

Les HÉRITIERS de RAGMAR



Une campagne pour

WÜRM

Mythes & légendes préhistoriques

Yodram - avril 2009

Les HÉRITIERS de RAGMAR

Une campagne pour VŮRM par Yodram



Table des Matières :

Avant propos	Page 3
Introduction	Page 4
Fiche de gestion du clan de la rivière rouge	Page 6
Chapitre 1 : La naissance des chasseurs	Page 7
Chapitre 2 : Les mangeurs de morts	Page 11
Chapitre 3 : La mémoire du clan	Page 16
Chapitre 4 : Les temps nouveaux	Page 23
Annexe 1 : Les voix des ancêtres et des esprits	Page 30
Annexe 2 : Liste et détail des personnages non joueurs	Page 35
Annexe 3 : La carte du territoire	Page 38

Crédits

Relecture: Yodram et E.Roudier

Illustrations : E.Roudier, Louis&Victor

Carte & Plan : Yodram et E.Roudier

Note concernant les illustrations :

Les aquarelles qui illustrent ce module ont, pour l'essentiel, été réalisées dans le cadre de l'exposition « première humanité », consacrée aux sépultures néandertaliennes, sur le site du Musée National de Préhistoire des Égyptes. Le bel affrontement du bison et du mammoth rouges en page 22 a été peint selon les règles de l'art pariétal par Louis et Victor, les fils de Yodram !

Avant propos

Pour tout vous dire, il y a quelques mois de cela, lorsque Yodram m'a contacté pour me parler de sa découverte de Würm et de son intérêt pour mon modeste jdra, il y avait déjà pas mal de temps que je me creusais la tête. Comment allais-je bien pouvoir faire, me demandais-je, pour proposer aux joueurs de Würm une véritable campagne digne de ce nom alors même que, non seulement je ne trouvais pas le temps d'en écrire une, mais encore que toutes mes bonnes idées étaient (et sont encore) immédiatement captées pour l'écriture de scénarii de bande dessinées ?!

Or par bonheur, un beau jour, je reçois un fort sympathique message d'un dénommé Eric, message auquel, en guise de remerciement, l'auteur a eu la bonne inspiration de joindre les deux premiers scénarii de la campagne que vous êtes sur le point de découvrir. Une simple lecture, même rapide, me permet de me rendre compte très vite que ce travail est d'une grande qualité. A n'en pas douter, cette création méritait d'être rendue accessible à tous les joueurs de Würm, sous la forme d'une campagne « officielle » !

Et voilà ! Quelques mois, quelques séances de jeu et beaucoup de travail plus tard, vous avez sous les yeux la première véritable campagne pour Würm, constituée de quatre scénarii reliés les uns aux autres constituant une magnifique histoire où le destin des peuples d'il y a trente cinq mille ans se tisse avec le fil des passions et des malédictions, et où les pulsions de vie et de mort se mêlent dans un souffle glacière.

Les lecteurs des bandes dessinées Neandertal et Vo'hounâ reconnaîtront sans doute quelques figures et intrigues tirées de mes albums dans ces pages, notamment pour ce qui concerne le premier scénario, très largement inspiré du Cristal de Chasse. Je dois dire qu'il a été amusant et très intéressant pour moi de découvrir, à partir de situations de départ proposées dans mes bd, à quel point Yodram a pu faire avancer son intrigue dans une direction que je n'aurais pas imaginée, avec à la fois une grande inventivité et une totale fidélité au propos épique et humaniste qui sous-tend mes récits. Au jour où j'écris ces lignes, ni les tomes 2 et 3 de Neandertal, ni le tome 4 de Vo'hounâ ne sont encore parus. Lorsque vous les lirez, cependant, vous découvrirez peut-être vous aussi les quelques troublantes similitudes qui m'ont fait dire à la lecture du travail de Yodram : ce type a tout compris ! Cependant ne vous y trompez pas : Les héritiers de Ragmar est une pure création originale et indépendante ; n'y cherchez aucun indice de ce que pourra être la suite de mes récits en bandes dessinées ! En revanche, je vous garantis que vous allez, en jouant cette campagne, vous approcher au plus près de l'esprit dans lequel Würm a été conçu.

Sur ce, je vous laisse vous plonger dans la lecture de cette campagne d'aventures, en espérant que vous y trouverez autant de bonheur que moi, et que vous aurez bientôt le loisir de confronter vos joueurs à ses intrigues et à ses défis. Il ne me reste qu'à vous souhaiter une excellente lecture et surtout, à remercier le plus chaleureusement du monde Yodram pour son magnifique travail et son indéfectible soutien à la cause Würmienne.

Emmanuel Roudier



« Epique et humaniste » selon les propres mots d'Emmanuel. Voilà bien les deux qualificatifs qui décrivent le mieux l'univers de Würm que l'on retrouve également dans ses BD où les protagonistes sont des êtres sensibles, sujets à diverses passions ; bref des hommes – nos ancêtres, nos frères, nous-mêmes. Regard vertigineux sur ce que nous avons été et pourquoi pas sur ce que nous sommes aujourd'hui. Et quel fabuleux voyage imaginaire que de transposer dans un temps si lointain l'intimité de l'homme : ressentir la morsure du froid, l'excitation de la chasse, la peur de l'homme proie d'éléments hostiles et puis aussi la fraternité du clan.

Les hommes-ours (néandertaliens) dans l'univers de Würm nous sont tellement proches, loin des poncifs raciaux postulant notre indéfectible supériorité que j'ai préféré croire qu'ils vivaient encore un peu parmi nous – ce que le génie génétique nous confirmera peut-être un jour. Cette campagne est donc née à partir de cette idée. Le cadre ? Une région que je connais bien et au sein de laquelle mes enfants puisent certains de leurs ancêtres par leur mère : le Pays basque. Ses habitants partagent avec très peu d'Européens contemporains la particularité de perdre leurs origines dans la nuit des temps, loin des peuplements successifs du néolithique et des époques postérieures qui façonneront notre actuelle population. Là encore, loin de toute prétention ethnographique, j'ai donc imaginé que c'était eux, nos voisins basques, qui détenaient le précieux souvenir des hommes-ours. Pourquoi ? Vous le saurez en lisant cette campagne !

Et si elle est aujourd'hui mise en forme pour vous lecteurs et pour vos futurs joueurs, c'est grâce aux encouragements enthousiastes et bienveillants d'Emmanuel pour m'inciter à poursuivre mon écriture, mais aussi grâce à son travail minutieux de mise en forme, relecture, retouches et avant tout grâce à ses superbes illustrations (auxquelles je ne suis pas peu fier de voir adjointes les peintures de Troh-Olog et Orn-Theq réalisées par mes petits « sapiens-neandertaliens »).

Avant cela, cette campagne a été une nouvelle occasion pour moi de partager du bon temps avec des amis enthousiastes pour interpréter quelques hommes-ours : Vo'Vahu la femme artiste au cœur généreux (Hélène), Houmwa le chamane aux transes mémorables (Freddy) et Monthamor le chasseur colérique, lubrique mais pas mauvais bougre (Fabien). Merci à eux aussi.

*Que votre plaisir de lecture équivale mon plaisir d'écriture.
Que votre plaisir de jeu équivale celui qui a été le mien.*

Yodram



Introduction

La terre, durant la dernière période glaciaire, il y a environ 35000 ans. Depuis maintenant 5000 ans, les hommes longs (*homo sapiens*) s'immiscent de générations en générations toujours plus vers l'ouest en Europe occidentale. Dans ce qui deviendra longtemps après le Pays basque, un clan d'homme-ours (néandertaliens châtelperroniens) ne va pas tarder à rencontrer ces étranges créatures et en verra sa vision du monde bouleversée, en attendant le long déclin de sa lignée ([cf. hominidés.com](http://cf.hominidés.com), [théorie de la spéciation par distanciation](#))

Au départ de la campagne, les Pjs appartiennent tous au **clan de la rivière rouge**, 50 ans après sa création.

Population	Cf. liste PNJs en annexe
Rattachement	Hommes-ours ; peu de clans alliés
Esprit tutélaire	Ourzohoukan (« grand ours rouge ») / ancêtres / rivière rouge capricieuse
Animal totémique	Loup
Culture	Châtelperronienne
Techniques secrètes	Combat de l'ours ; chamanisme ; enchantement
Tabous	Inceste ; loup ; sépultures des ancêtres ; anthropophagie
Organisation	Patrilinéaire ; pas de chef ; chef de chasse

Une brève histoire du clan

Il y a environ 50 ans, Ragmar, Braugkan et Hourdour, frères et cousin pour le dernier ont vu leur clan décimé alors qu'ils étaient à la chasse. Ne trouvant aucun appui auprès des clans alentours, ils descendirent de leurs montagnes en direction de la grande eau à la faveur d'une saison chaude clémente.

Ils se complétaient utilement. Ragmar, force de la nature et intelligent était un excellent chasseur et guerrier, Braugkan était un merveilleux artisan, tandis que Hourdour avait été initié aux plus hauts rangs du chamanisme.

Au cours de razzias devenues maintenant légendaires dans le clan de la rivière rouge, ils parvinrent à s'emparer de deux femmes nubiles : Vuhara et Wâado. Portant l'une et l'autre le fruit des oeuvres de Ragmar, le groupe dut trouver un refuge sûr. Ils s'installèrent loin de tout autre clan (le plus connu est à 5 jours de marche vers le nord), sur un plateau abrité par une falaise munie de profondes grottes, orienté au sud et proche d'une rivière au fond rouge (oxyde de fer.) Grâce à Wâado, renommée Thegmah (parole sage), le groupe découvrit les secrets des fétiches.

Il a vécu en relative autarcie jusqu'à ce que Thegmah puisse convaincre le clan de chasser trois femmes impures ayant donné naissance à des enfants contrefaits ou rapidement morts. Le tabou de l'inceste s'est vite implanté, obligeant les Hommes-ours de la rivière rouge à reprendre les expéditions de leurs ancêtres. Ils partirent conquérir des femmes-ours. Encore aujourd'hui, les femmes nubiles sont incitées à partir très tôt, tandis que les hommes jeunes doivent aller chercher femme à l'extérieur. Ces pratiques dures proviennent de l'isolement du clan, allié à un tabou de l'inceste très fort.

Depuis son installation, le Clan de la rivière rouge a établi cependant quelques contacts avec des clans environnants.

Citons les trois principaux et un plus mystérieux :

- Clan moustérien de la grande eau (inspiré de « tribu d'hommes-ours typique » p.32), à 7 jours au couchant. Certaines femmes du clan

de la rivière rouge viennent de ce clan. Il vit en bord de mer. Son régime alimentaire est composé de récolte de fruits de mer, mais aussi de chasse au mammoth qui s'en ressent jusque dans son habitat.

- La tribu des torses rouges (p.33), la plus proche du clan, situé vers le septentrion en descendant la vallée de la rivière rouge. Quelques frictions ont pu exister au départ entre les deux clans, du fait de leur proximité et de l'enlèvement de Sedné par Ragmar vers l'an 30. Depuis les rapports se sont apaisés, les deux clans comprenant l'inutilité d'un conflit ouvert, chacun se spécialisant dans une chasse de proximité (ours et bouquetins pour la rivière rouge, aurochs et grands cerfs pour les torses rouges.)
- La redoutée tribu des « mangeurs de morts » (anthropophages, p.33) vivant dans les montagnes moyennes comme le clan de la rivière rouge mais plus vers le levant, à environ trois jours de marche. Ce clan qui pratique une anthropophagie rituelle de guerre et funéraire a capturé plusieurs enfants du clan il y a environ 5 ans. Deux guerriers-chasseurs sont morts en tentant en vain de les récupérer avant l'issue fatale. Depuis, une crainte permanente fait redouter leur retour.

Le clan traverse une période difficile depuis quelques années. Outre les enlèvements de jeunes enfants par les mangeurs de morts, plusieurs autres jeunes ou vieillards sont morts au cours d'une épidémie. Selon Maab et Oumtwé, ce mal provenait d'un fléau de la rivière rouge qui depuis est vénérée et crainte comme esprit tutélaire.

Par ailleurs, la branche des fils de Hourdour (ses trois fils Uglom, Kermoï et Nourok) conteste l'autorité de Oumtwé et Maab. D'ailleurs depuis quelques temps, Oumtwé vit reclus à l'écart du groupe se préparant à rejoindre les ancêtres de Ragmar par l'intercession d'Ourzohoukan...

Fiche de gestion du clan de la rivière rouge (puis clan du Grand bison)

Caractéristiques principales du clan

Population	<i>Cf. liste PNJs en annexe</i>
Rattachement	Hommes-ours ; peu de clans alliés
Esprit tutélaire	Ourzohouankan (« grand ours rouge ») / ancêtres / rivière rouge capricieuse
Animal totémique	Loup
Culture p.21s.	<u>Châtelperronienne</u> : - base en artisanat : travail bois, taille de pierres (technique sur éclat et débitage laminaire). - Art : ornements corporels, parures, peinture (gravure)
Techniques secrètes p.23s.	<u>Combat de l'ours</u> <u>Chamanisme</u> , le loup essentiellement : - transe - langage des esprits - contact des esprits => pouvoirs des esprits (p.34) <u>Enchantement</u> : fétiches (p.25)
Tabous	Inceste ; loup ; sépultures des ancêtres ; anthropophagie
Organisation	Patrilineaire ; pas de chef de clan ; chef de chasse

Manne

Niveau actuel	
----------------------	--

par ordre d'influence

- Ancêtres / Kan-Theq-Ragmar (grand chef Ragmar)
- Ourzohouankan (grand ours rouge)
- Ô-Ourzo-Morauq (fléau de l'eau rouge), remplacé par Trolv-Olog lors du départ du clan

Réserves de nourriture

Niveau actuel	
----------------------	--

Autorités claniques à compléter par le MJ en fonction du déroulement de la campagne

Voix des ancêtres	Oumtwé					
Sages	Maab Sedné					
Chamanisme	Oumtwé					
Enchantement	Maab					
Art	Sedné					
Artisanat	Délat					
Chef de chasse	Uglom					



Chapitre 1

La naissance des chasseurs

La saison de Mordagg prend doucement fin, gonflant les torrents, adoucissant l'air, faisant renaître des chatolements annonciateurs de la saison d'Aô. Les réserves du clan de la rivière rouge sont au plus bas, il va falloir partir en chasse de gros gibier.

Les Pjs, encore jeunes adultes ne sont pas autorisés à participer à la chasse au gros gibier, mais ça ne saurait tarder – Arzam le meneur de chasse leur a laissé entendre qu'au cours de la saison d'Aô, ils seraient initiés.

Acte 1

La vie du clan de la rivière rouge

Au cours d'une veillée...

- Présentation des principaux protagonistes : Oumtwé la voix des ancêtres le chamane, Maab la sage et Sedné sage et peintre, mais aussi Arzam le meneur de chasse au grand prestige ; cf. liste des pnjs en annexe.
- Les fils d'Hourdour, Uglom, Kermoï et Nourok, puis Tekmana à la vigilance du hibou et enfin l'infortuné Délât dont son habileté venant des ancêtres compense sa grande laideur et son pied bot.

Il est décidé de préparer la chasse dans la demeure des ancêtres. Délât voudrait y participer, Uglom et Kermoï se moquent de lui. Une bagarre éclate à

laquelle il est préférable que les pjs ne se mêlent pas ! Quoiqu'il en soit, Arzam intervient assez rapidement donnant l'ordre aux chasseurs de cesser de molester son frère, sans quoi il sera incapable de leur faire des armes. Il est mal à l'aise de devoir le défendre, il lui rappelle d'ailleurs que les ancêtres ne l'ont pas désigné pour la chasse, mais pour la taille du bois et du silex.

Une cérémonie au fond de la grotte des ancêtres...

Oumtwé, Sedné et Maab dirigent la cérémonie rituelle de préparation à la chasse au fond de la grotte.

- Oumtwé en appelle à Kan-Theq-Ragmar pour inspirer la cérémonie.
- Sedné, assistée par Vohanak trace la représentation d'un bison polychrome, transpercé par un chasseur en érection
- Transe de Oumtwé, assisté par des

tambours et des flûtes (joués par Délát et Vohanak) qui en appelle à l'esprit de Olog-Theq-Ur (« chef magique des bisons »)... Il localise un groupe important dans la grande vallée située « là où ne pointe pas la lumière d'Ao », près de la grande forêt – en clair à deux ou trois jours en descendant vers la vallée. Mais il prévient aussi des dangers, ne pas froisser l'amitié qui les lie au clan des torses rouges (des cadeaux devront être amenés en signe de paix et d'amitié.) et surtout se méfier de Trolv-Olog, un immense bison vu en état de transe qui est le chef du troupeau.

