

Le Prince des âges farouches

ou

Comment imaginer des complots politiques dans Würm

Cette aide de jeu pour Würm s'inscrit dans un constat personnel : il est difficile d'imaginer, pour tout jeu de rôle, des scénarios politiques, mettant en scène des complots sur lesquels les PJ pourront agir. Ce constat est d'autant plus vrai pour Würm qu'il n'existe que peu d'oeuvres de fiction préhistorique permettant d'imaginer de tels complots.

Pourtant, les exemples ne manquent pas, dans d'autres genres, pour trouver des sources d'inspiration. On pense directement au fait qu'un clan soit relativement proche d'une maison médiévale noble – domestiques et serviteurs en moins. On peut, plus encore, rapprocher les clans de gangs criminels comme on se les imagine : les membres de la « famille » agissent directement lors des guerres... Et ne dit-on pas un « clan mafieux » ?

Ce document, plutôt qu'un document réaliste et documenté sur des complots politiques ayant eu lieu en réalité chez des peuples au mode de vie chasseur-collecteur, cherchera plutôt à lister une série de tropes (des éléments de fiction récurrents) que l'on retrouve dans plusieurs scénarios de JdR dans des complots politiques, tout en expliquant comment les adapter à Würm. Ainsi, les MJ auront j'espère les outils de base pour écrire un complot politique dans les Terres Ancestrales. Ce document n'est en rien exhaustif, il donne simplement des exemples récurrents d'éléments scénaristiques de complots politiques ; n'hésitez donc pas à vous demander « comment sortir de ce document » pour trouver de nouvelles idées.

Les motivations

La première phase d'un plan est en fait très simple ; il s'agit de la motivation de celle-ci. C'est également l'étape distinguant le plus un clan paléolithique d'une maison noble ou d'une famille mafieuse (du moins, de l'image que l'on s'en fait dans la fiction). En effet, l'argent n'existe pas au paléolithique, alors qu'il s'agit de la principale motivation d'un complot pour nos exemples : l'argent permet le confort matériel, le pouvoir, et le confort matériel ou le pouvoir pour sa descendance.

L'autre motivation d'un complot, le pouvoir, est également remise en question : un « chef » paléolithique, l'ouvrage de base de Würm l'explique très bien, n'est au mieux qu'une personne de confiance temporaire, dont la parole ne s'étend pas vraiment hors du clan, et pouvant être remise en cause.

Quand à établir une dynastie, la confiance accordée d'un individu peut être attendue de sa descendance, mais au mieux entretenue par un mérite de cette confiance, sinon oubliée au bout d'une seule génération.

Un petit tour d'horizon de plusieurs motivations de complots paléolithiques semble donc pertinente.

Le Prestige

S'il est une notion pouvant « remplacer » l'argent, il s'agit du Prestige. En effet, le prestige fait que l'on accorde à un individu une plus grande confiance, ainsi qu'un plus grand confort matériel sous la forme des prérogatives : plusieurs conjoints, meilleurs parts, hutte individuelle ou collective... La recherche de Prestige peut donc se substituer à la recherche d'argent pour un personnage. Attention cependant : là où l'argent peut être possédé sans mérite apparent, le Prestige est forcément mérité aux yeux des gens. Un mensonge peut causer un faux prestige, certes, mais il existera toujours un discours justifiant ce Prestige.

Des complots où le Prestige est la motivation principale peuvent aussi motiver tout un clan. En effet, il y a un Prestige personnel, mais aussi un Prestige clanique. Un clan dominant une région par son Prestige est assuré qu'il attirera à lui les hommes ou femmes (selon respectivement sa matrilocalité ou sa patrilocalité) les plus désirables (par leur beauté, leurs compétences ou leur solidité par exemple) ; il pourra aussi nouer des alliances plus facilement, les autres communauté espérant des chasses collectives fructueuses. A l'inverse, un clan peu prestigieux sera condamné à la consanguinité pour survivre, et se fera même quelques ennemis qui lui ôteront la possibilité de rassemblement des clans ou de chasses collectives.

Si le Prestige se rapproche de la notion d'argent, c'est donc par le fait qu'il offre des avantages matériels, et qu'il peut causer une même course vers son accumulation. Cette course peut donner des enjeux scénaristiques communs. Il doit pourtant présenter un discours de mérite bien plus fort, qui peut être véridique ou mensonger.

Par ailleurs, le Prestige peut s'approcher fortement des notions de Passion, s'il est par exemple basé sur une trahison, ou d'Influence (puisqu'il la cause).

