

## *Le sang de Caïn*

### *Scénario pour Würm*

*par Yodram*

Idée tardive de scénario qui m'est venue de la lecture d'un article sur la violence à la préhistoire, que [je recommande](#).

Mais je tairai le nom de l'auteur, puisqu'il a abondamment illustré son article de dessins de l'ami Manu, sans le citer une seule fois !

**AVERTISSEMENT** - Le parti-pris est donc le suivant : oui, la violence est précoce dans l'humanité ; oui la hiérarchie des forts sur les faibles s'est installée dès l'aube de l'humanité ; oui, la convoitise et la soif de posséder sont bien antérieures au néolithique et à la sédentarisation des hommes. J'ai tendance à penser que ce parti-pris n'est guère éloigné de la vérité, mais je suis bien entendu le fruit de mes préjugés d'homo-sapiens du 3<sup>e</sup> millénaire !

Ce scénario est destiné à être joué par des hommes longs, idéalement 2 à 4 joueurs. Le clan auquel ils appartiennent n'a encore jamais rencontré d'hommes-ours.

Toute ressemblance avec des faits mythologiques connus est fortuite !

#### *Prologue :*

Dama est un chef respecté et craint. Depuis des lunes innombrables, il guide son clan, toujours plus vers le couchant. Sa puissante stature, ses nombreuses femmes, ses armes ornementées, ses riches parures attestent de son pouvoir. Certains ont essayé au fil des ans de lui contester son autorité. Ils ne sont plus là pour en parler, ou bien ils ont été tellement humiliés qu'ils sont aujourd'hui l'objet des railleries de tous. Mais comme tout tyran, Dama reste le chef parce qu'il sait aussi rendre d'une main aux uns, ce qu'il a pris par la force aux autres. Et puis, force est d'admettre que depuis qu'il guide son clan, la prospérité règne parmi ses membres. Au cours de la longue migration du groupe, nul adversaire n'a su résister à la supériorité du clan de Dama : ses guerriers savent se protéger avec plastron d'os ou boucliers, ils savent fabriquer de solides

armes étudiées pour l'efficacité au corps-à-corps, ils ont appris et perpétuent les savoirs secrets du combat entre hommes.

Pourtant, depuis la dernière saison froide, tous ont vu que Dama n'est plus le même. Sa démarche s'est alourdie et une claudication prononcée l'empêche dorénavant de courir. Le matin, il doit attendre plusieurs heures près du feu ou au soleil avant de pouvoir déplier sa puissante carcasse.

Un de ses fils, le plus ambitieux, le plus violent, Cahim, est en embuscade. Il s'est déjà permis de tenir tête à son père et tous comprennent qu'il n'attend qu'un signe supplémentaire de faiblesse pour destituer définitivement le vieux chef.

Le clan a profité de la fonte des neiges en moyenne montagne pour passer un col qui les bloquait depuis le début de la saison froide. Il s'aventure vers le couchant, dans une vallée qui s'élargissant promet de plaines giboyeuses et autres abondantes ressources. Mais

les lieux sont déjà occupés. Depuis qu'Ourzohoukan « le Grand Ours rouge » a créé les hommes-ours, ils occupent ces vallées.

### *Les derniers jours d'Abel*

Le meneur appréciera librement le temps qu'il veut consacrer à cette partie du scénario. Il s'agit ici d'organiser l'approche d'un territoire inconnu par un groupe humain. Cahim, le fils de Dama prend naturellement la tête de ce groupe. Il est accompagné de 3 ou 4 séides et des personnages-joueurs. Dama, affaibli reste en arrière avec le reste du clan, soit 25 personnes réparties comme suit :

- 5 chasseurs dont trois jeunes et très inexpérimentés,
- 5 vieillards (hommes et femmes)
- 9 femmes
- 6 enfants

Laissez les personnages-joueurs participer à l'élaboration de stratégies d'approche. Il n'y aura finalement pas grand-chose à redouter avant la rencontre avec le clan d'hommes-ours qui est replié dans un abri sous roche à proximité d'un grand lac. Avant cette rencontre, le groupe pourra trouver un site de taille de silex et relever que cette taille leur paraît bien primitive (moustérienne), puis un site de boucherie situé à une demi-journée de marche du camp principal.