- Réalisation d'un fétiche de flair de loup pour Arzam (une toque faite en tête de loup.)

Acte 2

Une chasse dramatique

Délát, Wéniki et les Pjs sont envoyés pour leur part à une chasse au petit gibier, voire à de la collecte animale par pièges. Faire jouer cette expédition en en faisant ressentir les dangers.

Les hasards du pistage les amènent au bout de deux jours à croiser à nouveau la piste du groupe principal des chasseurs. Délát poussé par la curiosité veut les suivre tandis que Wéniki rentre avec les denrées les plus périssables. Évidemment il serait plus intéressant que les Pjs veuillent suivre Délát.

Une trahison...

Le groupe des chasseurs est composé de :

- Arzam le meneur
- Uglom, Kermoï et Nourok les trois fils d'Hourdour
- Tekmana le pisteur petit fils de Ragmar.

Apparemment lorsque les Pjs arrivent avec Délát, ils ont déjà tenté d'attaquer le troupeau. Nourok a été blessé. Il gît caché entre des rochers. Ils s'appêtent à tenter une nouvelle forme d'offensive.

Arzam doit défier Trolv-Olog de loin, comptant sur sa fierté et sa hargne pour qu'il le charge, tandis que les autres chasseurs se tiendront prêts à l'attaquer par le flanc.

Au moment fatidique, Kermoï tue Tekmana dont il ne pouvait s'assurer le soutien et laisse Trolv-Olog piétiner le pauvre Arzam. Tandis que ce dernier agonise, Uglom s'approche et l'achève froidement.

Une grande menace...

A partir de cet instant, les Pjs et Délát sont liés par un lourd secret, car si Uglom apprenait qu'ils connaissent la vérité il n'hésiterait certainement pas à les tuer. Par ailleurs, la disparition de Arzam et de Tekmana

désigne le petit groupe d'amis comme les futurs souffre-douleur des fils d'Hourdour devenus de fait les chefs étant les derniers pourvoyeurs du clan.

Acte 3

Une sépulture et un projet

Délát est ivre de rage et de vengeance, mais il sait qu'en affrontement direct il serait laminé par les trois frères. Laisser les Pjs faire des suggestions.

Toujours est-il que les chasseurs s'éloignent emportant le corps blessé de Nourok mais abandonnant les dépouilles de Arzam et Tekmana aux hyènes et aux vautours.

Oumtwé surgit, qui a assisté à l'essentiel de la scène. Il offre son aide au groupe pour préparer les sépultures.

Option1 : les enterrer sur place, donc être certain que Uglom ne peut pas connaître leur secret.

Option2 : les ramener dans la demeure des ancêtres, au risque de devoir s'expliquer auprès de Uglom.

Le rituel de sépulture est à mettre en scène :

- rite primaire : extraction du foie, organe de la vigueur et du courage, emballé soigneusement et offert comme droit de passage à Ourzohoukan qui peut ainsi juger de la valeur du défunt.
- Rite secondaire : Implorer Kan-Theq-Ragmar d'accueillir le défunt à ses côtés pour qu'il puisse à l'avenir aider le clan à mener de nouvelles chasses fructueuses.

Un projet de vengeance...

Quoiqu'il en soit, Oumtwé persuade Délát de ne pas affronter Uglom, ni de révéler au clan son forfait, tout simplement parce qu'il n'est pas en position de force et qu'il court à sa mort. Ceci dit, Uglom et Kermoï ont violé un tabou important, Kan-Theq-Ragmar ne peut supporter cette forfaiture et risquerait d'abandonner le clan si elle n'était pas vengée.

Une solution se dessine peu à peu : Le groupe doit demander l'aide du clan des torses rouges. Oumtwé peut les accompagner, il parlera à sa soeur la vieille Mugal et à son homme le sage Goibu. Évidemment ils doivent s'attendre à en payer le prix fort.

Si les pjs repassent à la caverne de la rivière rouge...

- Uglom se comporte immédiatement en chef, il prend Vohanak comme seconde femme. Il s'accouple immédiatement à elle devant tous.

- Il prétend que la chasse a été mauvaise du fait d'une défaillance du vieux Oumtwé et certainement d'un sortilège lancé par sa soeur Mugral, la vieille sorcière du clan des torses rouges.
- Il moleste dorénavant ouvertement Délát à la moindre réprobation de sa part.
- Il insulte Maab et Sedné, leur précisant qu'il ne cherchera pas à venger Arzam. Le clan devra se contenter de manger du bouquetin le temps que Nourok se remette de ses blessures et qu'ils puissent envisager de nouvelles grandes chasses ; qu'ils puissent aussi et surtout se venger du clan des Torses rouges.

Si les Pjs interviennent, ils devront affronter Uglom et Kermoï, ce qui n'est pas une mince affaire. En fin de compte ils ne devront leur survie qu'aux hurlements de Maab leur rappelant le tabou qui consiste à respecter et protéger la vie de chaque membre du clan. Uglom se pliera de mauvaise grâce à cet argument, mais il chassera les Pjs et Délát, incluant au passage Wéniki qui est en âge de se chercher un homme à l'extérieur du clan et qu'il ne peut garder comme bouche supplémentaire à nourrir.

Acte 4

Des alliés et un accord

Non sans avoir invoqué l'esprit de la rivière rouge de ne pas libérer son courroux sur le groupe, Oumtwé, Wéniki, Délát et les Pjs longent cette rivière pendant trois jours jusqu'à rejoindre le clan des torses rouges.

Le premier contact est toujours méfiant, même entre « voisins ». Il est fortement ritualisé : Oumtwé s'incline devant la puissance d'Ourzobraugo (l'ours rouge vénéré par le clan) et la mémoire de leurs ancêtres. Il offre quelques cadeaux pour le clan et une parure de cou pour sa soeur Mugral. Il serait de bon goût que les Pjs participent à cet échange. Lorsque les hôtes se sentent suffisamment honorés, ils rendent la politesse en honorant la mémoire de Ragmar, puis en invitant les voyageurs à prendre place autour du feu.

De banalités en affaires sérieuses...

Au cours du repas, chacun demande des nouvelles de ceux du clan d'à côté, ils échangent sur le retour d'Aô et des bonnes chasses. Les invités sont servis en morceaux de choix d'aurochs fraîchement chassé. Les Pjs peuvent remarquer les magnifiques filles de Chabal, le plus fort guerrier du clan : il s'agit de Tiliya et Magoni, pubères et sans hommes ! Mais ils n'ont pas encore fait leurs preuves pour y prétendre.

Puis insensiblement, Oumtwé se livre à Muglar et Goïbu. Il force le trait en insistant sur le fait que Uglom projette de se venger d'eux (cette idée lui est

venue parce qu'il convoite les savoirs secrets, les femmes et les territoires de chasse du clan). Il avoue devoir apaiser l'esprit de Kan-Theq-Ragmar, sans quoi leur clan est voué à disparaître. Il en vient donc à demander l'aide du clan des torses rouges... moyennant paiement bien entendu.

Au terme de longues palabres il est convenu :

- le clan de la rivière rouge initiera une femme des torses rouges au secret du contact des esprits. Cela commencera par l'invocation de Xaâr l'esprit des glaces et du blizzard qui jettera une « faiblesse » sur Uglom (intérêt pratique, il ne sera pas en état de se défendre par la force lorsqu'il sera mis devant l'évidence de sa forfaiture)
- le clan de la rivière rouge laissera aux torses rouges l'intégralité de la chasse aux bisons qu'ils vont réaliser ensemble, à l'exception de la tête et du foie de Trolv-Olog qui doit servir à apaiser l'esprit de Kan-Theq-Ragmar.
- Wéniki est offerte pour devenir la femme de Leccam le meneur de chasse.

En échange de quoi...

- les torses rouges aident les pjs et Délát à tuer Trolv-Olog
- Muglar leur fournit à chacun un épieu magique +1
- Muglar leur prépare un onguent de Paovorn (+1d6 résistance durant six heures /3 doses chacun.) pour les aider à affronter les bisons puis les fils d'Hourdour.
- Durant la saison d'Ao, les Pjs seront initiés à la chasse au grand gibier par Leccam et Chabal afin d'assurer la subsistance du clan.

En sus de cet accord, les filles de Chabal viennent enduire le corps des Pjs d'une « peau de nuit ».

Acte 5

La chasse de Trolv-Olog

Partie ouverte, laisser les Pjs avoir des idées dont ils pourront discuter avec Leccam, Chabal et les trois autres chasseurs qui les accompagnent.

Deux techniques classiques existent :

- faire charger les mâles dominant vers un leurre, tandis que le reste des chasseurs attaque les individus les plus faibles restés en arrière.
- Faire paniquer toute la troupe pour l'envoyer vers un précipice. Cette technique a déjà échoué, Trolv-Olog étant capable de

commander à sa harde de faire face au danger.

Dans le cas présent, il convient seulement (sic !), a priori, de réussir à isoler Trolv-Olog.

Trolv-Olog, bison légendaire.

Esquive 10	Peau 6	Endurance 67	Initiative 2D6+3
Att. Cornes 3D6+3	Dégâts 5D6	Piétinement 3D6+3 *	Dégâts piétinement 6D6
Course 12	Sang-froid NA**	Vigilance 10	Perte endurance

*Attaque spéciale : après attaque par corne, résistance à la chute (SD9), sous peine de seconde attaque par piétinement.

** en revanche, l'attaquant doit réussir un test de sang-froid (SD9) s'il fait l'objet d'une charge directe.



Un bison (*priscus*) à l'échelle avec un chasseur néandertalien – Trolv-Olog est 20% plus gros que ce spécimen et ses cornes deux fois plus longues.

Acte 6

Un retour victorieux, des décisions lourdes de sens

Après avoir organisé le retour (aide aux blessés éventuels, partage de la dépouille de Trolv-Olog), Leccam, Chabal, Délát et les Pjs rentrent à la grotte de la rivière rouge précédés par Oumtwé.

Seul Kermoï est en état de leur faire face, son frère Uglom étant trop faible et Nourok encore convalescent de ses graves blessures. Ce fait, associé à l'exhibition de la dépouille de Trolv-Olog plaide en faveur des Pjs qui peuvent enfin lancer leurs accusations contre les fils de Hourdour.

La plupart des membres du clan sont rassurés de voir le groupe de retour d'autant plus qu'ils vivent sous le joug tyrannique d'Uglom et Kermoï depuis plusieurs jours.

Toutefois la partie n'est pas gagnée d'avance, et il faudra convaincre l'ensemble du groupe de la culpabilité des fils d'Houdour. D'ailleurs le choix qui s'offre à ses membres est cornélien, car se défaire de trois chasseurs simultanément place le clan devant de bien sombres perspectives.

La sentence prononcée ne peut être que l'exil si les pjs se débrouillent bien dans cette joute oratoire (heureusement qu'ils auront l'appui d'Oumtwé et le soutien de Leccam et Chabal).

La question de l'éventuelle peine amoindrie pour Nourok sera posée, étant donné qu'il n'a pas participé directement à la forfaiture.

En fin de compte, ivres de rage et de vengeance, Uglom et Kermoï sont bannis. Ougrama et leur fille Kautika les suivent, ainsi que Hédouna et Derza. En revanche, Vohanak vient se réfugier auprès de Délát et des pjs pour les supplier de la prendre sous leur protection.



Chapitre 2

Les mangeurs de morts

Un an s'est écoulé depuis les événements du chapitre un. Chacun a pu apprendre auprès des plus expérimentés de nouveaux savoirs (à faire jouer en préambule éventuellement).

La vie s'est écoulée, avec son lot d'avanies (la vieille Sedné n'a pu résister aux rigueurs de la saison de Mordagg) et de joies simples. D'ailleurs, nos jeunes Pj n'ont-ils pas eu l'occasion de revoir Tiliya et Magoni du clan des torsos rouges ? Une union scellant l'amitié entre les clans ne serait-elle pas envisageable ? (le sexe de ces Pjns est à adapter en fonction de celui des Pjs bien entendu)

Acte 1

Les promesses du retour d'Aô

Le grand conseil du clan...

La rivière rouge doit changer. A cela plusieurs raisons. Le clan des torsos rouges, bien qu'allié est plus prospère que le clan de la rivière rouge. Cela tient essentiellement au fait que ses membres ont de meilleurs territoires de chasse, dans les plaines où le gros gibier abonde. S'il reste sur place le clan de la rivière rouge deviendra un rival évident de ses voisins. L'étroite vallée dont ils disposent pour la chasse au gros gibier semble être devenue le territoire de chasse d'un mystérieux clan venant de là où les lumières d'Aô ne pointent pas. De plus des mangeurs de morts y ont été aperçus à la fin de Mordagg par Nourok qui n'a pu leur échapper qu'en courant comme le cheval.

Le clan de la rivière rouge doit donc renoncer à son abri. Ce fait est lourd de conséquences. Cela suppose d'abandonner la sépulture des ancêtres, les lieux connus, pour se lancer vers l'inconnu et ses multiples dangers.

Malgré les réticences de Maab, Oumtwé dirige une cérémonie pour la circonstance. Il en ressort que l'esprit de Kan-Theq-Ragmar ne peut être abandonné,

sous peine des pires malédictions ; il demeure esprit protecteur. L'esprit de Trolv-Olog sera dorénavant la force qui accompagnera le clan, le clan change de nom et devient le **clan du grand bison**.

Préparatifs de départ...

Le futur nomadisme impose de mener avec soi un tabernacle siège des esprits du clan. Il est réalisé dans le crâne de Trolv-Olog au sein duquel sont déposés les restes de Ragmar réduit en poudre.

Le clan du grand bison commencera sa grande marche vers l'inconnu en descendant le long de la rivière rouge jusqu'à la grande rivière. Il est prévu qu'en route ils fassent leurs adieux au clan des torsos rouges, tout en prenant avec eux les femmes Tiliya et Magoni pour les Pjs.

Chacun s'affaire pour le départ, un dernier rite propitiatoire est réalisé pour se concilier la clémence de l'esprit de la rivière rouge, puis ils partent.

Acte 2

Sur le sentier de la guerre

Des retrouvailles funestes...

La joie de la rencontre du clan allié est ternie par un grand malheur. Alors que les chasseurs, sous la houlette de Leccam, étaient partis pour leur première grande chasse d'Aô, le clan a été attaqué par les mangeurs de morts. Le bilan est lourd. La trahison et la supériorité numérique sont à l'origine de la mort de Mugral (Goibu était parti à la cueillette à ce moment-là), d'un guerrier qui était déjà blessé et d'une vieille femme. Mais le pire est qu'ils ont emmené captifs Magoni et Tilya, ainsi que leur frère Omax, Wéniki et deux jeunes garçons de 10 ans environ Huglar et Gaünir. Le pire est à craindre pour eux.

L'organisation de la défense et du ravitaillement des clans est imposée par les anciens, tandis que les plus jeunes ne parlent que de vengeance.

- Le clan du grand bison ira attendre ses guerriers là où la rivière rouge vient nourrir la grande rivière, pendant trois lunes. Au delà, ils seront obligés de partir. La sécurité sera assurée par Nourok et Délát.
- Le clan des torsos rouges craignant un nouveau raid ira quant à lui se réfugier dans les collines, là où vécut le clan de la rivière rouge. Sa sécurité sera placée sous le commandement de Leccam, qui à regret assume avant tout sa fonction de protecteur. Un exemple à méditer pour les pjs
- Chabal prend la tête de l'expédition de secours. Il est accompagné de :
 - Pjs...
 - Urthak (pisteur)
 - Ménécrow (affût)
 - Gartoï (frappeur)

Le groupe est muni de quelques fétiches (mettre en scène leur distribution, ce ne sont pas de vulgaires objets magiques !) confectionnés avec art et amour par leurs proches. Ils sont en outre dotés de quelques doses de breuvage de sorcière (à déterminer selon chacun). Oumtwé confie à un chamane éventuellement joué par un joueur le secret pour appeler sur le groupe la puissance de Ragmar – au cours d'une cérémonie initiatique, il lui enseigne en fait les rudiments de « contact des esprits », qui ne lui permet pour l'heure que de contacter Kan-Theq-Ragmar.

La longue traque...

