse. Puis après une journée et demi de marche, après être insensiblement descendus vers la plaine, les chasseurs arrivent enfin à destination.

A peine arrivés, ou au plus tard lors d'un bivouac, il est possible de percevoir une sourde menace. En effet, les habituels troupeaux paisibles ne sont pas là (*SD7 en pistage*, un pisteur tel Roumtheq le fera rapidement remarquer si les PJ échouent). A leur place, soit quelques animaux qui fuient rapidement en direction de l'ouest, soit des prairies vides, étrangement silencieuses.

Après plusieurs heures vaines de pistage, les chasseurs ne trouvent que des cadavres de grands herbivores que les habituels charognards n'ont pas pris la peine de venir nettoyer. Luttant contre l'odeur atroce, il est possible de voir que chaque cadavre porte de nombreuses pustules blanchâtres sur sa gorge gonflée (*SD7 pour résister à sa répulsion et se livrer à un examen attentif*.) Ces traces n'ont rien à voir avec la putréfaction normale.

Finalement, au soir du deuxième jour, un pisteur (PJ ?) repère un vieil aurochs solitaire. Bien que visiblement affaibli, chacun sait comment cet animal peut être dangereux. Roumtheq prend des dispositions pour cerner l'animal, attribuant à chacun selon ses qualités le rôle de rabatteur ou de tueur (*SD9 en discrétion* dans les deux cas pour une approche optimale). En cas d'échec l'animal s'éloigne, repoussant le moment de l'atteindre d'une heure à chaque fois, au risque de la perdre à la nuit tombée (il sera retrouvé le lendemain matin dans ce cas).

Quoiqu'il en soit, placez les PJ en situation d'avoir un rôle à jouer dans cette chasse. Pour la ruée finale, le groupe s'étant un peu dispersé, mettez les PJ en première ligne, sans hésiter à faire se retourner le vieil aurochs pris de panique vers un des rabatteurs. Il est cependant important pour la suite que Roumtheq le meneur de chasse porte le coup fatal.

Manawâ intervient alors, mettant toute sa science à la découpe de l'animal, s'assurant qu'il ne porte pas les stigmates blanchâtres vus sur les autres cadavres. Selon le rituel de chasse du clan, Roumtheq qui a achevé l'aurochs attend son verdict pour croquer à pleines dents dans le foie cru de son adversaire, siège de sa force. Manawâ pourra aussi intervenir pour apporter les premiers soins à ceux qui en auraient besoin.

Le mal invisible, l'esprit visible.

Mal en a pris à Roumtheq ! Tandis que le groupe bivouaque, chacun y allant de son explication sur le mal étrange qui semble frapper le gibier et se demandant comment trouver des animaux sains, Roumtheq commence à se gratter nonchalemment la gorge tout en devisant (*SD7 pour le repérer avant les autres*). Il est rapidement évident qu'il a été frappé par le même mal que les animaux. D'ailleurs, une rapide vérification sur les pièces de boucherie confirme le diagnostic : bien qu'invisible au moment de la mise à mort, le mal habitait bien le vieil aurochs et Roumtheq l'a contracté. Les quelques pièces à cuire que les chasseurs allaient manger sont jetés au sol. Le meneur de chasse commence à éprouver de graves difficultés pour respirer et la fièvre monte rapidement.

Manawâ le veille, demandant aux PJ de partir nuitamment lui chercher quelques plantes destinées à faire tomber la fièvre et à le faire vomir. Ces plantes poussent à l'orée des bois.

Les PJ rebroussement donc chemin vers la forêt sombre, le plus rapidement possible, non sans inquiétude. La marche dans la prairie est tranquille, seule au loin une troupe de hyènes affamées fait mine un temps de les prendre en chasse avant d'y renoncer. Après deux ou trois heures, ils parviennent à l'orée de la forêt. La nuit est claire, mais le sous-bois rend leur recherche difficile (*SD12 en perception*) d'autant plus qu'ils ne connaissent pas vraiment les plantes en question et qu'ils n'agissent que d'après la description qu'en a fait Manawâ.