Idée : le meneur de chasse du clan est accusé d'avoir agressé, lors d'une chasse collective, un membre d'un autre clan. En réalité, lui et sa victime ont été assommés ou drogués, placés au même endroit et mutilés de façon à faire croire à l'agression dont il est accusé. À qui cela profite-t-il ? À un autre chasseur prestigieux, ou au clan reçu ?

L'Influence

Il faut bien distinguer l'Influence du Pouvoir pur. Le pouvoir est un droit que l'on accorde à un ou plusieurs individus, qui les autorise à avoir certaines capacités légales. Il n'existe que peu au paléolithique, car même les statuts existants peuvent être contestés. L'Influence, elle, est un ascendant de confiance accordée que l'on a sur autrui. Un chamane a de l'influence car son clan sait ou croit qu'il est sage, peut consulter les esprits et a des pouvoirs puissants et étranges ; le meneur de chasse ou la voix des ancêtres seront dignes de confiance pour leurs actes passés et leur expérience. Mais en aucun cas les individus ayant de tels statuts ne pourront donner un ordre. Un conseil des anciens peut éventuellement détenir le pouvoir décisionnel d'une communauté ; mais même dans ce cas, des décisions aberrantes peuvent être remises en cause.

Reste que l'influence permet des résultats plus ou moins semblables à ceux du pouvoir. Il implique pourtant une grande confiance des influencés ; un influenceur ne peut accéder à son statut

par la tyrannie, là où un monarque le peut. En revanche, l'influence peut s'acquérir par le mensonge, si tant est que celui-ci n'est pas éventé.

Notons bien que l'influence peut s'étendre à des clans alliés ; un chamane puissant aura de l'influence sur les clans alentours également.

Comme évoqué précédemment, l'influence est fortement reliée au Prestige. En termes de règles de jeu, ce fait est présenté par les bonus en palabres accordés aux personnages prestigieux. Il ne faut pourtant jamais oublier que l'influence dépendra grandement des valeurs de Gloire, Sagesse et Générosité des personnages. La Gloire seule en particulier n'accordera à un personnage une confiance que sur ses capacités de chasseur ; la Sagesse sera beaucoup plus générale, tandis que la Générosité sera une preuve d'honneur et de confiance beaucoup plus forte.

La recherche de l'Influence peut donc passer directement par la recherche de Prestige classique. Mais son accumulation, comme son application, peut aussi être accélérés en devenant digne de confiance auprès d'individus qui, eux, sont prestigieux. Ce type de personnage se rapproche de l'archétype du sycophante, murmurant à l'oreille des influents pour obtenir ce dont il a envie. Il faut dès lors se rendre digne de confiance auprès de ceux qui se sont rendus dignes de confiance auprès de leur clan. Une limite apparaît rapidement : l'influence est plus un moyen d'atteindre un but plus grand qu'un but en soi. Il peut par exemple servir une idéologie, un but que l'on juge meilleur pour le clan.

Idée : les PJ sont les enfants de membres influents du clan. L'un d'eux vient récemment de se remarier, suite à la mort de la mère d'un PJ. Le beau-père ou la belle-mère du PJ a grandement gagné en influence, profitant de son récent chagrin pour le séduire. Ce personnage multiplie de façon inquiétante les relations avec son propre clan d'origine. Lors d'une visite de celui-ci, elle discute avec son frère, espionnée par un PJ ; elle compte compromettre des membres du clan lui opposant trop de résistance...

L'idéologie

Une personne agissant pour une idéologie recherche un but qu'il pense plus juste. Au paléolithique, il y a de grandes chances que ce but soit jugé meilleur pour la prospérité du clan du comploteur. Il y a alors deux possibilités : ou bien ce but est proposé au clan, et est accepté. Ou bien ce but n'est pas proposé, ou bien est refusé, et le comploteur agit seul. Le Prestige ou l'Influence peuvent éventuellement être des outils pour lui, car ils lui permettent d'obtenir l'ascendant sur ses semblables.

Le risque de ce type de motivation est qu'il ne faut pas imaginer une idéologie trop globale. L'influence s'étendant au mieux à quelques clans alentours, une idéologie ne sera jamais une utopie sociale ou une vision du monde trop globale à imposer universellement. Il s'agira plus probablement d'un choix que l'on veut imposer à son clan, car le comploteur pense contre l'avis général que ce choix est meilleur pour sa survie.

Par ailleurs, deux choix s'offrent à un MJ voulant placer une idéologie en tant que motivation : ou bien il fait une idéologie connotée mauvaise, associée à des valeurs extrêmement

particulières, ou bien il met en place un choix qu'a fait le comploteur, mais qui s'offre également aux PJ dans un cruel dilemme.