La saison d'Aô n'est guère encore avancée et les guerriers vont devoir affronter encore de grands froids, et deux jours d'averse diluvienne qui effacent bien des traces qu'avaient laissé les hommes de sang

Estimation des distances :

- Environ 120 kilomètres (4 jours marche, moins s'ils peuvent courir) de douces collines jusqu'à rejoindre le lit de la rivière sanglante.
- Puis 70 kilomètres difficiles où ils

remonteront la rivière, en plein territoire hostile. Cf. déplacements p.16, en particulier les règles sur le trot.

Peu d'animaux sauvages sont de taille à faire peur à un groupe de puissants guerriers, mais ils sont présents en permanence. Insister sur le fait pour rendre plus forte la cohésion du groupe.

Au bout de quelques jours, après la pluie, ils retrouvent les traces des fuyards (SD6). Les indices révèlent :

- la présence d'un blessé et des enfants semble les ralentir (SD9),
- outre les captifs, sept guerriers sont revenus de l'expédition (SD7),
- ils cherchent à effacer certaines traces, mais la précipitation de leur fuite les amènent à négliger les plus subtiles (SD10).

Première escarmouche...

Le puissant guerrier qui était blessé ne peut plus suivre le groupe des mangeurs de morts. Une infection née depuis le mollet lui a donné une mauvaise fièvre. Sachant sa fin proche, il est prêt à se sacrifier pour couvrir la retraite de ses frères. Son état s'est amélioré lorsque le groupe approche car il a pu se reposer. Il les attend dans une gorge encaissée, tandis qu'ils remontent péniblement la rivière sanglante en pataugeant dans l'eau froide.

Il a conçu un habile piège (réalisé par ses frères) qui fait choir d'énormes blocs de roche et augmenter subitement le niveau de l'eau sur le groupe en tirant une longue corde de boyaux, dissimulée le long de la paroi. En fin de compte, personne n'est blessé, mais le groupe s'abrite du mauvais côté et s'expose au tireur embusqué. Avec l'énergie du désespoir, il arme son bras et plante un pieu dans le corps de Chabal, sérieusement blessé.

Esquive 5	Protection 4 (os)	Initiative 2D6	Force de l'ours Fureur du lion
Att dist. 2D6	Dégâts 2D6-1	Att 3D6	Dégâts 2d6+2
Course 1	Vigilance 10	Endurance 15	

Pour le débusquer, il faut parvenir à sortir de la nacelle qu'il a conçu (le groupe est bloqué dans une eau à quelques degrés... fatigüe), escalader la falaise en amont et revenir au dessus de lui pour l'attaquer.

L'homme embusqué possède 6 javelots et un casse-tête.

Cet incident devrait rendre la dernière phase d'approche nettement plus prudente, maintenant qu'ils

ont la confirmation que leur présence est éventée...
Le groupe va aussi devoir prendre des dispositions pour assurer la sécurité de Chabal dont la blessure impose du repos.



Acte 3 Chez les mangeurs de morts

Le quotidien d'une tribu cannibale...

...est très proche de celui d'une tribu qui ne l'est pas ! En fait les différences proviennent de l'habitat de ces hommes et femmes. Il semble qu'ils se déplacent, l'occupation des lieux apparaît récente. Ils vivent dans des cabanes faites de branches et couvertes de peaux. L'ensemble est entouré d'une palissade faite d'un vague muret de roches surplombé d'un entrelacs de branches d'épineux (la fonction n'est que de repousser des animaux sauvages.)

Les familles vivent sur la rive droite de la rivière, réparties dans six huttes, tandis que le chamane semble vivre en face. Seule sa hutte rappelle au groupe qu'ils approchent d'une tribu cannibale : fichés sur trois hauts mâts, des crânes et divers restes humains ornent la façade. En arrière de la demeure du chamane, sur un surplomb qui donne au dessus de la rivière, se trouve un amas d'énormes roches formant un étroit labyrinthe. Sur l'une d'entre elle est aménagé ce qui paraît servir à la mise à mort rituelle des otages.

L'affût avant l'attaque...

Les guerriers arrivent par le sud (bas droite du plan) en ayant été obligé de neutraliser ou contourner un pisteur qui se tenait sur une saillie dominant les gorges à environ 1 kilomètre en aval. Une vigie est postée près du sanctuaire du clan, sur un promontoire qui lui donne une bonne vision circulaire des environs.

En prenant le temps d'observer les allers-et-venues de chacun on peut dénombrer :

- 10 hommes, dont le chamane âgé et deux

autres vieillards

- 12 femmes dont quatre âgées
- 11 enfants dont deux nourrissons.

Les captifs sont rassemblés près des deux grands poteaux marquant l'entrée du camp, non liés mais au sol... l'explication de leur apparente docilité est que chacun s'est fait fracturer un pied pour lui éviter de fuir !

Afin d'augmenter l'ambivalence des sentiments du groupe, décrire la vie quotidienne, faite de menus travaux, mais aussi de gestes tendres, de jeux avec les enfants, d'attentions pour les plus vieux.

Une femme étrange...

Aidant aux travaux de la communauté, une femme surprend le groupe. Grande comme un homme, le corps gracile, le faciès étrangement fin, la peau nettement plus sombre que celle des hommes ours. Elle garde une claudication, certainement du fait d'une ancienne fracture, mais elle se déplace librement dans le camp, voire aux alentours. Capturée il y a deux ans au sein d'une tribu d'hommes longs qui avait pénétré les territoires de chasse du groupe, elle a dû sa survie aux techniques qu'elle a enseigné à la tribu des mangeurs de morts, en particulier dans le travail des peaux qui permet de réaliser des vêtements légers, résistants et près du corps car cousus. Elle se nomme Iwoji, a appris à s'exprimer dans la langue des hommes ours et pourrait constituer un PNJ précieux pour le groupe s'il l'épargne...

Attention, son attitude dépendra de celle des membres du groupe. S'ils se montrent inutilement cruels, elle cherchera à défendre ceux qui depuis deux ans constituent son nouveau clan, même si elle a de bonnes raisons de ne pas avoir oublié ce qu'ils ont fait à ses proches. Elle a appris à apprécier certains, qui le lui rendent bien, tout en continuant à craindre d'autres. En revanche, libérer les otages sans recourir à un massacre inutile, en particulier des femmes, enfants et vieillards, l'aidera à réaliser que tous les hommes ours ne sont pas forcément brutaux et sanguinaires.

Action !

Sans tenir compte d'éventuelles actions des guerriers, voici la chronologie de la journée et de la soirée à venir.

- Milieu de journée, vie quotidienne. Tous les membres du clan sont là à l'exception de deux jeunes chasseurs qui reviennent en milieu d'après-midi, par le nord avec un bouquetin et quelques menus gibiers. C'est durant cette phase que les pjs pourront tenter d'approcher Iwoji qui se rend à la rivière, derrière l'îlot qui fait face au village, pour faire une toilette minutieuse (ensemble d'attentions que les hommes-ours pratiquent



beaucoup plus sommairement...)

- Après-midi, les hommes s'assemblent dans le village et les femmes semblent les préparer à un rituel : leur corps est peint en gris clair, le tour des yeux souligné de noir, ainsi que quelques reliefs évoquant le squelette humain. Ils enfilent chacun leur abject plastron fait de tibias humains, qui leur garantit une protection de 4 sur le torse. Un crâne d'enfant protège leurs parties génitales.
- Dans le même temps, Omax et les deux garçons sont attrapés. Leur corps est enduit d'une substance grasseuse rouge, ils sont drogués de force par le chamane.
- Au crépuscule, l'ensemble de la tribu se dirige vers le sanctuaire, à l'exception des vieillards qui veillent le reste des captifs. Au cours d'un rituel chamannique, les pauvres otages désignés pour la cérémonie sont liés puis égorgés. Ils sont vidés de leurs entrailles et mis à cuire sur le feu, les abats étant jetés dans la rivière en contrebas. Puis le rituel se prolonge au bout d'une heure dans une

boucherie sacrée où les hommes semblent bénéficier des morceaux de choix, tandis que femmes et enfants se partagent les morceaux moins nobles.

Si avant tout ça, le groupe n'a pas réagi, c'est qu'il ne réagira jamais ! Cependant, il semble peu évident qu'il puisse agir de jour compte tenu de leur infériorité numérique manifeste. La tension dramatique sera accrue s'ils doivent renoncer à sauver certains pour mieux réussir à sauver les autres.

Bilan et initiatives éventuelles...

- le groupe peut avoir la curiosité de fouiller le camp s'il est totalement victorieux. Peu de différences de culture, voire moins de sophistication que dans les leurs, si ce n'est pour les vêtements. Quelques doses pour confectionner des potions de sommeil, le collier fétiche permanent du sorcier lui conférant une force et trois fétiches provisoires réalisés avec l'énergie des sacrifiés si le groupe n'est pas intervenu avant cela.

- Iwoji pourrait se joindre au groupe, aidant habilement à soigner les blessés, en particulier tous les estropiés en réalisant des attelles. Aux Pjs d'être habiles et magnanimes éventuellement pour la convaincre de se joindre à eux plutôt qu'à la tribu des torses rouges nettement plus avides de vengeance vis-à-vis des mangeurs de morts.
- Plusieurs questions se posent au groupe :
 - que faire d'éventuels prisonniers ?
 - Comment ramener tous les blessés dont ceux qui ne peuvent marcher et sont affaiblis par des journées de privations, de coups et de traumatismes en attendant une mort horrible ? (Ne pas oublier également Chabal...)

Acte 4

Sur le chemin du retour.

Les vicissitudes d'un groupe affaibli...

Plusieurs événements tragiques ou potentiellement dramatiques vont ponctuer le douloureux retour du groupe vers les vallées connues.

- La faim et les privations affaiblissent le groupe... les blessés ne peuvent se remettre. Chaque heure de marche forcée est pour eux un calvaire. Les valides doivent les soutenir et assurer la subsistance de l'ensemble du groupe en collectant ce qu'ils peuvent en chemin.
- **10 hyènes**, sentant les blessures et la mort rôder, donnent la chasse au groupe, le harcelant patiemment pendant deux jours, avant de se décider à charger pour faire courir les hommes dans une vaste étendue dégagée. Le deuxième jour elles ont été rejointes par 5 congénères ! Les hommes même s'ils tentent de résister doivent se sentir faibles et éprouver l'effroi de la proie.
- Malgré les efforts du chamane, Chabal se prépare à rejoindre le monde d'en dessous. Il demande qu'on le prépare à rencontrer Ourzohoukan, puis qu'on l'abandonne aux hyènes avec ses meilleures armes... ce que les pjs ne sont pas forcés d'accepter ! S'acharner

à vouloir le sauver, au péril de sa vie, en s'épuisant à le porter, pourrait constituer une puissante source de points de générosité pour les pjs.

L'heure des adieux...

Arrivés à l'emplacement habituel du clan des torses rouges, le groupe doit se scinder en deux. Ceux qui remontent la rivière rouge vers le clan des torses rouges réfugié en amont. Ceux qui descendent la rivière rouge vers la grande rivière, en direction de l'inconnu riche en dangers mais aussi en promesses d'abondance.

Magoni et Tiliya si elles ont survécu font leurs adieux à leur père (s'il a survécu) et aux membres de leur clan. Wéniki fait ses adieux à ceux de son ancien clan. Chacun s'embrasse, empli d'émotion puis reprend sa route.

Si les joueurs ont été habiles, Iwoji vient d'être adoptée par le clan du Grand Bison.

L'heure des retrouvailles...

Le retour des sauveurs est fêté dans le clan du grand bison, avec d'autant plus d'entrain s'ils reviennent avec les trois nouvelles femmes, Magoni, Tiliya et Iwoji. Un grand festin est organisé, au cours duquel les pjs pourront raconter leurs exploits corroborés par le témoignage des femmes. Oumtwé n'omet pas de remercier par d'abondantes offrandes les esprits de Trolv-Olog et Kan-Theq-Ragmar.





Chapitre 3

La mémoire du clan

Le clan du Grand Bison a quitté les terres qu'il connaissait. Rejoignant la grande rivière en suivant la Rivière Rouge, ses membres ont attendu l'expédition partie secourir ceux qui avaient été enlevés par les hommes-ours mangeurs de morts.

Ce scénario va commencer immédiatement après la fin du précédent.

Le groupe des « secouristes » dont faisaient partie les Pjs retrouve donc son clan en ramenant de nouveaux membres : Magoni et Tiliya destinées à s'unir aux Pjs, ainsi que souhaitons-le pour la suite de l'histoire, la mystérieuse Vo'Hakani (la « femme longue »). Ils peuvent également avoir décidé de garder avec eux des captifs du clan des mangeurs de morts, des enfants par exemple dont le jeune âge peut laisser espérer qu'ils s'intégreront à la communauté, oubliant l'odieux passé de leurs ancêtres (selon le point de vue du clan !).

Pour la compréhension de ce scénario, lire au préalable l'annexe « voix des ancêtres et des esprits ».

Acte 1

Un havre retrouvé

Quelques mises au point s'imposent...

Chacun au sein du clan souhaite connaître par le détail les exploits du groupe parti affronter les mangeurs de morts.

Rapidement, tous se réunissent, ne laissant pas le temps aux nouveaux arrivants de souffler un peu. Ils dévisagent avec méfiance Vo'Hakani et les éventuels enfants tout en réservant le meilleur accueil aux Pjs et aux futures femmes du clan Magoni et Tiliya.

Deux camps se profilent rapidement et les coeurs s'enflamment, le verbe est haut. Les plus anciens sont hostiles à la venue de Vo'Hakani au sein de la communauté. Tandis que parmi les plus jeunes, la curiosité semble l'emporter sans qu'aucun ne soit prêt à plaider directement sa cause.

En fin de compte si les Pjs n'interviennent pas en faveur de Vo'hakani, elle ne pourra rester durablement au sein du clan. Pour le bon déroulement de la suite du scénario, elle plaidera pourtant seule sa cause, et parviendra à obtenir que Oumtwé interroge Khantheq-Ragmar pour connaître son avis. Le cas échéant, les Pjs devront réaliser qu'ils ont raté une occasion de s'attirer la sympathie de Vo'Hakani.

Quoiqu'il en soit, Oumtwé, afin d'apaiser les esprits et de laisser à chacun le temps de la réflexion, sursoit à toute décision jusqu'à la prochaine lune. D'ici là, il veut lui-même prendre le temps d'interroger Khantheq-Ragmar et Trolv-Olog. Il demande aux Pjs et à Maab de l'accompagner afin de présenter Vo'Hakani aux esprits. Il prévoit de procéder à une retraite au sein de la Grotte des ancêtres (ancien emplacement de culte de l'ex-clan de la Rivière Rouge) ; l'enjeu qu'il prête à cette cérémonie semble dépasser la simple question de l'inclusion de Vo'Hakani dans la communauté, mais il n'en dit pas plus pour l'heure.

Mais avant cela, trêve de questions sérieuses ! Le clan du Grand Bison doit avant tout fêter l'arrivée de deux nouvelles femmes, promesse de nouveaux enfants pour le clan.

La cérémonie d'union des nouveaux couples...

Libre à chaque MJ de décrire ce rituel avec force détails ou non, et d'inventer une signification particulière à ce rituel. Deux points pourtant doivent motiver cette scène à l'intérieur du scénario :

- C'est un temps de pause dans la tourmente qui a emporté les Pjs jusqu'à présent. Chaque joueur doit en arriver à considérer cette union sous son aspect le plus sacralisé. Outre l'intérêt purement charnel de la chose sur lequel il est inutile de s'appesantir, ils doivent réaliser que se tisse avec leur femme un lien plus fort encore qu'avec les autres membres du clan. L'homme acquiert en s'unissant à une femme une fonction particulière de protection, qui doit pouvoir aller jusqu'au sacrifice de sa vie, une fois qu'une nouvelle vie a été engendrée.
- L'union d'un homme et d'une femme est un moment symbolique fort de la vie du clan, il doit donc être présenté aux joueurs comme tel, afin de donner du relief à la vie de leur personnage.