Alors qu'ils désespèrent d'en trouver (ou d'en trouver suffisamment !), des milliers de petites lucioles surgissent du fond des bois et illuminent les lieux. Bienveillantes, elles virevoltent autour des PJ. A une trentaine de mètres ils perçoivent une silhouette féminine féérique : gracieuse et irradiant une pâle lueur elle les observe, le regard las et triste. Puis après quelques instants elle disparaît, menant avec elle les lucioles. Chacun peut alors se sentir étrangement calme et serein ; tous les points d'endurance perdus sont intégralement récupérés. A proximité des PJ, dans un petit sac de cuir finement ouvragé se trouvent plusieurs poignées d'herbes fraîches qu'ils étaient venus chercher.

Il s'agissait de leur première rencontre avec *Ardhia* la Sylphe, mais il est trop tôt pour en révéler davantage.

Malgré leurs efforts et ceux de Manawâ, l'état de Roumtheq empire d'heure en heure. Il est décidé après bien des palabres que la chasse continuera sous la houlette d'un autre chasseur expérimenté, tandis que Manawâ et les PJ se chargeront de ramener Roumtheq au plus vite au camp pour y quérir les soins de Mah-Thegâ. Le retour n'occasionnera pas de difficulté particulière, si ce n'est la fatigue d'une marche forcée pour lutter contre le temps qui s'acharne sur l'infortuné Roumtheq (*cf.p27 et 28 pour fatigue et malnutrition*). L'ingéniosité mise à la confection éventuelle d'un brancard sera un atout pour s'éviter des fatigues et gagner du temps.

Si les PJ parlent de leur vision dans la forêt à Manawâ, elle semblera surprise et inquiète, sans rien révéler de ses doutes pour le moment (*SD9 déceler les émotions*). Par ailleurs, ils constateront qu'elle semble se fatiguer plus vite qu'à l'accoutumée, elle est de plus prise de nausées. Fort heureusement, elle ne porte aucune trace du mal qui ronge Roumtheq. (*SD 15 pour s'apercevoir avant tous qu'elle est enceinte d'environ trois mois*). Qui peut être le père, aucun étranger au clan n'ayant été vu pendant l'hiver ? Aurait-elle violé le tabou de l'inceste, signe de grand malheur pour tout le clan ?

Acte 2 : Le Chariot

La voix des ancêtres, les voies de Fauwg-Ur.

De retour au camp, les quelques membres présents du clan se réunissent. Il y a là Mah-Thegâ la chamane, Draugwé l'ancien chef de chasse, Ahûl l'habile, mais aussi Bitximah revenue de sa cueillette et Jebil jeune femme restée pour allaiter un nourrisson maladif né durant la saison de Mordagg. Mah-Thegâ semble accablée en voyant l'état de Roumtheq qui s'accroche désespérément à ses derniers souffles de vie. Curieusement, elle n'appelle pas la protection de Fauwg-Ur sur lui ; elle reste impuissante au grand dam de Manawâ et des PJ qui voient leurs efforts ruinés. Il meurt d'étouffement dans la nuit qui suit leur arrivée au camp.

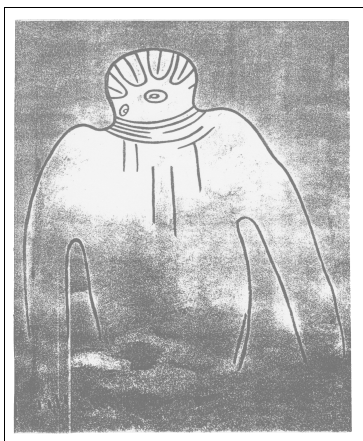
Au matin, la rage de Draugwé éclate contre Manawâ. Il la traite de tous les noms et la frappe, lui ordonnant de révéler le nom de celui qui lui a fait un enfant, se promettant de lui faire avaler ce qui lui a servi à mettre sa fille dans cet état. Il est en effet persuadé que les malheurs qui frappent le clan proviennent de sa conduite. Manawâ se tait et le regarde le visage fermé, subissant les coups sans piper mot (jusqu'à l'intervention éventuelle d'un PJ ?). Mah-Thegâ, d'habitude de si bon conseil, est accablée et pleure en silence dans un coin. Seul Ahûl semble garder un peu de sang-froid et précise que pour ne pas accroître les malheurs qui frappent le clan, ils vont devoir procéder aux funérailles de Roumtheq.

De cette scène, les PJ devront comprendre que plusieurs membres du clan semblent détenir de lourds secrets. Leur position sociale ne les met pas en situation d'exiger des explications, mais en faisant preuve de diplomatie, de discrétion et d'observation, ils pourront glaner quelques informations.