Là, une première méprise va mettre le groupe dans un état bien particulier. En effet, il relève sur place la présence d'un corps décharné dont les

restes sont abandonnés aux prédateurs. Tout porte à croire que cet homme a été tué par d'autres hommes, puis dépecé et peut-être partiellement mangé avant d'être abandonné sur place. En fait, il n'en est rien : l'homme a succombé à un empalement par un aurochs et le rite funéraire de ce clan prévoit une offrande du corps démembré aux animaux de proie. Les personnages-joueurs noteront que le corps du défunt est court sur jambes mais très massif, sa tête a disparu.

La prudence pourrait conduire à se détourner de ce lieu ou à aller chercher du renfort auprès de ceux restés en arrière. Mais Cahim veut affirmer sa stature de meneur. Il décide contre l'avis de certains (des Pjs ?) de continuer vers le camp de base de ces « mangeurs d'hommes tordus ». Là, la palabre serait vaine et dangereuse. Il faudra attaquer en bénéficiant de l'effet de surprise.

L'approche pour éviter d'être repérés doit être très discrète, d'autant plus que deux chasseurs-ours, rentrant au camp surgiront dans le dos des Pjs en train d'espionner le camp de base. Craignant pour les leurs et n'ayant de surcroît jamais vu d'hommes longs, ils attaquent directement en hurlant pour prévenir leurs frères... à moins que les Pjs n'aient réussi à prendre l'initiative. Dans ce cas, ils pourront être neutralisés avant l'attaque du camp.

Après un examen attentif, les Pjs peuvent évaluer les forces de ce groupe. Outre les deux chasseurs-ours, un autre homme assez âgé est dans ce groupe, deux femmes, une vieillard et deux enfants en bas-âge. Ils paraissent contrefaits aux hommes longs, l'air abruti et la mise sommaire et crasseuse. La vieille femme passe son temps à crier d'une voix stridente sur les deux plus jeunes femmes, semblant les commander sans cesse.

L'emplacement qu'ils occupent semble idéal pour installer un camp de base pour le clan de Dama. Cahim n'hésite pas et donne l'assaut. Le groupe des Pjs a l'avantage. Toutefois, les hommes-ours se battent avec l'énergie du désespoir et un mauvais coup est si vite arrivé. D'ailleurs, c'est le cas lorsque Cahim veut s'emparer d'une des deux jeunes femmes. Elle le blesse lourdement aux parties génitales. Quelle que soit l'issue globale du combat, voici des éléments incontournables :

- Cahim donc est blessé,
- une femme est indemne (elle révélera plus tard s'appeler Héwa), elle doit avoir été épargnée par les Pjs.
- un enfant de 3 ou 4 ans a été blessé à la tête mais il vit encore, la femme l'appelle Bael.

Les autres ont succombé ou ne survivent pas à leurs blessures.

Insistez sur la cruauté des séides de Cahim et de lui-même. Ils voulaient tuer et

non simplement chasser des importuns.

### ***Le meurtre de Caïn***

D'une façon ou d'une autre le clan de Dama se retrouve dans ce nouveau camp de base.

Plusieurs éléments vont rapidement rendre l'ambiance oppressante.

Tout d'abord Cahim souffre le martyr. Son humeur devient exécrable : unique blessé grave de l'expédition, il risque en plus de perdre au minimum ses attributs virils, si ce n'est la vie. Lui qui déjà, en véritable petit coq se voyait déjà succédant à son père, ne peut concevoir d'être moqué par tous parce qu'il est devenu chapon ! Il reporte sa rancœur sur Héwa évidemment et sur le petit Bael qu'elle s'efforce de sauver. En observant la femme-ours dans ses gestes et soins portés au petit Bael, les Pjs seront intrigués : elle semble maîtriser bien mieux que quiconque dans le clan de Dama le secret de certaines plantes aux vertus curatives.