Voici ce que pourrait être cette cérémonie :

- Une phase de préparation : chacun est isolé auprès des anciens de son sexe, rituellement lavé et paré de peintures corporelles, tout en étant éclairé sur ses futures obligations. Le sens profond de la vie, et l'importance de donner la vie doit être au cœur de cet enseignement. Il est demandé à l'homme de chasser un ours. Bien que tuer cet animal soit tabou, cette chasse est permise dans ce cas. La peau de l'ours offerte à l'épouse symbolisera la protection que Ourzohoukhan accorde à ses fils. En échange, et suite à un jeûne de 24 heures, le chasseur doit offrir un peu de son sang, suite à une scarification rituelle, à la fois pour compenser la vie de l'ours qu'il a prise et comme signe des futurs sacrifices qu'il est prêt à consentir pour protéger sa femme. Les scarifications sont faites sur le torse, leur cicatrice qui deviendra permanente est le signe que porte tout homme marié.
- La cérémonie proprement dite. L'homme et la femme s'échangent leur présent nuptial (invariablement une peau d'ours pour la femme, pour l'homme, l'objet sera fonction de son occupation principale au sein du clan). La voix des ancêtres en appelle à la protection des esprits tutélaires du clan, elle indique au futur couple qu'ils ne forment plus qu'un et que leur descendance sera le prolongement de cette unité, puis il invite les nouveaux unis à remettre une offrande aux protecteurs du clan.
- Des agapes suivent durant toute la nuit suivante, entrecoupées de danses, jeux et autres divertissements.

Curieusement, alors que les pjs ont déjà assisté à d'autres cérémonies d'union, la leur est particulièrement austère, empreinte d'une certaine tristesse, comme si Oumtwé (voix des ancêtres) se faisait à l'avance du souci pour eux.

Orn-Theq a en son temps maudit la progéniture de Ragmar. Par ailleurs, il a également maudit les descendants de Galoum (dont Vo'Hakani) lorsque ce dernier a tenté de se révolter contre lui puis a pris le chemin de l'exil. On sait par ailleurs que Galoum a fini sa vie en devenant définitivement Trolv-Olog le Grand Bison devenu aujourd'hui esprit tutélaire du clan du grand Bison. Aujourd'hui, ce clan cumule donc une double malédiction, par l'effet des étranges méandres de son destin. (*Cf. la voix des ancêtres et des esprits* pour davantage de détails.)

Ni l'esprit de Ragmar, ni celui de Trolv-Olog n'ont pu antérieurement comprendre la malédiction qu'ils génèrent auprès de ceux qu'ils étaient censés protéger. Leur réunion ne les a pas rendus plus clairvoyants. Cependant elle a pour effet de rendre cette puissante malédiction tellement prégnante qu'elle devient maintenant perceptible par un chamane qui cherche à contacter ces deux esprits tutélaires. Mais dans le cadre du scénario, le raccourci le plus évident pour expliquer cette sombre influence qui nimbe les esprits tutélaires du clan, est de penser que Vo'Hakani en est la cause. Ce sera tout le mérite des joueurs que d'éviter cette confusion.

Acte 2

En quête de sens, enquête des sens

Au total, il faudra presque une lune de privations quasi-complètes, d'isolement au sein de ce lieu (isolement sensoriel propice au voyage chamanique) pour que chacun s'imprègne de ces visions, y médite



Après une courte nuit de noces, sans transition, Oumtwé et Maab viennent appeler les Pjs pour qu'ils se joignent à eux. L'heure de la retraite pour contacter Trolv-Olog et Khantheq Ragmar est venue.

Jeûne, méditation, transe, visions...

Même si la majorité des joueurs n'interprète évidemment pas un chamane, il est plus intéressant de tous les associer à la cérémonie suivante, puisqu'elle va être riche de révélations et conditionner la suite de leurs aventures.

Un groupe composé donc des pjs, de Oumtwé, Maab et Vo'Hakani retourne donc sur les anciennes terres du clan pour y retrouver la Grotte des Ancêtres où ils ont vénéré les esprits des ancêtres durant tant d'années.

Le voyage, en terres connues, ne devrait pas poser de difficultés majeures, sauf si le MJ en décide autrement (cf. règles sur les déplacements, la fatigue, la faim et les rencontres avec la faune.)

Le retour dans un lieu connu où chacun a grandi devrait être un moment de forte émotion. Oumtwé au cours d'une prière propitiatoire salue la mémoire des ancêtres et présente l'objet de leur venue et leur requête. Il prépare chaque participant à la cérémonie en imposant un jeûne et une purgation à base d'infusions amères et hallucinogènes. Chacun peut participer à la transe suscitée par Oumtwé, un chamane pouvant l'y aider. Mais avant cela, Oumtwé va mener le groupe, par étapes successives vers des salles cachées où par le passé, Ragmar lui-même, au cours de trances, a sommairement tracé dans la paroi argileuse les bribes hallucinées de son périple au sein de la communauté des hommes-longs (*Focale chamanique +4*).

Seul un chamane initié au *contact des esprits* peut recevoir de la part du MJ une explication ou une interprétation des visions décrites. Les autres sont passifs dans cette cérémonie et ne peuvent se fier qu'à leur propre faculté d'interprétation pour tenter d'y déceler la vérité.

Un chamane initié simplement à la *transe* et au *langage des esprits* peut découvrir, à l'issue de cette lune de méditation les rudiments du « contact des esprits ». Ceci est laissé à l'appréciation du MJ en fonction de la qualité de l'interprétation du rôle par le joueur.

et puisse enfin recevoir ses premières visions explicatives des enjeux surnaturels tissés autour du clan.

...et révélations...

Chacune des visions et des révélations subséquentes peut être donnée à un seul ou à tous les joueurs. Il peut-être intéressant de leur donner séparément et de laisser ensuite chacun partager sa propre « vision » des choses avec les autres joueurs. Leur interprétation n'est accessible qu'aux chamanes, mais avec mesure ! Il faut laisser les joueurs réfléchir au sens de ces révélations. Elles sont bien entendues destinées à fournir autant de pistes de réflexion et d'action pour l'avenir. Le MJ doit avoir conscience qu'en fonction de ces révélations, la suite de l'histoire sera vraiment écrite par les joueurs. Ils auront de multiples choix. Le pire étant celui de l'exclusion de Vo'Hakani pensant que cela résoudrait leurs difficultés. Autrement, leur tâche consistera par essence à reconstituer les étapes marquantes de la vie de leur ancêtre (et de Galoum celui de Vo'Hakani) pour remonter jusqu'à la piste de Orn-Theq alias Yagûl,

selon des chemins qu'ils seront les seuls à pouvoir tracer. En termes de jeu, la suite est donc très ouverte et le Mj doit s'attendre à devoir improviser en fonction des idées des joueurs.

Type de visions et interprétations.

- *Un personnage homme voit sa femme souffrir d'atroces tourments et accoucher d'une créature contrefaite qui dévore les entrailles de sa mère à peine sorti de sa matrice. Un personnage femme se verra infliger ce tourment en propre. Allusion générale à la malédiction portant sur la descendance du clan. Allusion plus spécifique à la dame des eaux, Urtria (cf. voix des ancêtres)*
- *Un personnage, de préférence un descendant direct de Ragmar se voit cerné d'hommes-longs. Il est impuissant, immobilisé au sol. Les hommes-longs s'écartent pour livrer le passage à un mammouth qui vient piétiner le malheureux. Étrangement, il survit à cela, mais il souffre mille morts lorsqu'il prend conscience que les hommes longs se partagent son corps ensanglanté pour se livrer à un festin orgiaque. La signification essentielle de cette vision est de désigner le clan des Hommes-longs du Mammouth comme étant à l'origine de leur propre malédiction. Une interprétation erronée pourrait amener à considérer que tous les hommes-longs, donc Vo'Hakani, sont ennemis des hommes-ours.*
- *Un grand bison marche lentement dans une steppe gelée, suivi par une troupe décharnée et épuisée d'hommes-longs. Moyennant un jet réussi supplémentaire SD9, le visionnaire peut voir un bébé porté par une femme étique ; ce bébé a les traits de Vo'Hakani. Allusion au passé de Galoum, protecteur des transfuges du clan du mammouth et à sa destinée tragique. Une interprétation positive peut amener le groupe à interroger Vo'hakani sur le passé des siens. Une interprétation négative peut encore une fois amener les joueurs à la penser responsable des maux du clan et par assimilation rejeter la protection tutélaire de Trolv-Olog.*
- *Ragmar est aperçu dans son intimité avec une femme-longue. Ils s'aiment passionnément. Puis, sans transition, la femme est aperçue ensanglantée, écrasée sur des rochers au bord d'une mer déchaînée. Son ventre grouille d'une présence impie. L'océan tonne comme s'il frappait un immense tambour. Allusion au destin tragique d'Urtria. Aucun autre indice de localisation que la proximité de la mer n'est pour l'heure donné aux joueurs. Sauf peut-être l'océan « qui tonne », mais d'autres indices suivront.*
- *Un espace sombre. Tapi à la limite du champs de*

vision, se terre un homme-long terrifiant, spectral et doté d'attributs qui laissent sans équivoque deviner son lien avec Monthâroumone. Il joue avec un globe translucide dans lequel apparaissent en miniature Trolv-Olog et Khantheq-Ragmar qui semblent perdus et souffrir un éternel supplice. Vision de la dernière chance pour remettre d'éventuels joueurs égarés sur la bonne piste !

- *Sur une colline couverte de bruyère sont réunis en cercle six hommes et trois femmes. Ils semblent être tout à la fois hommes-longs et hommes-ours. Ils sont vêtus de fourrures noires ornées de plumes de corbeaux, d'ossements et de parures. Ils débattent avec véhémence entre eux, mais le visionnaire n'entend rien de leurs échanges. Une des femmes se tourne vers le visionnaire, le regarde avec bienveillance et compassion durant quelques instants, avant de reprendre le fil de la discussion. Il s'agit de l'assemblée des sorciers-corbeaux, mais il est trop tôt pour que les Pjs connaissent cette information. (cf. scénario 4 et Wŭrm p.44). Ils devront simplement la conserver dans un coin de leur mémoire comme une possibilité d'aide ou de conseil dans un avenir incertain. L'aspect hybride de ces hommes et femmes ainsi que la bienveillance de l'une d'elles devrait cependant sonner comme une note d'espérance dans la quête qu'ils vont entreprendre. D'ailleurs, dans les moments difficiles voire désespérés qu'ils vont traverser, ne pas hésiter à restituer cette vision en rêve, comme un leitmotiv de soutien à leur cause (penser dans l'esprit aux visions qu'a Frodon de Galadriel du fin-fond du Mordor !)¹*

Au terme de cette retraite et de ces visions, souhaitons que les joueurs aient formulé quelques hypothèses qui pourront les mener à solutionner la malédiction qui pèse sur leur clan. Ils pourraient être tentés d'abandonner leurs esprits tutélaires pour partir en quête de nouveaux. Outre l'aspect très risqué de cette démarche par le courroux qu'il générera contre eux (Trolv-Olog et Khantheq-Ragmar demeurent puissants même s'ils sont eux-mêmes maudits par Orn-Theq), cette tentative sera vaine. Orn-Theq les a maudits directement, leurs esprits tutélaires n'étant que le vecteur de cette malédiction. En d'autres termes, leur sort est étroitement lié à celui de leurs protecteurs !

Si l'on tient pour acquis que les joueurs ne bannissent pas Vo'hakani considérant dans une vision à court terme qu'ils ont donné satisfaction à leurs esprits protecteurs, ils vont certainement s'orienter vers le territoire du clan de la Grande-eau, tout en devant traverser la dangereuse plaine des Monthâh. S'ils n'y

¹ NDA. Si vous ne voyez pas de quoi il s'agit, c'est que votre culture littéraire et rôlistique est franchement lacunaire !

pensent pas eux-mêmes, Oumtwé pourrait leur suggérer cette idée.¹ En effet, ce clan d'hommes-ours, dont certaines femmes du clan sont issues est peut-être à même de leur fournir des renseignements sur leur adversaire tout en les rapprochant des lieux géographiques où se sont écrits les événements tragiques à l'origine de la fondation de leur clan.

Acte 3

Les lieux de mémoire

De retour de la grotte des ancêtres, Oumtwé et Maab, plus sombres que jamais choisissent de retourner auprès des leurs pour les soulager, autant que faire se peut avec leurs maigres connaissances, de la puissante malédiction qui s'amoncelle telle un orage-fureur d'Aô elle-même, au dessus du clan. Cela devrait procurer un certain répit aux Pjs, le temps de comprendre l'origine de cette malédiction et d'essayer de trouver un moyen de s'en libérer. C'est en ce sens que Oumtwé leur demande de partir en quête.

Vo'hakani, selon le statut qu'elle aura pu acquérir au sein du clan et en fonction de la demande éventuelle des Pjs pourra se joindre à eux. Elle constituera un puissant allié, instruite aux moeurs des hommes-longs et capable le cas échéant de leur servir d'interprète.

La carte permet d'estimer la distance à vol d'oiseau aux alentours de 300 km entre les abords du marais des brumes où ils campent actuellement et la position supposée du clan de la Grande Eau. Évidemment cette information est réservée au Mj, qui évoquera plutôt cette distance en termes de jours, voire de lune de marche en territoire quasi-inconnu.

L'organisation de cette expédition est laissée à la sagacité des Pjs, les aléas du voyage au bon vouloir du Mj. Ne cependant pas négliger le fait que ce périple est le plus long qu'ils n'aient jamais entrepris.

La forêt sombre...

Limite orientale de la plaine des monthâh, et symboliquement porte d'accès au territoire des puissants hommes-longs. Lieu étrange et inquiétant, le groupe ne pourra pas l'éviter, parcourant au minimum ses frondaisons australes en limite des

grandes montagnes. Composée de conifères et de lichens pour l'essentiel, elle doit être étouffante et bruisant de mille bruits inconnus pour les Pjs. Ce pourrait être l'occasion de leur faire découvrir une faune particulière, voire surnaturelle (*cf. par exemple les épineux, p.43 comme emblématiques de créatures hostiles hantant le fond des bois.*)

Paradoxalement, c'est en ce lieu *a priori* hostile que se trouvent certains des sorciers-corbeaux dont les visions seront plus prégnantes lors des quelques pauses que prendront les Pjs à l'abri des frondaisons. Cette forêt est le symbole de la porte qui sépare le monde des hommes-ours de celui des hommes-longs. Elle sera aussi le symbole de leur possible cohabitation pacifique, mais il est trop tôt pour suggérer une telle perspective aux joueurs. L'exception notable de la présence des hommes-ours au delà de ce lieu, le clan de la Grande-Eau, ne devrait que renforcer l'aspect symbolique de cette forêt lorsque les Pjs auront connaissance de leur malheureuse destinée.

La plaine des Monthâh...

Pourquoi Orn-Theq et les siens ont-ils rompu avec leurs traditionnelles migrations saisonnières au côté des mammoths ? L'explication essentielle, prosaïque et peu ludique pourrait venir de ce que leur prospérité leur permet d'envisager peu à peu leur sédentarisation en un lieu unique. Plus en lien avec le cadre de ces aventures, postulons plutôt que Orn-Theq, rongé par sa folie préfère imposer des privations aux siens pour rester sur les terres où il perdit Urtria. Hanté par le souvenir de celle qu'il aimait à la folie, il la cherche inlassablement, puisant son énergie et le courage de poursuivre sa vaine quête dans l'extermination systématique des hommes-ours alentours, qu'il tient pour responsables de son malheur.

En pleine saison d'Aô, les mammoths ont quitté le lieu pour rejoindre les épais pâturages du nord, entraînant à leur suite le clan du mammoth. Les Pjs pourraient penser, en contemplant les étranges cathédrales squelettiques qui jonchent la plaine qu'ils ne risquent rien jusqu'au retour de la saison de Mordagg. Quelle cruelle désillusion les attend !

Ils vont rapidement se retrouver dans la peau de bêtes traquées. Ils ne devront leur survie qu'à leur ingéniosité dans la fuite. Rapidement en effet, ils relèvent les empreintes grandes, plates et longilignes caractéristiques des hommes-longs qui n'ont, semble-t-il, pas tous quitté la région. S'ils sont trop hardis et cherchent à s'approcher de leur campement, ils devront redoubler de vigilance. Ils devraient

¹ La carte de la région fournie en annexe, ainsi que le document « introduction » qui donne la description de l'environnement connu du clan, indiquent le positionnement approximatif du clan de la Grande-Eau. Remonter la carte aux joueurs en cette occasion peut leur permettre de visualiser géographiquement le cœur de la suite de l'histoire, incluant la plaine des monthâh

comprendre qu'il est trop tôt pour tenter de se confronter aux hommes-longs. Près d'une centaine d'entre eux vivent dans un grand campement sur un plateau isolé qui domine la plaine des monthâh, en bordure de la grande rivière, sous la férule despotique de Orn-Theq. S'approcher d'eux en l'état est à coup sûr l'assurance d'être capturés, puis soumis à l'horrible traitement que Orn-Theq, Yagûl le dément réserve aux hommes ours.