- Ces derniers temps, Mah-Thegâ s'est rendue fréquemment sur l'île des Voikum-lag, plus qu'à l'accoutumée, cela d'après Bitximah.
- Manawâ nie farouchement avoir connu un homme quelconque, elle ne s'explique pas son état. Elle avoue s'être rendue dans la forêt sombre au cours des derniers mois et y avoir fait des rêves étranges où elle se voyait dotée d'étranges facultés magiques lui permettant de communiquer avec toute chose. Penaude (pour une fois !), elle avoue également s'être baignée dans l'eau chaude du lac qui entoure l'île des Voikum-lag, durant la saison de Mordagg. Elle l'ignore, mais c'est là que Fauwg-Ur lui est apparu sous les traits d'un homme très séduisant qui a su allumer en elle le feu d'une passion fugace et violente dont elle ne garde aucun souvenir. A cette occasion, il a planté en elle le germe de sa fragilisation pour mieux servir ses desseins futurs, comme va le révéler la suite (que d'ambiguïtés dans ces quelques lignes...)
- Ahûl, sortant de sa réserve habituelle (excédé par le comportement de Draugwé et Mah-Thegâ) lâche dans l'agitation : « Il fallait bien qu'on finisse par le payer ! Fauwg-Ur se rappelle à nous ! ». Puis il se rétracte, allant même jusqu'à nier ses propos, retournant à son attitude coutumière.

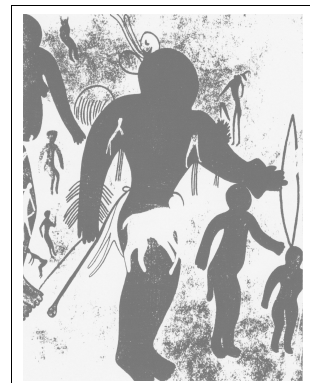
Bitximah aidera Manawâ à panser ses coups (éventuellement au côté de PJ prévenants). Puis elle préparera le corps de Roumtheq pour ses funérailles qui auront lieu à la tombée de la nuit. Les PJ peuvent profiter de la journée pour enquêter à leur guise et discuter avec chacun. Ils peuvent également aider Bitximah : le rituel funéraire prévoit que le clan garde le cœur du défunt, cuit et pillé ; de ce fait il sera pieusement conservé avec la mémoire des autres ancêtres, avant que sa dépouille ne soit offerte à Fauwg-Ur.

Ils peuvent également suivre Mah-Thegâ qui discrètement s'éclipsera pour monter sur les pentes du volcan Fauwg-Ur et se rendre dans l'île des Voikum-lag. S'ils ne le font pas, ils assisteront à une scène presque similaire le soir venu.



La montagne de Fauwg-Ur, domine les alentours. Depuis le camp du clan de la Salamandre, un chemin permet de monter vers le sommet, fait de lacets sans fin et très pentu. Parfois, au cours de l'ascension, le sol semble taillé pour des pas de géant et la montée s'apparente alors à de l'escalade ; les plus vieux peinent toujours beaucoup pour rejoindre le sommet. La végétation est de plus en plus rare, jusqu'à disparaître pour être remplacée par un sol caillouteux dont les saillies blessent les pieds du grimpeur. Une brume à la forte odeur de soufre enveloppe toujours davantage le téméraire qui s'obstine à vouloir atteindre le domaine du puissant Fauwg-Ur.

Portant la dépouille de Roumtheq, l'ascension n'en est que plus difficile pour les PJ. Ils devront en outre aider les plus âgés qui peinent. Il leur faut donc une heure environ avant d'arriver à l'entrée de l'étroit défilé qui mène aux berges du lac volcanique. Les deux côtés de l'étroit passage qu'ils empruntent sont ornés de motifs étranges. Une multitude de personnages monochromes ne dépassant pas quelques centimètres de haut entourent un immense personnage (6 mètres, sur une pierre plate en évidence). Certains paraissent se battre. Le grand personnage est humanoïde la tête simplement représentée par un cercle vide, comme les petits, mais il s'en distingue en étant entouré d'un trait violacé qui dessine une aura autour de cette tête ronde. L'ensemble des petits personnages est tourné vers le plus grand dans une position d'orants. Bien entendu, les PJ connaissent ce lieu depuis leur enfance, mais ils le découvrent ce soir-là sous un nouveau jour (et pour cause !). Cette fresque a été peinte par les pères des pères des membres actuels du clan. Elle symbolise l'alliance passée entre eux et l'esprit du feu qu'est Fauwg-Ur. Un examen très attentif des détails (ultérieurement et en plein jour éventuellement, SD9) permet de déceler un détail qui s'efface peu à peu, inscrit sur une pierre plate que l'érosion du temps a fait basculer pour partie dans les eaux soufrées du lac : un second immense personnage est représenté en train de chuter vers le bas du volcan. Sa grande tête ronde est pour sa part entourée d'une aura verte.