Dans le premier cas, cela permet de mettre en avant la folie ou la malveillance d'un PNJ comploteur. Des PJ y étant confrontés seront des héros, et cette solution est particulièrement adaptée à des scénarios linéaires, au but clair. Par exemple, il pourrait s'agir d'un comploteur voulant un retour au cannibalisme, cherchant à faire en sorte que son clan soit fort et guerrier, ou prônant le meurtre des enfants handicapés. Ce ne sont pas, au Würmien, des idées forcément idiotes (les inuits préféraient tuer les enfants malformés au XIXe siècle pour leur éviter une vie difficile ainsi qu'une trop lourde charge aux parents) et elles peuvent effectivement procurer un avantage au clan ; mais ce sont des idées qui doivent renvoyer aux joueurs une image foncièrement mauvaise à laquelle ils ne peuvent pas adhérer.

Dans le deuxième cas, plus difficile à imaginer, il est convenu que les PJ puissent adhérer à l'idéologie du comploteur. Cette méthode est sans doute plus intéressante, car elle confronte les PJ à un choix. Elle est probablement plus adaptée à un mode de jeu « bac à sable », car les PJ seront de plus confrontés aux conséquences de ce choix. Le comploteur peut chercher à éliminer un membre prestigieux à la gloire bâtie sur le mensonge ; chercher à renoncer à l'esprit tutélaire pour un esprit n'imposant pas de rites douteux.

N'oubliez pas qu'il est aussi possible de faire de ces deux possibilités une seule ; par exemple, la majorité du clan peut s'être résolue à une décision moralement douteuse, sauf le comploteur. Ou alors, un scénario à morale neutre, ou négative, peut mettre en scène un comploteur qui, malgré une idéologie mauvaise, a partiellement raison ; soit les PJ peuvent adhérer à cette idéologie répugnante, soit ils devront faire face au renoncement de cette idéologie. Ainsi, les PJ peuvent renoncer au cannibalisme, mais voir des membres mourir de faim ; ils peuvent s'allier à un clan terriblement mauvais, mais en tirer des bénéfices ; des enfants malades peuvent être un poids pour leur clan.

Les valeurs du clan, ainsi que ses coutumes, sont d'inépuisables sources d'inspiration pour bâtir une idéologie en accord ou en désaccord avec l'avis général du clan.

Idée : le clan des PJ n'a que peu d'influence. Il est peut-être cannibale, en tous cas il est si réduit que la consanguinité a commencé à le guetter. La majorité du clan est d'avis qu'il faut mener des raptus sur les clans alentours pour apporter du sang neuf, tandis qu'un comploteur veut l'éviter à tous prix, quitte à sombrer dans la consanguinité.

Le Clan

S'il est un élément essentiel à garder à l'esprit, c'est que le clan revêt une importance particulière. Le clan passe avant tout, contre tout. Cette motivation est d'autant plus vraie qu'il sera plus crédible d'imaginer un comploteur agissant pour son clan que pour lui-même. Les autres motivations se retrouvent presque toutes dans le clan : on prône une idéologie que l'on juge souhaitable pour le clan, et l'influence ou le Prestige permettront de la mettre en application.

Pour autant, si des comploteurs peuvent agir pour leur clan, ils n'agiront pas forcément avec tout le clan. Ainsi, eux seuls seraient compromis en cas de découverte du complot. N'oublions

cependant pas que la règle de la vendetta reste fréquente dans les sociétés claniques, et que chacun est considéré comme responsable des agissement de son clan, l'inverse étant tout aussi vrai. Même si le comploteur est exilé ou mis à mort, son clan peut être considéré comme responsable des agissements de celui-ci selon des règles de vendetta.

Une logique globale semble pouvoir être mise en lumière ; un clan dominé aura tendance à avoir des membres unis. Ses éventuels comploteurs agiront pour le clan avant tout. Chez un clan dominant, les comploteurs seront plutôt de deux sortes ; ou bien ils agiront pour maintenir la position dominante du clan, ou bien ils chercheront à se procurer des avantages personnels (influence ou Prestige) au sein de celui-ci. Cela semble logique dans la mesure où un clan en difficulté donnera plus de responsabilités à ses membres prestigieux. Ces derniers gagneront des avantages en avantageant leur propre clan, tout en évitant qu'il soit inutilement affaibli par des menaces internes en plus de devoir faire face à des menaces externes. En revanche, une fois un clan confortablement installé dans un statut, pardonnez l'anachronisme, d'hégémonie locale, ses membres seront plus enclins à devenir des menaces internes. En revanche, lorsque des individus agissent dévorés par la passion, ils ne pensent pas forcément aux besoins du clan.