Le cas échéant, les Pjs se trouveront dans la situation où ils devront tenter de fuir, non sans avoir assisté au supplice de Vo'hakani considérée comme traître à sa race. Un fort goût d'échec devrait en ce cas leur rester en mémoire s'ils parviennent à survivre. A tout malheur, un bon côté ; cela leur aura permis de découvrir l'organisation et le mode de vie de ces hommes-longs de l'intérieur. Ils comprendront peut-être en particulier que leur malignité n'est pas intrinsèque à leur race mais qu'elle provient du tyran qui les gouverne, n'hésitant pas à sacrifier avec moult cruels raffinements tous ceux qui s'opposent à lui, ou semblent vouloir le faire ! Bref s'ils survivent, ils doivent aussi conserver de ces lieux une vision proprement infernale, faite de cruauté, du rire des bourreaux, des cris des victimes dépecées vives et de la désolation qui règne aux alentours du camp.

Le clan de la Grande-Eau...

Au terme du long voyage qui les a menés depuis les abords du marais des brumes, les Pjs parviennent au sein du territoire des Hommes-ours de la Grande-Eau. De mémoire d'ancêtre, ils ont toujours vécu ici et certains du clan du grand Bison descendent de femmes issues de ce clan (en particulier Wâado, alias Thegmah, cf. annexe « PNJs »). Les lieux portent encore la trace de leur longue occupation. Ici, un campement de boucherie, là un lieu de collecte de pierres, voire en bordure de mer un lieu de collecte de coquillages qui porte encore la trace d'un grand feu autour duquel ils ont dû partager dans la joie le fruit de leur labeur. Mais de ces hommes, nulle trace de présence récente.

Lorsqu'enfin ils parviennent à leur camp de base, ils trouvent un lieu dévasté, récemment. Un étrange fétiche figurant un mammoth est fiché en terre au sommet d'une longue hampe. Présence maligne, rappelant la proximité des hommes-longs, qui demeure comme si nul n'avait pensé à l'abattre.

L'objet malsain semble constituer une menace passive sur les alentours. S'ils ne prennent pas le temps d'étudier cet objet et le jettent à bas sans précaution, l'esprit qui le hante les assaillira. (Cf. Spectre p.45) Ils ne connaîtront jamais la tragique destinée de cette âme en peine. Si au contraire un chamane cherche à l'étudier et parvient à le contacter, il pourra soulager sa conscience en racontant son histoire. Rongé par le remords, il pourra abandonner les lieux, si les Pjs lui pardonnent ses actes et lui donnent une sépulture

décente. Ses restes se trouvent dans une grotte en arrière du campement. Cf. encadré. Son esprit rejoindra en paix Ourzohoukhan. A défaut seul un exorcisme pourrait délier ce lieu de la malédiction qui le frappe, ce qu'a priori aucun Pj n'est capable de pratiquer à ce stade de l'aventure.

La destinée tragique de l'âme-sans-nom

Jeune chamane du clan de la grande-eau, cet homme s'était mis en tête de demander la grâce de sa promise au terrible Orn-Theq qui venait de la capturer à des fins anthropophages. Il partit donc à sa rencontre. Le perfide Orn-Theq lui promit la vie sauve pour elle, s'il acceptait de se soumettre à son autorité, menant au sein de son clan le symbole de l'autorité du tyran sous la forme d'un fétiche représentant un mammoth. De plus il devait lui remettre chaque année, dix hommes-ours pour apaiser sa faim dévorante. Le pauvre homme-ours accepta ce marché de dupes. Une fascination malsaine pour le fétiche prit chacun des membres du clan. Outre la livraison de captifs pris au sein de clans toujours plus éloignés, ses membres en vinrent peu à peu, possédés par un esprit malsain, à devenir eux aussi cannibales pour glorifier la puissance de Orn-Theq. En fin de compte, récemment, ne pouvant honorer leur livraison annuelle de chair d'homme-ours à Orn-Theq, ils dévorèrent le pauvre homme responsable de leur sort pour mieux communier avec leur nouvel esprit tutélaire. Puis, tous atteints de folie, ils s'entredévorèrent. Les restes de celui qui a oublié son nom se trouvent au sein de l'ancienne caverne où ils vénéraient leurs ancêtres, auprès du dernier survivant du clan...

Le survivant

Vhorl est le dernier membre du clan de la grande-eau. Rongé par une faim cannibale, il lutte seul contre son instinct, attendant la mort libératrice et se lamentant sur le destin tragique des siens. Sa raison vacille, mais il pourra raconter les dernières heures tragiques qu'il a connues. Il est persuadé d'avoir résisté davantage que ses frères grâce à la bienveillance de la Dame de la grande-eau.

Interrogé sur ce point, il pourra révéler que depuis de nombreuses saisons, le clan vénérât l'esprit de la grande-Eau qui hante les falaises à une demi-journée de marche vers le nord. Au coeur de chaque saison (solstices d'hiver et d'été), ses membres l'implorèrent d'apaiser sa colère qui résonnait sur la mer comme au bruit d'un immense tambour. Ils lui offraient des offrandes pour ce faire. Vhorl fut le dernier à lui livrer ce culte, la suppliant de les délivrer de

l'influence néfaste de Orn-Theq, mais la Dame de la grande-Eau n'entendit pas sa prière, à moins qu'il n'ait déjà été trop tard.

Le lecteur aura compris qu'il s'agit bien entendu de l'esprit d'Urtria...

La prison d'Urtria la dame de la grande-Eau

Pour que les Pjs comprennent tous les tenants et aboutissants de la situation qui a mené le spectre d'Urtria en ces lieux funestes, il est préférable qu'ils n'y parviennent qu'après être passés au sein du clan de la grande-eau (paragraphe précédent).

La localisation exacte du site d'où elle s'est précipitée par désespoir ne peut venir qu'à la faveur d'une tempête. Soit les Pjs l'attendront, soit ils la susciteront si un chamane est capable d'intercéder pour ce faire !

Le sac et le ressac de la tempête s'engouffrent dans une grotte particulière dont la configuration crée une caisse de résonance, semblant activer un immense tambour dont les coups sourds s'entendent à plusieurs centaines de mètres malgré le vent hurlant.

Juste à proximité, sur une large pierre plate trempée par les embruns se trouve Urtria. *cf. les voix des ancêtres et esprits* pour son état d'esprit et les caractéristiques de son enfant maudit. Elle a attendu durant des décennies qu'un descendant de Ragmar vienne la libérer de ses tourments pour qu'enfin elle puisse le rejoindre. Elle demande d'ailleurs par amour pour lui

à ce que son inhumation soit faite selon les rites des hommes-ours, pour s'assurer de le rejoindre auprès de Ourzohounkhan (ce qui n'est pas anodin et devra être demandé humblement, moyennant une offrande conséquente)...

Elle révélera aux Pjs que le rêve de son amant d'antan et le sien aurait pu se réaliser sans la folie de Orn-Theq. Leur enfant aurait pu vivre, avoir lui-même des enfants, si Monthâroumone n'avait été abusé par Yagûl et lui avait permis d'acquérir tant de puissance malsaine.

Le sorcier a dupé Monthâroumone, il s'est lui-même proclamé l'égal des grands esprits. Vision prophétique d'un certain péché originel ou du mythe de Prométhée ? Toujours est-il qu'aujourd'hui, abattre le Tyran Orn-Theq est une tâche titanesque, tâche qui incombe aux Pjs ; tandis que Monthâroumone se prépare insensiblement à tomber peu à peu dans l'oubli, annonçant, plusieurs millénaires à l'avance, le départ de son peuple loin de cette région, vers le grand nord...

Comment peut-elle avoir l'assurance que sans Orn-Theq, son union avec Ragmar aurait pu être fertile ? Parce que dans son tourment, seule une étrange femme-corbeau, hybride des deux races, lui est parfois apparue pour la consoler et la soulager de ses maux...

Mais ceci est une autre histoire.





Chapitre 4

Les temps nouveaux

Ce scénario intervient immédiatement après la fin du précédent. Les Pjs et éventuellement Vo'Hakani, la femme-longue se trouvent donc sur la côte, au bord de la falaise où ils viennent de rencontrer Urtria.

A sa demande et pour mettre fin à ses tourments, ils ont terrassé la monstruosité qu'Urtria portait en elle depuis des lustres. Sur la grève gisent les corps sans vie de la femme longue et de son rejeton contrefait. Urtria leur a demandé de procéder à son inhumation selon les rites des hommes-ours, afin de pouvoir rejoindre Ragmar dans le monde d'en dessous. S'ils négligent ce point, les Pjs compromettent leurs chances d'obtenir une aide de la part des mystérieux hommes-corbeaux. D'ailleurs, Vo'Hakani, si elle est toujours présente, insistera pour qu'ils tiennent parole.

Acte 1

Les larmes d'un corbeau

Bref rappel de « savoir-vivre »...

Les Pjs ont déjà assisté à des cérémonies funéraires au sein de leur clan. Cf. scénario 1.

Un bref rappel. Le rituel de sépulture est à mettre en scène puisque l'orthodoxie de sa réalisation et le soin apporté pour ce faire conditionnent en partie la suite du scénario :

- rite primaire : extraction du foie, organe de la vigueur et du courage, emballé soigneusement et offert comme droit de passage à Ourzohoukan qui peut ainsi juger de la valeur du défunt.
- Rite secondaire : Implorer Kantheq-Ragmar

et Trolv-Olog d'accueillir la défunte à leurs côtés pour qu'elle veille sur le clan... et accessoirement qu'elle puisse retrouver Ragmar lui-même. L'inhumation se fait en terre, de préférence dans une grotte. En l'occurrence, celle de feu le clan de la Grande-eau (la plus proche) pourrait convenir.

Même s'ils ont dû tuer le rejeton d'Urtria, les joueurs qui penseront à offrir une sépulture identique à sa dépouille contrefaite y gagneront quelques points en *générosité*.

Maître Corbeau sur un arbre perché...

Un témoin insolite assiste aux funérailles de Urtria. En effet, un corbeau assiste à la scène. Sa présence sera d'autant plus remarquable si les pjs ont eu la délicatesse de choisir une grotte comme dernière demeure d'Urtria (*SD 5 en perception ; SD7 si la cérémonie a lieu à l'extérieur*). L'animal semble doué d'intelligence

et de sensibilité. Il ne cherche pas spécifiquement à communiquer avec les Pjs, il se contente d'être là, profondément recueilli auprès de la dépouille d'Urtria. S'il n'est pas dérangé dans son recueillement, son chagrin éclatera durant la cérémonie et un observateur attentif pourra voir des larmes couler de ses yeux.

A partir de ce moment-là, il ne quittera plus le groupe qu'en de très rares occasions (pour aller se nourrir en fait). Peu à peu, l'animal se montrera de plus en plus familier, allant pourquoi pas jusqu'à se percher sur l'épaule de celui qui lui aura témoigné le plus de sympathie.



Et si le groupe n'a pris aucun égard avec la dépouille d'Urtria ou s'il a chassé le corbeau en s'imaginant qu'il est un espion des hommes longs par exemple ? Le corbeau ne les guidera pas. Les pjs devront penser d'eux-mêmes à se rendre au sein de la forêt sombre pour retrouver les hommes-corbeaux et solliciter leur aide éventuelle. Ils accepteront, mais uniquement sous forme de conseil et moyennant contrepartie.

Il est possible qu'après les périls qu'auront affrontés les Pjs, ils aient besoin de panser quelques blessures. Le MJ pourra mettre ce temps à profit pour mettre en scène la vie quotidienne du groupe, avec ses menues préoccupations (indispensables à la survie !), notamment en matière alimentaire – il y a plusieurs semaines maintenant qu'ils ont quitté leur clan. A ce propos, et afin de faire monter la tension dramatique, il peut être utile à travers quelques cauchemars de décrire la situation précaire dans laquelle se trouvent

leurs proches :

- Magoni et Tilya souffrant de maux de ventre (éventuelle grossesse difficile ou nouvelle manifestation de la malédiction de Orn-Theq ?)
- Nourok a fait une mauvaise chute au cours d'une chasse. Il souffre et son rétablissement ne se fera pas sans séquelles. Par ailleurs, il ne peut plus assumer sa fonction de chef de chasse et pourvoyeur de gros gibier pour le clan.
- Oumtwé et Maab sont affaiblis ; leurs lourdes responsabilités et les privations qu'ils subissent épuisent leurs dernières forces. Pourront-ils attendre le retour des Pjs avant de rejoindre le monde-d'en-dessous ?

Mais tout ceci n'est après tout que de simples cauchemars. A moins que...

En bref, il faut persuader les Pjs que l'avenir de leur clan est plus que jamais entre leurs mains.

A ce stade, ils disposent de peu d'options. En effet, ils pourraient vouloir aller affronter directement Orn-Theq et l'ensemble de son clan. En cela, ils renouvelleraient l'erreur passée de Ragmar, Hourdour et Braugkan, avec bien peu de chances de succès. Si toutefois ils procèdent de la sorte, se reporter en fin de scénario pour la découverte de l'environnement des hommes-longs. Un faisceau d'indices les ramènent plus sûrement vers la forêt sombre où les attendent de mystérieux sorciers-corbeaux.

Un corbeau bien utile...

Au cours du périple qui les ramènent jusqu'aux frondaisons inquiétantes et néanmoins protectrices de la forêt sombre, ils doivent à nouveau traverser le territoire de chasse des hommes-longs. A moins qu'ils n'optent pour un périlleux et long détour par les montagnes, au cours duquel le MJ devra les retarder et leur faire rencontrer mille dangers pour les convaincre de leur mauvais choix !

Donc au cours de la traversée de la plaine des monthâh, le groupe est sur le qui-vive fort de son expérience passée. Le corbeau sera dès lors un allié indispensable. Capable de survoler les marcheurs et de porter ses sens à plusieurs kilomètres à la ronde, il les avertira par son comportement de la proximité de tout danger (*SD7 sur un test de vigilance*) : horde éventuelle de prédateurs ou plus dangereux encore, groupe d'hommes-longs en maraude.

Acte 2

Des alliés

Orn-Theq sous la lune...

Au crépuscule, durant la traversée de la plaine des monthâh, le corbeau les avertit de la proximité d'un groupe d'une dizaine d'hommes-longs. Depuis un promontoire rocheux, ils peuvent les observer en restant correctement dissimulés. un jet en *pistage* (SD5) peut leur donner quelques sueurs froides à cause du vent qui change de sens et porte leur odeur vers le groupe. Mais à moins qu'ils ne cherchent eux-mêmes une confrontation directe, seul un pisteur regardera dans leur direction après avoir humé l'air, puis se détournera, méfiant.

Soudain au sein du groupe apparaît une gigantesque créature, mi-homme mi-mammouth, avant de finir complètement sa transformation en un fantastique mammouth à la robe sombre et au regard de braise. Il s'agit bien entendu de Orn-Theq. Les Pjs ont tout loisir de l'observer de loin, prenant la mesure de l'adversaire qu'ils s'apprêtent à rencontrer.

Ceux qui l'accompagnent s'emparent de l'un d'entre eux. Après l'avoir roué de coups, ils l'attachent sur une grande pierre plate. Un servent lui fait deux profondes incisions près des aisselles. Orn-Theq barrit avec fureur, se cabre de toute sa hauteur sa silhouette se découpant à la lueur de la lune. Puis il se détourne suivi par ses séides. Déjà les prédateurs nocturnes, hyènes en tête, s'appellent et se rassemblent pour se repaître du malheureux blessé et immobilisé.

Iagrom l'homme-long...

Parions qu'en raisonnant simplement, les Pjs porteront secours à l'homme-long, car malgré leur défiance générale pour cette race, il semblerait que celui-ci soit tout comme eux un adversaire de Orn-Theq. Sa disgrâce en fait un allié potentiel, à tout le moins un informateur. D'ailleurs Vo'Hakani insistera pour cela si nécessaire.