MJ perspicace, vous l'aurez compris, il s'agit d'une représentation métaphorique de la victoire de Fauwg-Ur sur la sylphe Ardhia : Ayant gagné l'allégeance du clan de la Salamandre, il a pu définitivement enfermer sa rivale dans la prison végétale que représente la forêt sombre, effaçant sa mémoire et la transformant pour les hommes en un esprit malveillant qu'elle n'a jamais été ! Au contraire comme va le montrer la suite de cette histoire.

Sur la berge du lac volcanique, baignée d'une pâle lueur lunaire qui peine à percer les miasmes soufrés émanant du lac, le groupe confie le corps de Roumtheq à la bienveillance de Fauwg-Ur. Il est enveloppé dans une peau cousue et lestée de plusieurs grosses pierres. Deux officiants entrent dans l'eau jusqu'aux cuisses, se mettant au bord d'un haut-fond qui plonge ensuite subitement vers les entrailles du volcan. Mah-Thegâ les accompagne et entonne une mélodie étrange accompagnée au rythme des tambours. A travers la brume, les PJ peuvent distinguer, à une cinquantaine de mètres, sur l'île des Voïkum-laq une silhouette de vieillard chenu appuyée sur un bâton. Son bras luit d'une lueur malsaine et il est entouré d'une multitude de lucioles qui nimbe la nuit de leur présence. Même s'ils connaissent déjà les lieux et qu'ils ont bien entendu déjà assisté à des funérailles, c'est la première fois qu'ils aperçoivent une manifestation de Fauwg-Ur.

Cette étrange silhouette aura pu être aperçue par les PJ dans l'après-midi, s'ils ont filé Mah-Thegâ jusque là. Elle entre alors en transe et semble communiquer avec Fauwg-Ur qui lève un bâton menaçant à son encontre. Elle en ressort épuisée. Si cette vision a lieu au cours des funérailles, il faudra l'aider à redescendre jusqu'au camp, tant elle s'est vidée de ses forces.

Vierge harcelée et complications diverses

De retour au camp, chacun retrouve en silence la sécurité d'un bon feu et se mure dans ses réflexions intimes. Parions que les PJ seront curieux d'en apprendre davantage sur ce qu'ils viennent de voir et sur l'étrange comportement de tous, en particulier ceux de Manawâ et Mah-Thegâ.

Encore une fois c'est Ahûl qui est le plus prolix pour répondre aux multiples questions des « jeunes » du clan. En même temps, Draugwé prend l'air renfrogné de celui qui sait et regrette de devoir lever ce secret, tandis que Mah-Thegâ a l'air contrit et ne dit pas un mot couvant par moment sa fille Manawâ d'un regard éperdu d'amour.

Ahûl révèle donc qu'en des temps anciens, deux puissants esprits arrivèrent dans la région. L'un, esprit du feu que les PJ connaissent sous le nom de Fauwg-Ur prit son domaine dans le volcan qui existait déjà. L'autre, esprit de la terre et des bois, du nom de Ardhia s'établit dans la forêt sombre. Les deux puissants esprits se livrèrent une bataille terrible, façonnant le paysage au rythme de leurs coups faisant de nombreuses victimes parmi les hommes qui vivaient ici depuis la nuit des temps. Le volcan en particulier cracha d'immenses serpents de feu qui dévorèrent nombre d'hommes. Pire, ils enrôlèrent les hommes sous leur bannière et les envoyèrent se battre en leur nom, les fils contre les pères, les frères contre les frères. Après cette lutte fratricide, quelques sages parvinrent à se réunir ; voyant la victoire prochaine de Fauwg-Ur sur sa rivale Ardhia ils lui prêtèrent une allégeance totale à la seule condition qu'il calme son courroux et les protège à l'avenir.