Si les Pjs font mine de vouloir protéger l'un ou l'autre, Cahim exige que les deux captifs lui soient remis en réparation de ce qu'il a subi. Héwa le servira. Pourtant selon les usages du clan, c'est à celui des Pjs qui s'est saisi d'Héwa de décider ce qui doit advenir d'elle, avec l'avis du conseil des anciens.

Le meneur peut improviser ici une longue séance de palabres où vont se faire jour

quelques notions de proto-droit coutumier de la propriété des esclaves ! Cahim, avec véhémence revendique la femme-ours. Le conseil des anciens reconnaît que sa prétention est légitime, tout en disant aussi qu'il appartient aux Pjs de décider. Bref, c'est un dilemme insoluble.

Le vieux Dama reprend alors sa place. Il constate que les deux parties ont raison. L'emportera celui des deux qui pourra en payer le meilleur prix. Sur ce prix, une partie ira à Dama lui-même, l'autre à celui qui n'aura pas la femme-ours (retors, il n'indique pas la quotité qu'il se réserve !). L'enchère aura lieu à la prochaine pleine lune, sous le regard des ancêtres. Cette enchère est l'occasion pour les Pjs de rassembler leur maigre richesse, mais aussi peut-être l'occasion de tester leurs alliances au sein du clan, pour savoir qui est disposé à les aider à surenchérir sur Cahim.

Ne laissez pas aux joueurs le sentiment que tout est perdu d'avance. Un bon tacticien politique réalisera toutefois que l'essentiel des appuis du clan est accordé plutôt à Cahim, par crainte et par fidélité à Dama. Mais en faisant valoir qu'il n'a pas la stature de son père, qu'il survivra certainement diminué après sa blessure, ou encore qu'il a trop souvent contesté l'autorité de son père ces derniers temps pour s'en réclamer, d'habiles négociateurs pourraient rallier quelques indécis à leur

cause, et donc obtenir d'eux une promesse de don pour « acheter » Héwa.

En fin de compte, cette idée d'enchère lancée par Dama est une fausse bonne idée. Elle prend l'allure d'une sorte de plébiscite pour choisir son propre remplaçant. Et Cahim ne s'y trompe pas. Bien que diminué, il n'a rien perdu de sa capacité à menacer et ses sbires veillent sur lui et peuvent user des poings pour convaincre quelques récalcitrants.

Il va user d'une rouerie ignoble pour montrer qu'il ne craint pas son (ses) adversaire(s) – notons qu'une discussion intéressante entre Pjs peut intervenir pour savoir lequel d'entre eux est le mieux placé pour prétendre tenir tête à Cahim, et donc participer à l'enchère - : estimant que Héwa consacre trop de temps à Bael, au lieu d'utiliser ses dons de sorcière pour le soulager de ses douleurs au bas-ventre, il fait attraper l'enfant, à l'insu des Pjs, et l'exécute sauvagement en le fracassant contre un rocher. L'air faussement innocent, il proclame qu'il n'a pas offensé la décision de son père, puisque seule la femme-ours doit faire partie de la vente aux enchères.

Du coup, la vente aux enchères va révéler la division du clan et les prémices d'une lutte à mort entre les deux participants.

### ***La domination de Caïn***

Comme indiqué précédemment, la cause des

Pjs est perdue d'avance. Mais ce nécessaire élément narratif ne doit pas être perçu par les joueurs. Aussi, convient-il d'organiser cette mise en vente d'Héwa avec force jets de dés de palabre, de marchandage, etc. et surtout, en pensant à ménager in extremis la trahison pitoyable d'un allié qui paraissait indéfectible. Peu importe les motifs qui l'auront fait ployer (crainte, promesses diverses), le résultat est là. Héwa est désormais l'esclave de Cahim.

Une grande latitude narrative est laissée ici au meneur. Il doit s'adapter à la position des Pjs et à leur capacité à se révolter ou à gagner des soutiens pour fomenter une révolte.

L'ignominie de Cahim doit aller crescendo, étant entendu que si les Pjs interviennent trop tôt, ils n'auront aucun soutien ; s'ils tardent à intervenir, voire restent passifs, ils seront passés à côté d'une chance pour eux et pour le clan d'éviter le pire.