Un fois secouru, Iagrom, car tel est son nom pourra raconter ce qui lui est arrivé. Avant cela, une brève description : un homme tout en finesse et puissance, au teint hâlé, l'oeil et le cheveu sombre. Il se dégage de sa personne une farouche détermination doublée tout à la fois d'intelligence et bonté. Bref, celui dont toutes les femmes, y compris les femmes-ours pourraient rêver pour réchauffer leur couche durant les longues nuits de Mordagg ! NB : *au cas où le groupe de Pjs ne comporterait pas de personnage féminin, Iagrom peut être transformé en femme pour permettre la situation inverse.*

Son caractère avenant, son charme et les précieux conseils qu'il va distiller auprès des Pjs devraient

quoiqu'il en soit en faire au moins un allié apprécié. Si de surcroît un personnage féminin avait le bon goût de tomber amoureux d'un tel homme, cela renforcerait la beauté du dénouement à venir. Précisons, si Vo'hakani est toujours présente, qu'il ne la connaît pas, son départ du clan de Orn-Theq remontant à sa petite enfance. Au cours d'une discussion entre eux, il apparaîtra cependant qu'il connaît le nom de Galoum, ancien chef des exilés auxquels appartenait Vo'hakani. Leur appartenance à la même race n'empêchera pas qu'il n'aura rapidement d'yeux que pour une belle femme-ours si le groupe a la chance d'en compter une.

Iagrom pourra dans un premier temps répondre à toutes les questions du groupe sur les hommes-longs. Il révélera en particulier :

- Le clan de Orn-Theq compte environ une centaine de membres, chose jamais vue chez les hommes-ours ! (mimiez avec les doigts de la main pour donner ce nombre.)
- Une quinzaine d'hommes valides se relaient pour appliquer sans faillir les diktats du tyran, assurant sa garde rapprochée en permanence.
- Les autres adultes du clan courbent l'échine, souhaitant que la fureur du chef ne s'abatte pas sur eux. Les rares qui osent contester cette autorité ont tous péri, en étant publiquement écrasés par Orn-Theq « le mammouth » ou après un supplice toujours imaginaire et varié.
- Iagrom a tenté de raisonner Orn-Theq sur certaines de ses décisions folles. Il y est parvenu parfois, protégeant ainsi les plus vulnérables du clan, jusqu'au jour où las de ses conseils de modération Orn-Theq l'a frappé de disgrâce. Voyant qu'il ne pourrait plus l'influencer, Iagrom a tenté de fuir pour retrouver la trace des descendants de Galoum afin de fomenter le renversement du tyran. Il apprend, déçu et triste, que Vo'Hakani est la dernière représentante de ce clan dissident.
- Il pense qu'au sein du clan d'Orn-Theq, une majorité des membres souhaiterait voir enfin la mort de leur chef. Seule sa garde rapprochée représente un véritable rempart entre lui et les Pjs.
- Le clan est installé sur la rive sud de la « grande rivière » qui serpente vers le couchant d'Ao en direction de la grande eau. De là où ils sont, ils se trouvent à environ trois jours de marche au nord de cet emplacement. Le site utilisé est une

vaste colline plate qui surplombe les alentours à plusieurs kilomètres à la ronde et descend en pente raide jusqu'au fleuve.

Iagrom accepterait volontiers l'aide des Pjs et pourrait les mener jusqu'à ce camp. Mais ce serait prématuré de le faire compte tenu de ce qu'ils ont pu voir de leur adversaire.

Il est plus prudent qu'ils prennent d'abord le temps d'aller rencontrer les frères du mystérieux corbeau qui les guide depuis quelques jours.



Les sorciers-corbeaux...

Lorsque les Pjs, accompagnés de Vo'Hakani et de Iagrom seront prêts, ils reprendront la route de la forêt sombre. Leur ami le Corbeau est toujours leur guide, voletant joyeusement autour du groupe leur montrant toujours le chemin le plus sûr et le plus rapide pour atteindre leur but. Ainsi pourront-ils constater qu'il leur permet d'éviter tel marécage, telle roncière ou bien encore qu'il trouve un minuscule chemin de capridé pour franchir une falaise friable.

Lors de leur précédent passage dans la forêt sombre qui marque symboliquement le passage des territoires des hommes-ours à celui des hommes-longs, ils avaient perçu en ces lieux une sourde hostilité à leur égard. Fort de cette sensation, ils ne peuvent qu'être surpris de leur nouvelle perception. Tout se passe comme si ils étaient attendus en un endroit douillet, baignée d'une douce lumière d'aube entrelacée de voiles de brume. L'humus parfume l'air et les chants d'oiseaux accompagnent leurs pas. Ici et là quelques fétiches pendus aux branches rappellent à l'imprudent qu'il circule en territoire occupé.

Arrive alors le moment de la rencontre avec les « Sorciers-Corbeaux » (cf. *WÏrm*, p.44 *suiv.* Pour leur description). Dans une clairière lumineuse, un grand auvent de peaux abrite deux hommes dans la force de l'âge, vêtus de noir, deux sorciers-corbeaux, rejoints promptement par le corbeau qui, reprenant forme

humaine, se transforme en une femme aux cheveux noirs et vient s'asseoir parmi les siens.

Ils accueillent les arrivants avec bonté et chaleur. Ils leur offrent de quoi se restaurer, se reposer et se soigner s'ils en ont besoin.

Curieusement, ils semblent éviter de répondre aux questions des Pjs et s'affairent pour eux à de menus tâches pour leur rendre leur séjour parmi eux aussi agréable que possible. Si un PJ femme a commencé à nouer une tendre idylle avec Iagrom, ils se montreront particulièrement prévenants avec eux deux.

Ce n'est qu'à la nuit tombée qu'ils invitent le groupe des voyageurs à se joindre à eux dans le secret d'une petite grotte où ils vénèrent la mémoire de leurs ancêtres, sous la forme ici de crânes d'ours et d'aurochs...

Chacun des trois sorciers-corbeaux entonne en canon ou à tour de rôle un chant profondément mélancolique et étrange (choix d'une musique étrange et mystique obligatoire pour la circonstance ! Dans les productions de Dead Can Dance, un morceau devrait convenir : *Passage in time* par exemple). Ce chant raconte l'amour d'Aô pour tous ces enfants et sa désolation de voir les hommes-ours et les hommes-longs se déchirer au lieu de s'aider et s'aimer.

A l'issue du chant, les sorciers-corbeaux scrutent intensément les Pjs. Puis, tous parlant d'une même voix, ils annoncent la prophétie d'Aô.

Un jour viendra où Montharoumone n'aura plus de frères.

Un jour viendra où Ourzobounkan n'aura plus d'enfants.

Mais celui qui parviendra à réconcilier les enfants de Montharoumone et d'Ourzobounkan, celui-là permettra que leur mémoire survive à jamais parmi les hommes.

Petite glose à l'attention du MJ :

Cette prophétie annonce tout à la fois la disparition des mammouths et des hommes de Neandertal (encore de beaux millénaires devant eux cependant !) Toutefois elle annonce aussi que si les deux peuples peuvent se réconcilier, la mémoire des mammouths restera aux hommes et la mémoire (génétique et historique) des néandertaliens s'inscrira dans celle des hommes-longs (sapiens).

Ainsi pèse sur les joueurs la tâche colossale de permettre qu'un jour l'homo sapiens trouve dans ses gènes la trace de son lointain cousin disparu (la mémoire, nous l'avons, quoique fassent les joueurs !). Ainsi peut-être pourrions-nous apprendre que certains parmi nous sont des enfants métis qui s'ignorent...

Qui sont ces trois étranges Sorciers Corbeaux ? Voici une version de leur légende, qui n'est pas forcément la véritable, que les plus érudits d'entre les Pjs (notamment ceux dotés de la sagesse du mammouth) peuvent connaître. Les Sorciers-Corbeaux eux-mêmes se tairent à ce propos.

Il n'était pas dans les desseins de Montharoumone et de Ourzohoukan que leurs enfants respectifs mélangent leur sang. Pourtant, allumé par Ao Flamboyante, l'amour a pu naître au fil des siècles de cohabitation entre les deux peuples. De ces unions, parfois jugées contre-nature par des hommes-longs ou hommes-ours, sont nés des enfants.

Dans certaines tribus où ils ont souffert de la réprobation des leurs, ces couples métis finirent par se réunir pour vivre à l'écart de leurs anciens frères. Leurs enfants se nourrirent aux mamelles de deux cultures humaines, sous les auspices bienveillants d'Aô, développant au fil du temps une culture propre, au croisement de celles des hommes-longs et des hommes-ours. Ils recueillirent aussi d'autres enfants métis que leurs parents avaient préféré abandonner pour rester parmi les leurs.

Aucun de ces métis ne pouvait avoir de descendance. Leur infertilité provenait des dissemblances que Montharoumone et Ourzohoukan avaient entendu maintenir entre leur lignées.

Signe des temps violents que Orn-Theq a suscités dans la plaine des Monthâh, depuis des lustres nul nouvel enfant hybride n'est venu au monde. Seuls demeurent de part le monde *neufs* sorciers-corbeaux, frères et sœurs de lait qui veillent, immortels, sur le fragile héritage de leurs ancêtres.

De plus, ils mettent en garde les Pjs sur la soif de vengeance qui ne manquerait pas d'animer les thuriféraires d'Orn-Theq, s'ils parvenaient à le tuer.

Dès lors que faire ? L'issue de ce dilemme est entre les mains des joueurs et la tâche est ardue. Mais ils possèdent certains atouts pour s'orienter vers la meilleure solution possible.

Iagrom est un allié indéfectible et un précieux conseil. Il leur a déjà appris que seule une quinzaine d'hommes soutiennent réellement Orn-Theq. Par ailleurs il leur révèle que l'homme est tourmenté. Il souffre continuellement durant le jour, s'enfermant dans sa hutte et gémissant sans fin. Il pleure son amour perdu, Urtria, mais pas seulement. Son tourment est aussi physique et moral. En de rares occasions, Iagrom qui a été un de ses proches a perçu une lueur d'humanité qui subsistait dans son regard. Il a compris qu'au fond de lui Orn-Theq pleure aussi le Yagûl qu'il fut dans sa jeunesse avant de basculer dans la folie et de s'allier à un sombre esprit qui lui a permis de fuir Mordagg. Celui qui pourrait lui apporter le soulagement de ces tourments lui offrirait sa rédemption.

Fort de cette information, les sorciers-corbeaux peuvent œuvrer à la confection de l'Élixir d'Aô, propre à chasser l'esprit malfaisant qui noircit l'âme de Orn-Theq. Resterait au Pjs à trouver le moyen de s'approcher de Orn-Theq et de le convaincre de boire ce breuvage...

Pour composer cet élixir, il faut recueillir quelques larmes d'Aô et en imprégner les autres ingrédients. Ces larmes se trouvent au cœur de la forêt sombre, là où jaillit une source pure, là où dit-on, on peut apercevoir dans l'onde claire une magnifique femme et l'entendre pleurer sur le destin tragique des enfants d'Aô. Ces larmes peuvent aider à guérir n'importe quel mal.

La sœur-corbeau guidera les Pjs jusque là. Elle réalisera l'élixir et le leur remettra.

Acte 3

De vengeance en réconciliation

Les Pjs partis pour se venger du Tyran Orn-Theq et lever la malédiction de leur clan voient leur quête changer de tournure. Ils apprennent que leur espérance passe par le pardon et la réconciliation. Pourront-ils aboutir ?

Ultimes conseils, derniers préparatifs...

Les sorciers-corbeaux connaissent la puissance de Orn-Theq, soutenu par Montharoumone. Aussi puissants soient-ils, ils ne peuvent garantir que la mort du Tyran mettrait fin à la malédiction qui pèse sur les hommes-ours et ceux du clan du grand bison en particulier, trop d'esprits malveillants lui survivraient.

Les larmes d'Aô...

Le voyage est bref, un jour ou deux, sans embûche particulière jusqu'à la source d'Aô. Pourtant, à l'approche du lieu, leur ami le corbeau semble inquiet.

Des voix d'hommes retentissent dans la forêt et des cris de souffrance, des pleurs. S'approchant les Pjs découvriront un nouveau coup du destin.

Un groupe se tient là, souillant la source magique de ses immondices et de sa seule présence blasphématoire. En effet, quatre hommes longs et les exilés du clan du grand bison (Kermoï, Uglom, Ougrama, Hédouna et Derza, cf. *scénario 1*) se tiennent là. Ils se délectent de la souffrance de captifs hommes-ours qu'ils ramènent à Orn-Theq en offrande. Manifestement, les frères et sœurs exilés pour leur



Yagül Orn-Theq d'après "l'homme mammoth" du Tuc d'Audoubert (et des gravures de mammoth de la grotte de Bernisfal en arrière plan)

infamie passée ont trouvé un moyen de survivre en devenant pisteurs pour les hommes-longs du clan de Orn-Theq.

Parmi la dizaine de captifs mal en point, les pjs reconnaissent certains de leurs alliés du clan des torsos rouges, Wéniki soeur d'un Pj et Leccam son mari le meneur de chasse du clan.

Suprême sacrilège symbolique, c'est justement à la source des larmes d'Aô que le groupe a fait halte pour se reposer un peu, non sans que les bourreaux continuent à s'amuser des tourments de leurs otages.

La confrontation semble inévitable ! Cf. annexe PNJS pour les caractéristiques des exilés et Wûrm p.39 pour les caractéristiques des hommes-longs chasseurs. Si les Pjs jouent sur l'effet de surprise et remportent les premières phases du combat, rapidement Leccam et trois autres parmi les captifs encore assez valides pourront porter assistance aux Pjs.

Le sort d'éventuels survivants est entre les mains des Pjs. La soeur-corbeau qui les accompagne appelle magiquement ses deux frères pour qu'ils viennent porter secours aux captifs survivants. Ils pourront attendre le retour des Pjs au sein de la forêt sombre. S'ils lui demandent, Leccam pourra se joindre à eux pour la suite de leur périple.

Une fois le calme revenu, la sorcière-corbeau entreprend la confection de l'élixir d'Aô. Elle imbibe les ingrédients durant plusieurs heures dans les embruns, au pied de la petite cascade qui gémit en sortant de la roche. Puis non sans avoir remercié Aô,

elle cuit, pille, tamise et filtre le précieux breuvage.

NB : S'il vient à l'idée d'un Pj d'apprendre cette recette, faites lui comprendre que ce sera possible en prenant le temps ultérieurement. Il s'agit d'une version particulière du « breuvage de vie » (cf. Wûrm p.26). Version particulière puisqu'elle inclut aussi une forme puissante d'exorcisme, qui elle ne sera pas accessible aux pjs, quoiqu'ils tentent ; leurs facultés étant plus limitées que celles des sorciers-corbeaux...

A la rencontre d'Orn-Theq...

Le Mj est libre de parsemer les quelques jours de voyage jusqu'au camp de base des hommes-longs de rebondissements divers. Rencontres avec des maraudeurs, des prédateurs, lutte contre les éléments, etc.

Comment faire pour que Orn-Theq puisse boire l'élixir d'Aô ?

Option 1 : sans panache

Les pjs peuvent vouloir lui faire boire le breuvage à son insu. Cela suppose une approche extrêmement discrète du camp. Iagrom pourra aider à trouver quelques contacts alliés parmi les hommes-longs. Mais même là, rien ne sera gagné. Car seuls les favoris du tyran peuvent l'approcher. Dès lors comment lui faire boire le breuvage ? En se débarrassant de ses favoris, c'est possible avec l'aide d'une population maltraitée de longue date si on parvient à la persuader qu'après cela, les Pjs pourront la débarrasser d'Orn-Theq. Iagrom sera très utile à ce moment, ainsi que quelques tests particulièrement difficiles de *palabre* (SD12). Quand bien même, ils y parviendraient, reste que Orn-Theq

serait sur ses gardes et dans une fureur terrible menant presque inévitablement à une confrontation directe (cf. annexe « voix des ancêtres » pour ses caractéristiques). Le nombre pourrait le vaincre, mais les victimes seraient nombreuses et en fin de compte il n'aura pas bu le breuvage ! A tout le moins souhaitons que les joueurs pensent à agir de jour pour mettre davantage de chances de leur côté.

Option 2 : L'Histoire en marche

Voulant la réconciliation avec les hommes-longs et la rédemption d'Orn-Theq, les Pjs peuvent décider, assumant en cela la grandeur de leur destin, de se présenter à lui pour lui offrir de soulager ses tourments. Voire, ils peuvent assortir cela de l'offre lui permettant de se recueillir une dernière fois auprès de la dépouille de son amour perdu, Urtria. En échange, souhaitons qu'ils demandent et obtiennent la garantie minimale d'une coexistence pacifique entre les deux races d'hommes.