Mah-Thegâ reste mutique, semblant étrangement absente et ne pouvant que confirmer par de vagues hochements de tête les dires de Ahûl.

Perplexe chacun finit par aller prendre un peu de repos, tard dans la nuit. Si les PJ veillent cependant, ils peuvent voir Mah-Thegâ qui reste accroupie devant l'âtre, se balançant d'avant en arrière en geignant. Au bout d'un certain temps, alors que le camp s'est endormi, les étranges lucioles viennent virevolter aux abords des premières huttes. En s'approchant discrètement (*SD 9*) on peut deviner de minuscules êtres de feu, cornus et ailés, ils grimacent à l'approche de l'intrus et crachent avant de s'éloigner... rien à voir avec les lucioles féériques aperçues dans la forêt sombre quelques nuits auparavant.

Un hurlement de douleur déchire la nuit. C'est Manawâ. Elle avait rejoint sa hutte semblant s'y être endormie. Elle vient de s'entailler elle-même profondément sous l'aisselle, comme si elle cherchait à se trancher le bras ; elle tient encore un couteau de pierre dans l'autre main. Sa blessure est profonde mais nette et non létale. En revanche, la pauvre femme est en état de choc, incapable de prononcer des propos cohérents.

Que se passe-t'il ? Selon l'état d'avancement de l'enquête des PJ et le rythme que le MJ veut donner à la partie, l'explication qui suit pourrait n'intervenir que la nuit suivante, alors que Manawâ essaye à nouveau de se trancher le bras. Ce délai peut être nécessaire, en particulier pour qu'ils puissent découvrir le détail des fresques du bord du lac.

Mah-Thegâ sort enfin de sa léthargie en voyant l'état dans lequel sa fille s'est mise. En prenant le temps de l'interroger sans la brusquer, avec tact sous peine de la voir plonger en transe (*SD5 à 9* selon la qualité d'interprétation des joueurs), les PJ peuvent enfin connaître le fin mot de l'histoire.

Fauwg-Ur en obtenant la soumission des hommes du clan de la salamandre a eu besoin d'une orante (en tout cas, c'est la seule

explication que peut donner la pauvre vieille femme en l'état). Depuis des générations, régulièrement l'esprit du volcan choisit une femme du clan qui doit lui être offerte pour tout sa vie. Afin de signifier sa totale soumission, elle doit se trancher le bras droit pour s'y greffer un curieux bras métallique (matière que les PJ ne peuvent connaître, à décrire donc en conséquence), gage du lien indéfectible qu'elle crée avec lui. La précédente orante vit sur l'île des Voïkum-lag depuis plus de 50 saisons d'Aô. Malgré l'énergie qu'elle reçoit de Fauwg-Ur, son corps s'épuise et il le sent. Il a alors jeté son dévolu sur la jeune Manawâ et l'a fait savoir à sa propre mère Mah-Thegâ. C'était au dessus des sacrifices qu'elle pouvait consentir. Elle a tu ses visions et a refusé l'évidence, cachant même à sa fille le destin funeste que lui réservait l'esprit du volcan. De ce fait, elle a mis l'ensemble du clan en péril.

Acte 3 : Le Sentier d'Or

Conseil de guerre et projet hérétique.

Ainsi les PJ prennent conscience que Fauwg-Ur, esprit terrifiant qui protège leur clan depuis longtemps au prix de sacrifices importants, est aussi un maître tyrannique. N'ayant pas obtenu ce qu'il estime être son dû, il a commencé à menacer le clan : il est responsable de la fuite du gibier et bien entendu de l'acte fou de Manawâ qui a cherché à se trancher le bras.

Les anciens du clan semblent perdus et Mah-Thegâ est quelques peu discréditée depuis qu'ils savent qu'elle a scellé la menace qui pesait sur le clan. Les PJ sont donc en position de proposer toute idée qui leur paraîtra judicieuse.