Voici quelques événements que marqueront la naissance du tyran Cahim :

\*Souffrant le martyr, l'homme s'en prend incessamment à Héwa qui essuie ses injures et ses coups. N'étant pas considérée comme vraiment humaine, nul ne se permet de reprendre Cahim à ce sujet.

\*Lorsqu'il devient évident qu'il va falloir châtrer Cahim pour qu'il survive, il redouble de violence vis-à-vis de Héwa, l'accusant au passage de l'avoir empoisonné plus que soigné.

Avant l'opération, il fait jurer à son père Dama de tuer Héwa s'il ne survit pas. Dama jure du bout des lèvres. Cahim survit. Evidemment tous savent qu'il est un homme diminué qui n'aura jamais de descendance, mais nul ne peut bien entendu évoquer le sujet, sous peine d'être roué à mort dans l'instant. Il compense son handicap par une cruauté sans limite qui s'applique à Héwa, mais aussi à toutes celles qui ont partagé sa couche avant l'arrivée d'Héwa.

\*Cahim, surprenant une discussion entre Dama et Héwa ou Héwa et les Pjs accuse publiquement son père d'avoir eu l'idée de cette enchère pour que la femme-ours l'empoisonne ! La tension est grande. Chacun cherche à compter ses alliés ; Dama parvient à calmer les esprits en minimisant l'affront.

\*Cahim surprend Héwa à verser une poudre dans de l'eau qu'elle lui destine (en fait une simple plante aux vertus calmantes, par laquelle elle espère apaiser son bourreau et par là éviter quelques coups). Il exige sa mise à mort immédiate. Sans l'intervention d'un Pj qui aurait l'idée de montrer que cette eau n'est pas empoisonnée, l'irréparable risque d'advenir, sauf à recourir à la violence pour l'empêcher. Dans ce cas, les Pjs et Héwa seront proscrits de fait le temps que les esprits se calment.

\*Dama intervient encore et désavoue son fils : Héwa n'a pas cherché à l'empoisonner. Mais s'il pense être menacé

par la femme-ours, la femme-ours n'a qu'à revenir à ceux qui la réclamaient à l'origine. A partir de ce moment, la vie de Héwa ne tiendra qu'à un fil, tant que vivra Cahim. Il cherche à agir directement ou par l'intermédiaire de ses séides. Le meneur doit s'adapter à la configuration des lieux retenue et aux initiatives des Pjs pour en faire un moment de tension. Mais Cahim a dorénavant inclus dans sa haine, le vieux Dama. Lui aussi craint désormais pour sa vie. Nul scrupule n'arrête Cahim décidé à tuer son père pour prendre sa place, par n'importe quel moyen, y compris les plus vils.

*Si les Pjs ne sont toujours pas intervenus... c'est à désespérer de vos joueurs, changez-en ! En tout cas, après la mort d'Héwa et de Dama, ils n'auront plus qu'à prendre rapidement le chemin de l'exil sous peine de les rejoindre poussé par une foule servile dorénavant acquise à la cause de Cahim.*

### ***La rédemption de Caïn***

Cahim est mort, ou définitivement déchu (exilé ?). Mais la violence et la cruauté dont il a fait preuve demeurent et sont un peu l'apanage que chacun a reçu de lui. Comment vont se comporter les Pj à l'avenir ? Vont-ils simplement extorquer à Héwa ses secrets et la laisser à sa vie misérable d'esclave, définitivement coupée des siens ? Vont-ils l'aider à retrouver les siens pour entreprendre de développer avec les hommes-

ours des relations pacifiques faites d'échanges ? L'un d'entre eux va-t-il la regarder en tant que femme et non simplement en tant qu'être vaguement humain et contrefait ?

Ces questions devront agiter le groupe des Pjs, charge à eux de convaincre leurs frères d'adhérer à leurs vues. Charge au meneur de décrire la suite : l'homme long du clan de Dama, frère de Cahim a-t-il pu se comporter en frère vis-à-vis de l'homme-ours, ou bien le meurtre du petit Bael annonçait-il une longue suite sanglante ?