Bien entendu, Orn-Theq ne sera pas facile à convaincre. Il serait préférable qu'ils sollicitent l'entrevue de jour, au moment où il est le plus faible et le plus à même de percevoir la souffrance qui l'habite.

Quelque soit le talent d'orateur des Pjs et les efforts d'interprétation des joueurs, il faudra faire peser sur eux une sourde menace. En effet, à tout le moins Orn-Theq demandera des garanties. En cas d'échec, depuis sa mort éventuelle à un simple maintien de son état de souffrance, il prendra la vie des Pjs et de leurs proches. S'ils ne lui ont pas proposé, il demandera aussi à pouvoir se recueillir sur la sépulture d'Urtria.

La Panacée...

Quelques soient l'endroit et les circonstances qu'auront choisis les Pjs, voici ce qui adviendra quand enfin Orn-Theq aura consenti à redevenir Yagûl en buvant l'élixir d'Aô.

L'homme sera pris de convulsions, d'une intense souffrance. Un chamane pourra voir à ce moment un double sombre et spectral de lui-même qui le tourmente et s'accroche désespérément à lui. (Cf. Wûrm p.45 pour le spectre). En fin de compte, seul un effort de volonté de Yagûl peut parachever l'exorcisme. Les Pjs devront le comprendre et l'en convaincre. Lorsqu'il sera chassé, il faudra encore l'affronter. *A priori*, aucun Pj n'aura l'arme enchantée

idoine, seul Yagûl en possède une, il pourra affronter de ce fait son propre démon. Toutefois une solution plus poétique viendrait de ce que les Pjs trouvent le moyen de l'apaiser. Or l'apaiser revient à apaiser Orn-Theq lui-même, en lui faisant réaliser ses erreurs passées et, encore une fois, en lui permettant de retrouver Urtria.

Épilogue

Près de la dépouille d'Urtria, Yagûl pleure. Il n'est plus qu'un vieillard dont bientôt les derniers souffles de vie l'auront abandonné.

Les trois sorciers-corbeaux sont venus assister en silence à ce pathétique et touchant dénouement. Ils couvent les Pjs de leur regard bienveillant et mystérieux, promesse de toute l'aide et des enseignements futurs qu'ils pourront leur apporter.

Les Pjs pensent déjà à ceux qu'ils aiment et qu'ils vont bientôt retrouver, baignés de la tranquille assurance que leurs malheurs sont derrière eux et que les femmes du clan mettront au monde désormais de vigoureux enfants.

Les derniers fidèles d'Orn-Theq ont pris le chemin de l'exil, sous le regard hostile des anciennes victimes. Les hommes-longs enverront des émissaires de paix auprès des hommes-ours à la prochaine saison d'Aô. Peut-être de ces rencontres naîtront des enfants hybrides, capables à leur tour un jour d'engendrer la vie. A moins que Iagrom et un PJ-femme n'ait déjà montré le chemin ?

Leurs descendants porteront pour toujours en eux l'héritage des hommes-longs et des hommes-ours. Sont-ce ceux que l'on nomme aujourd'hui les Basques, peuple fier et si particulier dont l'origine se perd dans la nuit des temps ? Car si les Pjs ont pu oeuvrer avec succès à la réconciliation entre les deux peuples, alors leur descendance commune sera désormais fertile. La prophétie d'Aô s'étant réalisée, ces enfants ne connaîtront pas l'infertilité qui caractérise les sorciers-corbeaux.

NB : les éléments de l'épilogue pourront faire l'objet de scénarios ultérieurs, si l'inspiration me vient, à moins que d'autres ne reprennent le flambeau.



Annexe 1

Les voix des ancêtres & des esprits

Quelques points de vue subjectifs vont enfin permettre de comprendre quelle étrange destinée va connaître le Clan du Grand Bison Troh-Olog. Ces récits sont le point de vue de chacun des acteurs occultes de l'histoire contée. Les informations qu'ils détiennent pourront venir éclairer les personnages-joueurs, selon qu'ils agiront en leur faveur ou tout simplement avec intelligence et respect pour la sagesse qu'ils représentent chacun.

A l'heure des aventures du clan du Grand-Bison, l'esprit de **Ragmar** veille sur la destinée du clan. Il peut donner les informations qu'il détient par l'entremise de visions au chamane qui saura s'attirer ses faveurs et le convaincra de lui transmettre des informations sur les hommes-longs. Ce temps arrivera certainement dans les jours qui suivront l'arrivée de Vo'Hakani (Iwoji) au sein du clan (*fin du scénario 2*), alors que les plus anciens se montreront effrayés ou hostiles face à l'étranger.

Kan-Theq-Ragmar

Le récit de la création du clan de la rivière rouge est connu de chacun des membres de l'actuel clan devenu aujourd'hui celui du Grand Bison. Mais ce récit n'est pas complet. Chacun a simplement entendu évoquer les terribles hommes-longs qui à chaque saison de Mordagg descendent vers la plaine de Monthâh et dont il faut à tout prix se préserver.

Ragmar, Braugkan et Hourdour virent leur clan décimé d'une bien étrange façon. Éloignés le temps d'une chasse, ils revinrent à leur campement (*contreforts pyrénéens, aux alentours de Pau actuellement*) pour y trouver un charnier. Tous étaient morts frappés d'un mal inconnu fulgurant qui avait couvert le corps des défunts de pustules dont l'odeur nauséabonde couvrait même celle de la mort. Plus étrange encore, le camp semblait avoir été occupé pendant quelques temps par un groupe de chasseurs étrangers dont l'un d'entre eux avait oublié sur place une amulette très finement taillée dans un os et représentant un mammouth. Après avoir invoqué la protection de Ourzohoukan, les trois malheureux s'attelèrent aux funérailles de leurs proches, puis le temps du deuil passé, ils suivirent la piste de ces étrangers dont Hourdour sentait qu'ils portaient la responsabilité de la disparition de leur clan.



Redescendant vers les plaines où serpente paresseusement la grande rivière, ils pistèrent la troupe nombreuse toujours plus avant vers le couchant.

Ils parvinrent à ce qui aujourd'hui est connu sous le nom de plaine des Monthâh (*extrême sud des landes actuellement entre Orthez et la côte reculée de plusieurs kilomètres alors*.) Observant de loin ces étrangers ils découvrirent pour la première fois un clan important d'hommes-longs. Une quarantaine d'individus semblait vivre sous le joug tyrannique d'un puissant chef capable de commander aux mammouths. Ils ne chassaient pas l'animal majestueux et semblaient au contraire lui vouer un culte dévot, ne s'autorisant qu'à prélever, sous le contrôle de leur puissant chamane, que les individus les plus âgés et faibles.

Les trois hommes-ours voulaient se venger, mais ils réalisèrent leur impuissance face à une telle tribu. Ils trouvèrent refuge, le temps d'une saison de Mordagg au sein du clan ours de la Grande eau. Hourdour put parfaire son apprentissage de chamane grâce aux sages enseignements de la Voix des ancêtres de ce clan. Au retour d'Aô, il savait dorénavant appeler à lui l'esprit de l'ours.

Ils se sentirent de taille pour affronter le sorcier maléfique qui dirigeait les hommes-longs. A l'approche de Mordagg, le puissant clan revint dans la région à la suite des mammouths. Ils échafaudèrent leur plan de telle façon qu'ils purent surprendre le sorcier alors qu'il se tenait isolé à proximité d'un troupeau. Le combat fut titanesque. Malgré la surprise, ils ne purent le vaincre. L'homme long se transforma en un terrifiant mammouth contre lequel nul, pas même Ragmar ne parvint à résister. Braugkan et Hourdour furent laissés pour mort, tandis que Ragmar était emporté plus mort que vif par l'homme-long blessé et ivre de vengeance.

Les blessures de l'un et de l'autre étaient terribles. Ragmar ne dut sa survie qu'au génie des guérisseurs du clan des hommes-longs, tandis que le sorcier gagné par les poisons dont les assaillants avaient enduit leur épieu se préparait à rejoindre le royaume des brumes.

Au retour d'Aô, les deux hommes étaient toujours à l'article de la mort, cependant la tribu prit le chemin du nord à la suite des mammouths migrant vers des pâturages plus abondants. Convalescent Ragmar devint esclave de la tribu, en compagnie de quelques autres captifs hommes-ours. Il découvrait chaque jour davantage toutes les particularités de cette race étrange, capable de tant de cruauté et pourtant aussi d'un raffinement rare. Il apprit à connaître en particulier une femme, Urtria concubine de grand sorcier. Il réalisa combien cette femme avait souffert au contact du sorcier, puis de la pitié, ses sentiments devinrent amoureux... et partagés. Il comprit à son contact que certains espéraient la mort du tyran et remerciaient secrètement Ragmar de ce qu'il avait fait. Mais le puissant sorcier survécut, non sans avoir côtoyé de très près le monde des brumes. Il en revint plus effrayant et puissant qu'avant. Il se fit dorénavant appeler Orn-Theq, le meneur des ombres. Il prêcha une véritable guerre sainte contre les hommes-ours et entreprit de sacrifier et dévorer ceux

qu'il avait déjà comme esclaves dans son clan, pour la plus grande gloire du Monthâroumone, le grand-père des hommes-longs.

Ce ne fut que grâce à la complicité de Urtria que Ragmar put s'enfuir, en compagnie de Vuhara une de ses futures femmes, tandis que leurs frères-ours périssaient sacrifiés par Orn-Theq.

De retour auprès du clan de la grande-eau, Ragmar eut le plaisir de retrouver Hourdour et Braugkan qui avaient survécu à leurs blessures grâce aux soins attentifs du clan allié. Emportant Wâado (*future Thegmah, autre première femme du clan*), ils repartirent vers leurs terres d'origine, soucieux d'oublier l'expérience terrifiante qu'ils avaient vécue.

Leurs anciennes terres étaient dorénavant occupées par la tribu des mangeurs de morts (*scénario2*) ; sagement, ils s'installèrent plus au couchant, non loin du clan allié des Torses-rouges, sur un territoire exigu mais suffisant tant qu'ils ne seraient pas trop nombreux.

Ils élevèrent leurs enfants et les enfants de leurs enfants dans la crainte des hommes-longs et en particulier de ceux du clan du mammouth.

Urtria

Naguère, aux temps anciens qui précèdent la fondation du clan de la rivière-rouge, le prestigieux clan du mammouth vivait dans la prospérité. Dans un lointain passé, ses ancêtres avaient franchi les grandes vallées de glace entre les monts blancs (*nord des Alpes*), en suivant les vastes troupeaux de mammouths par une faille peut-être refermée aujourd'hui. A chaque saison de Mordagg, ils suivaient les imposants pachydermes vers le sud, longeant l'océan mystérieux. A chaque saison d'Aô, leurs pas les ramenaient vers les vastes steppes en bordure du mur gelé marquant la fin du monde (*nord du Bassin parisien actuel*).

Enfants du Monthâroumone, ils vivaient en commensaux de leurs frères-mammouths, ne s'autorisant à prélever à leur harde que les plus faibles des membres, toujours dans le respect d'un rituel très codifié.

Puis vint le temps du règne de celui qu'on nomme aujourd'hui Orn-Theq, « le meneur des ténèbres ». Chamane respecté de tous pour sa science, il devint peu à peu un chef naturel et accepté par la plupart des membres du clan. Grâce à lui la prospérité régnait.

Urtria est aujourd'hui une « Femme des eaux » (*bestiaire p.43*). Fort belle, elle prend toutefois la peine de se cacher à partir de la poitrine (*cf. in fine pour comprendre*) Elle peut raconter son histoire à ceux qui ne craignent pas de l'approcher. Elle pourra en particulier dévoiler une des faiblesses de Orn-Theq qu'est sa phobie du jour. Elle attend sa délivrance de la main d'un descendant de Ragmar pour s'assurer que le combat de ce valeureux guerrier continue toujours. En mourant (parce qu'elle doit mourir, son destin est tragique jusqu'au bout) son ventre libère une monstruosité. Elle accouche au terme d'années de souffrances d'un être contrefait, certainement maudit par Orn-Theq lorsqu'il comprit le geste de sa femme. La créature hideuse attaque immédiatement les descendants de Ragmar. *Considérer la « chose » comme un épineux (bestiaire p.43), version aquatique.*

Pourtant certains, dont le père d'Urtria, s'inquiétaient de ses accès d'humeur, où il pouvait devenir extrêmement violent, comme si au cours de ses voyages chamaniques un esprit maléfique avait pris possession de son esprit. Peu à peu, son nouveau visage se dessina et tandis qu'il devenait un véritable tyran, capable de se transformer lui-même en mammoth pour présider aux destinées du clan, il était trop tard pour se défaire de lui. Ceux qui le tentèrent y perdirent la vie, à commencer par le père d'Urtria.

En représailles de la révolte menée contre lui, Orn-Theq prit sa fille pour femme, l'humiliant et la forçant fréquemment pour montrer à tous qu'il était devenu le chef incontestable du clan. C'est à cette époque que sa folie atteignit des sommets. En particulier, après avoir été blessé par un homme-ours tentant de s'en prendre à un gibier commun, il dévora devant ses chasseurs le cœur de l'infortunée victime. Il décréta que les hommes-ours étaient des animaux, il interdit toute forme de dévotion à Ourzohoukan, et imposa à tous, aussi souvent que possible, de manger de la chair d'homme-ours qu'il trouvait succulente et propice à réveiller les ardeurs de tout chasseur.

Partout où le clan passait, les hommes-ours étaient empoisonnés grâce à la science de Orn-Theq ou emmenés comme captifs pour satisfaire ses appétits sadiques et de nourriture. C'est ainsi qu'un groupe de chasseurs du clan, s'étant éloigné de ses territoires habituels put décimer le clan du guerrier-ours Ragmar. L'homme-ours prit le temps, en compagnie d'alliés et de ses frères, de préparer sa vengeance. Mais son courage et son audace ne purent suffire à terrasser le monstre. Seul survivant, il fut emmené comme captif, tandis que Orn-Theq s'apprêtait à rejoindre le monde des brumes ironiquement affaibli par un des rares poisons qu'il ne semblait pas connaître.

Ragmar et Urtria s'aimèrent, le temps d'une saison.

Puis revint le terrifiant Orn-Theq. Nul ne sut comment il était parvenu à éviter que Mordagg ne le mène au delà des brumes. Il semblait perpétuellement possédé, parlant à un esprit invisible. Les enfants pleuraient à son passage, il ne supportait plus les lumières d'Aô se tenant tout le jour à l'abri de sa hutte et ne sortant qu'à la nuit tombée. Sa tyrannie devint telle qu'un groupe d'hommes mené par Galoum le meneur de chasse parvint à fuir en compagnie de quelques femmes et enfants. Urtria, certainement parce qu'elle était concubine de Orn-Theq, ne fut pas tenue au courant de ce projet et dut se résoudre à rester. Curieusement, le tyran l'aimait alors qu'il l'avait tant méprisé au début de leur union. Sa passion pour elle était dévorante, faite tout à la fois de dévotion et d'une jalousie terrible.

Lorsque Urtria réalisa qu'elle portait en elle un enfant de Ragmar, elle devina les tourments que ne manquerait pas de faire subir Orn-Theq à l'enfant à naître et à elle-même. Emplie de désespoir et ne supportant plus l'idée d'appartenir à un fou, elle se rendit au bord de l'océan et du haut d'une falaise elle

se précipita dans les flots tumultueux.

Mordagg dut estimer qu'elle devait aider à la perte de Orn-Theq, car il ne voulut pas la faire passer dans le monde des brumes. Aujourd'hui encore, elle hante les abords de la falaise d'où elle se précipita, attendant qu'un descendant de Ragmar vienne lui apporter le soulagement de ses tourments.

Trolv-Olog

Trolv-Olog est un nouvel esprit tutélaire du clan. Il doit se faire connaître avant de pouvoir se faire reconnaître ! D'autant plus que l'esprit de Kan-Theq-Ragmar lutte au départ pour retrouver sa suprématie. Ce n'est que lorsqu'ils auront mutuellement conscience de la nécessité de s'allier que Trolv-Olog pourra devenir de plus en plus précis dans les visions qu'il transmettra au chamane du clan. Il symbolisera alors l'espoir que les hommes-ours peuvent placer dans les hommes-longs, tous n'étant pas du même acabit que Orn-Theq. Plus prosaïquement, il peut insuffler la puissance du bison à tous ceux qui luttent contre Orn-Theq et ses séides... moyennant bien sûr une offrande dans le cadre d'une juste dévotion. Il est aussi l'esprit capable de comprendre la malédiction qui pèse sur l'ancien clan de la rivière-rouge, malédiction lancée par Orn-Theq lui-même. C'est donc lui qui a priori sera l'initiateur de la quête menée pour destituer le tyran.