Quelques impondérables et précisions :

- Il est hors de question de laisser Manawâ aller à l'encontre du destin que Fauwg-Ur lui réserve. Bitximah en particulier s'y opposera avec virulence si les PJ n'y pensent pas, ou pire s'ils ont émis l'idée eux-mêmes.
- Abandonner l'esprit tutélaire du clan est un acte très grave. Se défier de Fauwg-Ur et le défier expose ses membres à son courroux. Et le courroux d'un esprit du feu qui demeure au coeur d'un volcan endormi est une menace évidente.
- Les PJ ne peuvent en fin de compte compter que sur eux-mêmes. Les ancêtres sont perdus et sont trop faibles pour tenter une quelconque action aventureuse, les chasseurs sont loin et pour plusieurs jours encore et Bitximah veille Manawâ et Mah-Thegâ. Jebil et son enfant malade ne peuvent pas non plus être d'un quelconque secours. Donc l'avenir du clan repose sur les initiatives des PJ.

En fin de compte, deux pistes essentielles s'offrent aux PJ :

- Se rendre au coeur du domaine de celui qui est désormais leur adversaire, sur l'île des Voïkum-lag. C'est aller au devant de bien des périls ! C'est une mauvaise option dans l'immédiat. C'est pourtant l'option qu'encouragera subtilement Mah-Thegâ, souhaitant secrètement que Fauwg-Ur jette son dévolu sur un des PJ et se détourne de sa fille. Voir le dénouement du scénario (le pyrim et le Chariot) pour décrire la scène, l'aide de Ardhia en moins si les PJ ne sont pas passés au préalable par la forêt sombre.
- Se rendre dans la forêt sombre, violant en cela un tabou du clan, pour tenter de se concilier l'aide de Ardhia. Les PJ ont toutes les cartes en main pour considérer que c'est une bonne idée, n'en déplaisent aux anciens du clan, pétris des peurs ancestrales qu'ils n'ont jamais remises en cause.

La sylphe et le Bateleur

Le chemin pour se rendre aux abords de la forêt sombre est connu des PJ. En revanche, l'intérieur de cette forêt a de quoi les inquiéter. Tout d'abord, les forêts sont rares il y a 35000 ans et elles constituent en conséquence un milieu craint par les hommes. Ensuite, celle-ci semble particulièrement étrange et animée. En fait, la seule limite à la description du lieu viendra de l'imagination du MJ : nous sommes dans le domaine privé d'un puissant esprit de la terre, capable donc d'animer, de façonner, de créer à volonté les lieux tant que cela reste analogiquement lié à la terre. Ardhia elle-même se présente aux PJ sous la forme qu'elle veut, même si son métamorphe essentiel est une sylphe.

Si les intentions des PJ sont honnêtes (ce qui est vraisemblable à ce stade de l'histoire), elle n'a aucune raison de se montrer méfiante ou agressive à leur égard. Elle peut cependant chercher à les impressionner, en guise d'avertissement sur ce qui va les attendre lorsqu'ils rendront visite à Fauwg-Ur dans son domaine.

A ce stade du scénario, le MJ peut :

- rester dans la dimension propre du jeu Würm et s'en remettre au paragraphe suivant. On considère alors que l'on est bien face à deux « esprits » qui se sont livrés à une compétition pour obtenir la reconnaissance d'un clan d'hommes. **Les titres des différents actes de ce scénario n'auront alors plus de raison d'être.**
- Établir un lien avec l'univers de Néphelim et donc compléter le paragraphe suivant avec le contexte décrit dans *Les Kaïms et le Sentier d'Or*.

Voici en substance ce que Ardhia peut apprendre aux PJ.

Elle a lutté contre Fauwg-Ur, il y a de cela des générations d'hommes. Elle voulait leur éviter de subir la tyrannie qu'ils sont en train de découvrir. Peut-être davantage fascinés par le feu que par la forêt (qu'ils craignent), les hommes d'alors finirent par se ranger sous la férule de Fauwg-Ur, installant symboliquement leur camp à ses pieds. Ardhia quant à elle fut enfermée dans les limites de la forêt sombre, attendant qu'un homme assez courageux lutte contre la peur que Fauwg-Ur avait installée dans le coeur de chacun pour l'en libérer.

Fauwg-Ur était fasciné par le feu intérieur que porte tout homme en lui. Afin de le comprendre, il devait pouvoir disposer d'un être humain dévoué, totalement soumis à sa soif d'expérimentation. Il réalisa un puissant artefact qui lui assura de pouvoir « habiter » le corps d'un humain : un étrange bras mécanique venant remplacer celui que la malheureuse victime s'était amputé sur son ordre.