Idée : les PJ sont les enfants d'un clan en guerre. Récemment, un otage a été pris : un enfant du clan ennemi. À son contact, les PJ apprennent à communiquer avec lui. Bientôt, celui-ci leur intime l'envie de revoir les siens, tandis que les adultes leur demandent d'en obtenir le plus d'informations sur son clan... Les PJ vont-ils l'aider à s'évader ? Le trahir ? Quelles seront les conséquences de leurs actes ?

La Passion

Enfin, la dernière motivation que nous présentons, et sûrement la plus fréquente dans des scénarios, est la passion. La passion, ce sont des sentiments individuels, qui poussent des individus à agir à l'échelle globale. Il peut s'agir de la jalousie, de la vengeance, de la protection de secrets, ou d'amour.

Si la passion est la motivation d'un complot politique, alors des sentiments qui à l'échelle du clan paraîtront irréfléchis, et humains, auront de grandes conséquences. La vengeance, bien évidemment, est la principale occurrence de passion. Elle est au cœur des vendettas, que nous détaillons plus loin. La passion n'est jamais vraiment du fait d'un clan entier, mais plutôt de quelques-uns qui -

La jalousie s'en rapproche grandement, mais se mêle aussi facilement à la recherche de Prestige. Un complot impliquant les clans du Rhinocéros en inclurait probablement ; ceux-ci jalouent en effet les clans du Mammouth et les Boaskâ pour leurs boucliers. Dans ce cas, la jalousie motiverait plutôt une alliance avec l'objet de leur désir. La jalousie se distingue en effet bien souvent de la vengeance par le fait que, plutôt que de détruire la source de jalousie, on cherche à la surpasser. Cela peut passer par l'apprentissage de savoirs secrets, par exemple.

L'aspect de la passion le plus intéressant est sans doute le secret. Cela peut mener à des révélations compromettantes, comme à de redoutables agissements pour sa protection. D'une liaison amoureuse interdite à un meurtre inavoué, en passant par une vénération occulte d'un esprit obscur ou une filiation douteuse, il existe un grand nombre de secrets possibles et imaginables.

Un scénario de complot basé sur la Passion promet d'être bien plus théâtral qu'un basé sur une idéologie, sur le bien du clan ou sur le Prestige ; en effet, il paraîtra moins froid et calculateur, bien que les conspirations qui peuvent en émerger ne seront pas forcément moins bien bâties. Cependant, il est plus facile de mettre en scène plusieurs conspirateurs visant le Prestige ou agissant pour le bien de leur clan que plusieurs personnages agissant par Passion. En effet, la Passion a ça de particulier qu'elle générera souvent des personnages hauts en couleurs, qui peuvent se montrer agaçants s'ils sont trop fréquents. Par ailleurs, la récurrence de sources de passion indépendantes les unes des autres risque de faire paraître une Saga bancale.

Idée : les PJ sont des individus âgés pleins de sagesse, qu'ils soient vieillissants ou anciens. L'un d'eux provoque la jalousie d'un jeune chasseur pour une simple raison ; fort de son Prestige, une jeune femme a été promise à un PJ en tant que deuxième ou troisième épouse, alors qu'elle était convoitée par le jeune chasseur.

Méthodes

Une fois décidées les raisons d'agir pour un complot, il faut lui trouver une façon d'agir. Nous présentons ici quelques éléments scénaristiques fréquents. Cette liste est loin d'être exhaustive, mais offrira déjà quelques pistes pour les MJ désireux d'établir des scénarios de complots. Par ailleurs, il ne faut pas hésiter à mélanger ces diverses méthodes pour obtenir un scénario unique.

Vendetta

La vendetta est la forme de conflit promettant d'être la plus répandue dans Würm. En effet, elle peut se pratiquer en guérilla, en assassinats ciblés, sans impliquer une attaque massive et meurtrière peu probable au paléolithique. Par ailleurs, il s'agit d'une conséquence que l'on retrouve de nombre de peuples à organisation clanique.

Généralement, l'idée à la base de la vendetta est que chaque membre d'un clan représente en-dehors des siens son clan. Par extension, cela peut aussi s'appliquer à la tribu, ou à la rigueur à la nation. À l'inverse, chaque clan est donc responsable des agissements des membres qui le compose, et un membre d'un clan peut se substituer à un autre pour faire justice.