Le grand bison tué par l'ancien clan de la rivière-rouge, est bien davantage qu'un bison.

Galoum l'homme-long qui fuit la tyrannie de Orn-Theq en compagnie de quelques dissidents était lui aussi chamane. Pendant plusieurs années, ce nouveau clan d'hommes longs, qui vivait en marge des territoires des hommes-ours au bord de la grande rivière, projeta d'abattre Orn-Theq et de sauver ceux de leurs anciens frères qui pouvaient encore l'être.

Habité par la puissance du bison, il mena son clan comme il le put, réalisant bien vite qu'ils avaient été maudits par Orn-Theq. Malgré leurs efforts, ils durent abandonner leur projet de vengeance pour se contenter d'essayer de survivre. Maladies, enfants morts-nés, accidents et escarmouches avec les hommes-ours sanglants réduisirent leur nombre.

Sentant ses forces l'abandonner avec l'âge, Galoum livra lâchement son clan aux affres d'une fin miséreuse. Par un puissant rituel, il renonça définitivement à son humanité et devint Trolv-Olog le grand bison poursuivant sous cette forme une vie emplie de remords et du regret de n'avoir pas ramené

la paix à ses frères.

Parmi les quelques survivants de son faible clan figurait une de ses descendantes directes, Iwoji connue dorénavant dans le clan du grand bison comme Vo'Hakani.

Tué par les chasseurs-ours, sa mort est paradoxalement un nouvel espoir. Emplissant l'esprit de Oumtwé de visions le concernant, il parvient à s'imposer comme esprit tutélaire du clan de la rivière-rouge qui depuis porte son nom. Il y voit l'occasion, en s'alliant aux descendants de Ragmar, d'obtenir enfin la victoire qu'il n'a acquise de son vivant.

Orn-Theq, *alias* Yagûl

L'histoire de cet homme-long est identique à celle que connaîtront bien des homo sapiens sapiens dans les millénaires suivants. Une grande intelligence, une soif d'apprendre, mais aussi un certain cynisme et en fin de compte un équilibre instable qui bascule vers la plus grande mégalomanie. Très jeune, Yagûl montre de grandes dispositions pour le chamanisme. Il est doué, apprend vite et veut rapidement surpasser ses propres maîtres.

Certaines expériences qu'il tente l'amène à côtoyer des esprits puissants, parfois pervers et rapidement son équilibre mental se détériore. Entouré d'hommes-longs plus ordinaires, il brille facilement parmi eux et en vient bien vite à ne plus supporter ce qu'il considère comme leur médiocrité.

La révolte de certains à son égard, qu'il mate aisément, finit de le convaincre qu'il est appelé à un grand destin et que nul ne doit pouvoir se dresser sur son chemin. Il parvient à convaincre le puissant Monthâroumone de lui octroyer la faculté d'habiter le corps du mammouth. Ce privilège est extrêmement rare, il l'obtient dans un contexte où certains hommes-ours s'enhardissent et commencent à chasser le grand pachyderme. Monthâroumone est alors convaincu qu'il lui faut des alliés parmi les hommes pour défendre sa progéniture directe qui connaît déjà les prémices annonciateurs du déclin de sa race.

Yagûl devient donc rapidement le thuriféraire de Monthâroumone, ce dernier étant abusé par son zèle à combattre les hommes-ours. C'est à cette époque que le cannibalisme à l'encontre des infortunés chasseurs-ours capturés devient une règle au sein du clan du Mammouth.

Le traquenard tendu par Ragmar, Braugkan et Hourdour le précipite au bord du monde des brumes. Là, alors que Mordagg s'apprête à lui faire franchir le pas fatidique, il s'allie à un esprit obscur prêt à tout pour retourner dans le monde des vivants.

Il revient plus puissant que jamais, plus fou aussi, d'une folie sanguinaire que plus grand chose ne peut arrêter, persuadé d'avoir un véritable destin messianique devant lui. Il doit combattre les hommes-

ours qui sont une engeance impie, combattre Ourzohoukan leur grand-père et assurer la suprématie des hommes-longs protecteurs de l'engeance de Monthâroumone. C'est à cette époque que peu à peu, les hommes-ours de la région doivent abandonner la steppe pour se réfugier dans les collines et les montagnes pour échapper à la fureur des mammouths et de son clan protecteur.

Lorsque Urtria met fin à ses jours, il en apprend vite les raisons. Il déchaîne alors sur Ragmar une déferlante de malédictions sur lui, ses descendants et les descendants de ses descendants. Sa progéniture sera maudite, ses chasses seront pauvres jusqu'à l'extermination de sa lignée.

C'est pourquoi, sans que nul n'en ait jamais compris l'origine le clan de la rivière-rouge a toujours connu des conditions d'existence précaires, tandis que nombre de jeunes enfants périssaient en bas âge, et que les territoires de chasse qu'il pratiquait étaient si réduits et pauvrement achalandés en gibier.

Orn-Theq est le pire adversaire qui soit. Il s'agit d'un chamane mort-vivant, habité aujourd'hui par un esprit tourmenté qui en a fait une créature des ténèbres qui a par ailleurs conservé ses pouvoirs de chamane et en particulier sa faculté à se transformer en un immense mammouth, meneur de harde (*bestiaire p.39 pour le mammouth et 41 et 42 pour la créature des ténèbres.*) Ses caractéristiques animales sont donc les suivantes

Esquive 5	Peau 7	Init. 2D6+1	Course 7
Vigilance 8	Défenses 2D6+2	Dégâts 6D6	Trompe 2D6+2
Dégâts 4D6 *	Piétinement 2D6+2	Dégâts 7D6 *	Endurance 81

Capacités spéciales en tant que mammouth

Barrisement, saisie et piétinement, terreur, transformation en brume, drain de vie, contagion.

En tant qu'humain

Chamane très puissant (possède tous les pouvoirs de chamanisme et la plupart en matière d'enchantement et de sorcellerie). Forces : puissance du bison, sagesse du mammouth, vitesse du cheval, œil de la panthère – faiblesse : présomptueux. Il est bardé de fétiches confectionnés par lui-même ou dérobés sur ses victimes.

Mais pourquoi décrire un tel personnage puisque un affrontement direct est peu probable ?

Iwoji, *alias* Vo'Hanaki

Descendante de Galoum, elle a grandi tout à la fois dans la crainte des hommes-ours et dans celle du puissant clan du Mammouth qui à chaque saison de Mordagg revient dans la plaine des Monthâh au couchant d'Aô. Abandonné par son protecteur Galoum, le clan errant a rapidement décliné avant de disparaître définitivement sous les assauts des hommes-ours sanglants. Elle n'a dû son salut qu'à sa grande beauté qui a fasciné les cannibales et à son habileté et sa patience pour leur transmettre les connaissances artisanales reçues de ses ancêtres.

Lorsqu'elle arrive dans le clan du grand bison, elle joue le rôle d'un véritable catalyseur. Tout à la fois, elle ne manque pas de reconnaître la vénération récente du clan pour Trolv-Olog qu'elle identifie vite comme étant l'esprit de son ancêtre, et elle cristallise les craintes et les rancœurs des plus anciens du clan à l'égard des hommes-longs. Grâce à elle, les personnages devraient s'intéresser de plus près à l'histoire de leur clan, ainsi qu'à ses rapports pour le moins houleux avec les hommes-longs.

Iwoji alias Vo'hakani

Forces : Habileté des ancêtres, savoir du bièvre, grâce du cygne, venin de la vipère.

Faiblesse : boiteuse

Rapidement, Vo'Hakani pourrait se sentir bien intégrée au clan du Grand-Bison, si tant est que ses membres se montrent accueillants. Elle sera dès lors disposée à leur enseigner l'artisanat de son clan ainsi que quelques savoirs secrets.

Elle sera surtout celle qui par l'accueil glacial que lui réservent les ancêtres et sa propre curiosité envers Trolv-Olog, va précipiter le clan (et surtout les Pjs) sur la trace de Orn-Theq.



Annexe 2

Liste et détail des personnages non joueurs

Voici une liste complète des pnjs que vos personnages joueurs pourront connaître, côtoyer ou rencontrer, classés par tribu.

Ceux dont le nom est indiqué en italique sont décédés avant même le début des aventures ; ceux dont le nom en italique est suivi d'un astérisque sont destinés, sans échappatoire, à mourir dans le courant de la campagne ;

Les personnages sur fond blanc sont des femmes ; les personnages sur fond gris sont des hommes ; les personnages sur fond gris foncé sont des enfants, c.a.d dont l'âge est inférieur ou égal à 14 ans à peu près, et qui n'ont pas subi les rites de passage à l'âge adulte (du moins au début de la campagne).

Les années de naissance et de mort sont indiquées en rapport avec « l'an 0 », qui marque la fondation par Ragmar, Braugkan et Hourdour du clan de la rivière rouge.

Nom	Sc	H/F	Peuple/clan	Né	Mort	Forces / faiblesses	Talents / savoirs	Notes
RAGMAR	1	H	HO/Rivière rouge	-18	40		Combat ours	Fondateur du clan de la rivière rouge
<i>Braugkan</i>	1	H	HO/Rivière rouge	-15	20			Artisan, frère de Ragmar
<i>Hourdour</i>	1	H	HO/Rivière rouge	-25	35		Chamanisme	Chamane, cousin de Ragmar
<i>Vuhara</i>	1	F	HO/Rivière rouge	-14	6			Femme de Ragmar
<i>Thegmah</i>	1	F	HO/Rivière rouge	-15	41		Fétiches	Femme de Ragmar
<i>Tekmana*</i>	1	H	HO/Rivière rouge	25	50	Coeur glace, force ours, vigilance hibou		Petit fils de Ragmar et Vuhara, chasseur pisteur, assassiné par Kermoï
<i>Arzam*</i>	1	H	HO/Rivière rouge	20	50			Petit Fils de Braugkan, frère de Délat, meneur de chasse, tué par Olog-Hamra
<i>Sedné*</i>	1	F	HO/Rivière rouge	18	50	Coeur glace, inspi roches, secret ours	Ornement, parure, peinture	Dernière femme de Ragmar, morte en couche (Oumtwé)
Oumtwé	1	H	HO/Grand bison	5		Envol aigle, sage mammouth, oeil panthère	Chamane	Fils de Braugkan, voix des ancêtres
Maab	1	F	HO/Grand bison	15		Coeur glace, magie rhinocéros, habileté ancêtres	Fétiches	Fille de Ragmar et Thegmah, seule restée comme femme née du clan
Delat	1	H	HO/Grand bison	27		Coeur glace, savoir bièvre, ruse furet, habileté ancêtres/ boiteux, défiguré	Parure, ornement, peinture	Petit fils de Braugkan, artisan, frère de Arzam

Nom	Sc	H/F	Peuple/clan	Né	Mort	Forces / faiblesses	Talents / savoirs	Notes
Nourok	1	H	HO/Grand bison	30		Coeur glace, vol corbeau, vitesse cheval	Combat ours	Fils de Hourdour, chef chasse
Ga-houna	1	F	HO/Grand bison	29		Coeur glace, puiss bison, agilité bouquetin		Femme de Oumtwé
Siéma	1	F	HO/Grand bison	32		Coeur glace, flamme salamandre, savoir bièvre		Femme de Nourok
Vohanak	1	F	HO/Grand bison	30		Coeur glace, inspi roches, envol aigle	Fétiches	Femme de Tekmana, puis de Délât
Craolar	1	F	HO/Grand bison	46		Coeur glace,		Fille de Oumtwé et Ga-houna
Irda	1	F	HO/Grand bison	46		Coeur glace,		Fille de Vohanak et Tekmana
Takwé	1	H	HO/Grand bison	49		Coeur glace,		Fils de Nourok et Siéma
Arda	1	F	HO/Grand bison	50		Coeur glace,		Fils Oumtwé et Ga-houna
Kobataï	1	H	HO/Grand bison	50		Coeur glace,		Fils Oumtwé et Ga-houna
Kermoï	1	H	Bannis	20		Coeur glace, force ours, fureur lion	Combat ours	Fils de Hourdour, banni
Uglom	1	H	Bannis	22		Coeur glace, force ours, souffle cerf / châtré	Combat ours	fil Hourdour, frère de Kermoï, banni
Ougrama	1	F	Bannis	25		Coeur glace, prestance auroch, grâce cygne		Femme de Uglom, bannie
Hédouna	1	F	Bannis	25		Coeur glace, flair loup, flamme salamandre		Femme de Kermoï, bannie
Derza	1	F	HO/Rivière rouge	38		Coeur glace, souffle cerf		Fille de Kermoï et de sa première femme morte en couche
Mugral	1	F	HO/Torse rouge	8	51	Cœur glace, magie rhinocéros, souffle cerf	Enchantement	Soeur de Oumtwé, femme de Goïbu, sage et enchante armes + sorcière (onguent de paovorn)
Goïbu	1	H	HO/Torse rouge	-3		Coeur glace, force ours, souffle du cerf	Combat ours	Sage mais il n'est plus chef de chasse à son âge.
Leccam	1	H	HO/Torse rouge	17		Coeur glace, force ours, flair loup	Combat ours	Meneur de chasse qui a perdu sa deuxième femme lors du mordagg dernier, prend Wéniki
Chabal	1	H	HO/Torse rouge	12		Coeur glace, force ours, souffle cerf	Combat ours, taureau	Chasseur, père de Tiliya et Magoni

Nom	Sc	H/F	Peuple/clan	Né	Mort	Forces / faiblesses	Talents / savoirs	Notes
Tiliya	1	Var	HO/Torse rouge	35		Coeur glace, grâce cygne, venin vipère	Onguent paovorn	Fils ou fille Chabal, jumeau(elle) Magoni, initié(e) à la sorcellerie. Homme ou femme selon le groupe de PJ pour une éventuelle union.
Magoni	1	Var	HO/Torse rouge	35		Coeur glace, prestance auroch, puissance bison	La peau de nuit	Fils ou fille Chabal, jumeau(elle) Tiliya, initié(e) aux ornements corporels. Homme ou femme selon le groupe de PJ pour une éventuelle union.
Wéniki	1	F	HO/Torse rouge	32		Coeur glace, savoir bièvre, grâce cygne		Fille de Oumtwé, soeur de Monthâmor, femme Leccam
Kautika	1	F	HO/Torse rouge	40		Envol aigle, faible, craintive		Fille de Uglom et Ougrama, abandonnée, devenue torse rouge
Omax	2	H	HO/Torse rouge	31	51	Coeur glace, force ours, souffle du cerf	Combat taureau	Fils de chabal, tué par les mangeurs de morts
Huglar	2	H	HO/Torse rouge	40	51	Coeur glace,		Enfant du clan, fils de Urthak, tué par les mangeurs de morts
Gäünir	2	H	HO/Torse rouge	39		Coeur glace,		Enfant du clan
Urthak	2	H	HO/Torse rouge	21		Flair de loup		Pisteur, père de Huglar
Ménécrow	2	H	HO/Torse rouge	20		Ruse furet		Affût et tireur
Gartoï	2	H	HO/Torse rouge	24		Fureur lion		Frappeur
Iwoji / Vo-Hakani	2	F	HL/Grand bison	28		Habileté ancêtres, vol corbeau, grâce cygne, inspi roche/boiteuse	Travail peaux, os, vol harfang, Captive hommes sanglants, adoptée par clan Grand Bison	
Nika	2	H	HO/Grand bison	42				Né parmi les mangeurs de morts, (éventuellement adopté)
Oraza	2	F	HO/Grand bison	43				Née parmi les mangeurs de morts, (éventuellement adoptée)
Vborl*	3	H	HO/Grande Eau	2	50	Cœur glace, sagesse mammoth, œil panthère	Transe, contact d'esprits, focale chamanique	Mourant au moment où les pjs le rencontrent (endurance 8)
Iagrom	4	Var	HL/Grand mammoth	30		Habileté ancêtres, Agilité bouquetin, Grâce cygne	mêlée, vol harfang, breuvage de feu	Homme ou femme selon le groupe de PJ pour une éventuelle union.

Annexe 3

Les Héritiers de RAGMAR

La carte du Territoire