Ardhia pense que la seule façon de rompre le lien qui existe entre le Clan de la Salamandre et Fauwg-Ur est de se saisir de ce bras magique sur sa porteuse actuelle, puis de le plonger dans une grande quantité d'eau, élément contre lequel Fauwg-Ur ne pourra lutter (sauf le lac volcanique qui pourrait disparaître !).

Elle confesse partager la même aspiration que Fauwg-Ur à connaître les secrets de la flamme intérieure qui brûle en tout homme ; c'est d'ailleurs avec ce projet commun qu'ils apprirent à se connaître. Leur ayant donné un conseil, elle peut donc les laisser agir seuls, à moins qu'ils n'acceptent que l'un d'entre eux ne « l'accueille » dans son esprit. Auquel cas, elle pourra les aider une fois sur place.

Si un volontaire se désigne, elle commence une longue cérémonie. Le PJ doit parvenir à entrer en transe, même s'il n'est pas chamane (p.23 s. des règles), aidé par sa danse et le son des tambours qui emplissent la forêt (*SD5*). A partir de cet instant, il pourra bénéficier de l'ensemble des « faveurs des esprits » (p.35s.) (*SD5*), voire laisser Ardhia agir totalement à sa guise, le rendant spectateur de ses propres actes (équivalent à un jet de transe, *SD7*)

Le pyrim et le Chariot

L'approche du lac volcanique est devenue très pénible. En quelques heures, Fauwg-Ur a commencé à éveiller le volcan. Des exhalaisons malsaines rendent tout effort épuisant (-3 sur tous les tests physiques ; -6 au bout d'une heure et perte d'1D6 points d'endurance et ainsi de suite pour chaque heure supplémentaire passé dans ces lieux.). L'eau du lac dégage régulièrement de grosses bulles gazeuses inquiétantes et sa température ne cesse de monter (50°C à l'arrivée des PJ ; + 20°C par heure avant l'explosion du volcan deux heures après).

Fauwg-Ur, bien que méfiant, pense ne pas craindre grand chose de la part des PJ. Il n'a pas perçu la présence de Ardhia dans l'un d'eux, le cas échéant, cette cohabitation pacifique lui étant trop étrange dans son principe. Il se présente donc à eux sous les traits de la vieille femme dont il occupe le corps depuis 50 ans. Son apparence dénote la présence du puissant esprit qui se cache sous ses traits : ses cheveux sont blancs mais irisés de reflets rougeâtres, sa peau la pupille de ses yeux sont également rouges, sa voix est suintante, sa langue est ophidienne et une forte odeur de soufre saturé davantage l'air à proximité. Enfin, elle arbore évidemment le bras mécanique de Fauwg-Ur, signe certain s'il en faut de cette alliance contre-nature.

L'affrontement est inévitable à ce stade. Deux étapes vont intervenir :

- Fauwg-Ur se bat avec les caractéristiques d'un sorcier-corbeau, tant que la vieille femme n'est pas tuée et son bras mécanique ôté (p.44). Avant d'en arriver à ce stade, Fauwg-Ur dispose de la faculté d'essayer de soumettre un humain à sa volonté pour prendre possession de son corps (*SD9 pour la résistance*) en remplacement de celui de la vieille femme. Si la cible se soumet à cette injonction, elle s'attaque elle-même, cherchant à se couper un bras avant tout autre action. Elle a cependant droit à un second jet de résistance au même seuil avant que la greffe ne prenne – le bras rampant seul au sol pour chercher à atteindre sa victime.
- Une fois la vieille femme tuée, les PJ disposent de quelques minutes avant que Fauwg-Ur n'apparaisse dans son métamorphe préféré – le MJ devra gérer une fuite éperdue au milieu d'un lac aux eaux brûlantes, tandis que les tréfonds de la montagne grondent de façon menaçante, la première gerbe de lave s'échappant juste après qu'ils soient parvenus à l'extérieur du cratère. Fauwg-Ur est une immense créature mi-humanoïde, mi-reptilienne ne semblant constituée que de feu. (*Prendre les caractéristiques du dragon p.42*)

Le salut est dans la fuite et la dissimulation ! Si les PJ ne sont pas sous la protection de Ardhia, ils ne pourront pas se dissimuler bien longtemps, Fauwg-Ur étant capable de détecter le bras mécanique qu'ils portent avec eux (*malus de 6 pour la dissimulation*).

Même si les PJ ne les ont pas prévenus, les quelques membres du clan qui restaient au campement ont déjà fui en entendant le réveil du volcan. Au besoin, Bitximah couvrira leur fuite et se sacrifiera en s'interposant face à Fauwg-Ur, prouvant une ultime fois son sens aigü de la générosité.

Epilogue :

Les PJ ont survécu et ils ont pu noyer le bras mécanique maléfique au coeur de la forêt sombre dans un lac profond.

Ardhia pourrait devenir l'esprit tutélaire de leur clan, s'ils le souhaitent (un clan sans esprit protecteur est un clan très vulnérable). Quoiqu'il en soit, ils doivent partir sur la route de l'exil pour fuir le courroux de Fauwg-Ur et la furie du volcan

qu'il a réveillé. En chemin, ils retrouveront les leurs auxquels ils auront beaucoup à raconter le soir au coin du feu. Peut-être alors projeteront-ils de venir affronter Fauwg-Ur, forts du soutien des meilleurs chasseurs de leur clan ?

Les Kaïms et le Sentier d'Or.



En filigrane le scénario crée une passerelle évidente avec le jeu Néphilim. Cette option peut être choisie par le MJ, offrant à des joueurs l'opportunité de remonter dans la mémoire de leur néphilim au temps glorieux de l'Atlantide, lorsque les quêteurs de sagesse sillonnaient le Sentier d'Or.

Pour ceux qui ignorent tout de ce jeu, un lien ci-après indique quelques bases. Précisons simplement que les Néphilim sont des êtres magiques composés de cinq éléments (feu, air, terre, eau et lune), obligés depuis la chute d'Atlantide de s'incarner dans un homme pour survivre. Avant cela, ils existaient comme pure entité magique (cités dans la Genèse). Cependant, certains d'entre eux avaient déjà perçu les potentialités des hommes, porteurs de l'énergie du Soleil qui les fascinait. Ils étudièrent ce phénomène dans le cadre d'un vaste projet nommé le Sentier d'Or. Des dissensions se firent jour rapidement entre eux. Certains étaient partisans d'une approche mécaniste et utilitariste des hommes, préfigurant la pratique des « adoptés » de l'Arcane Majeure du Chariot (référence aux XXII lames du Tarot, autant de quêtes spirituelles pour les Néphilim telles que tracées par le Pharaon Akhénoton), faisant fi de toute compassion. D'autres souhaitaient comprendre les hommes et les éveiller à la dimension magique (Prométhée en tête !) en partageant mutuellement leurs connaissances, futurs adoptés du Bateleur. C'est à cette lutte antédiluvienne que les joueurs peuvent participer dans l'affrontement que se livrent Fauwg-Ur et Ardhia.

Inspirations

- L'incontournable : [Würm](#), à télécharger d'urgence si vous ne connaissez pas ; le [blog](#) de l'auteur Emmanuel Roudier et bien entendu, ses BD.
- Sur les étranges peintures du Tassili n'Ajjer, qui inspirent la description de la fresque dans le scénario, un bon moteur de recherche fera l'affaire. J'ai aussi pu accéder à une monographie rare (merci à ma moitié !)... et non éditée. Certes ces peintures sont postérieures de 25000 ans au jeu, mais pourquoi ne pas imaginer que l'étrange alliance des premiers Kaïms du Sentier d'Or avec certains humains, narrée dans ce scénario, n'ait pas essaimé ultérieurement jusque dans le Tassili n'Ajjer ?
- Sur le JDR Néphilim, une [présentation du jeu](#) pour ceux qui seraient passés à côté.
- Un excellent scénario AdC « la malédiction des Faversham », paru en 1985 dans la revue *Runes*.
- Les rapports entre Nikopol et le Dieu Horus (Enki Bilal) pour le principe de la possession d'un homme selon Ardhia.
- Sur les [volcans d'Auvergne](#) et leur réveil aux alentours de l'époque du jeu.
- Pour la musique, je recommande tout particulièrement *Passage in time* de DeadCanDance
- et bien entendu, les [discussions thématiques du forum d'Obéron](#) pour ceux qui ne les ont pas encore parcourues.

A Sandrine