Cela permet facilement de se figurer pourquoi un membre d'un clan n'agit pas seul pour le bien de son clan la plupart du temps ; il serait trop risqué d'impliquer les siens dans un conflit.

Pour autant, les règles de la Vendetta rendent facilement manipulables des clans. Si un individu est retrouvé tué par les armes d'un autre clan, il est probable que des tensions naissent. Par ailleurs, même lorsqu'une vendetta prend fin, il est probable que des tensions demeurent... Et aucun ennemi n'est pire que celui qui, en temps de paix, se cache parmi les alliés.

Idée : en revenant d'une chasse, quelques chasseurs jurent avoir été attaqués par des membres d'un autre clan. Disent-ils vrai ? Un troisième clan déguisé tente-t-il de liguer les clans entre eux ? Cherchent-ils à raviver les feux de la vendetta pour régler des comptes avec des membres du clan accusé en ayant le soutien des siens ?

Assassinats

L'assassinat est une méthode fréquemment rencontrée en jeu de rôle dans des scénarios de complots. Tout l'enjeu d'un assassinat réussi est de livrer à ceux qui constateront la mort certaines informations sur l'assassin : va-t-on leur cacher son identité ? Leur donner de fausses informations sur celle-ci ? La leur exposer clairement ? Cette première possibilité viserait à tuer quelqu'un sans être accusé ; la deuxième, à faire porter le chapeau sur quelqu'un d'autre en se protégeant ; la dernière, à déclarer de façon ouverte son hostilité. L'assassinat existe sous tant de formes qu'il ne constitue pas une, mais plusieurs méthodes.

Attaque

L'assassin attaque frontalement la victime. Cela a lieu avec des armes classiques de la préhistoire : sagaie, épieu, lance...

S'il tente de cacher son identité, l'assassin sera probablement masqué. Un vrai masque comme un sac de toile peuvent faire l'affaire. Pour autant, ce masque ne garantit pas une immunité totale ; les ethnies présentées dans les terres ancestrales sont très marquées et facilement différenciables. Même hors du cadre des terres ancestrales, il ne faut pas oublier qu'il y a plusieurs espèces humaines.

Il est également probable que l'assassin tente d'isoler sa victime. La surprendre lors d'une chasse paraît être une bonne méthode ; les groupes de chasseurs pouvant être relativement réduits, cela ne devrait généralement pas poser de problème. À ceci près qu'il y a alors un net désavantage à attaquer, d'une part, en pleine steppe – il est possible d'apercevoir des individus de loin, qui pour s'approcher doivent alors faire en sorte de ne pas paraître hostiles – et d'autre part sur un territoire connu de l'adversaire. Dès lors, profiter d'un agrégat permet de pallier au moins au deuxième problème, et de justifier de se trouver sur le même territoire que la victime.

Hormis les chasses, un personnage a de nombreuses occasions d'attaquer un semblable. S'il fallait résumer ces occasions en un seul mot, ce serait : isolation. Voyage en duo vers un autre campement, rituel où seuls les chamanes du clan se rendent, cueillette... Les raisons ne manquent pas. En revanche, il ne faut jamais oublier que, les personnages étant des chasseurs, pister le potentiel assassin sera leur premier réflexe... Un assassin a donc tout intérêt à tuer sa victime loin du clan ; ou alors, de fuir vers une rivière proche pour brouiller ses traces. Si l'assassin vient du même clan, il peut aussi faire croire à une attaque extérieure, en tuant le personnage, et faisant un aller-retour vers une rivière proche pour prétendre que la trace y allant et en revenant était celle du tueur.

Idée : les PJ sont une délégation envoyée pour conclure la paix avec un clan ennemi. Cependant, un membre influent de celui-ci n'apprécie pas cette idée ; après tout, ils sont déjà en train de gagner, et cette vendetta fait disparaître un clan prestigieux un poil trop concurrent. Malgré tout, les décisionnaires du clan risquent d'accepter la paix ; ils ont assez de cette vendetta, et risquent de prendre en pitié ces chasseurs qui viennent se rendre. Alerté par un cousin faisant partie du clan des PJ, il promet à des bannis du clan de faire son possible pour les réintégrer s'ils empêchent la délégation de venir.

Faux accidents

Un type d'assassinat est le faux accident. Au paléolithique, il y a fort à parier que des accidents de chasses pouvaient avoir lieu. Ils étaient sûrement rares, certes. Mais ils pouvaient exister. Le faux accident de chasse est une méthode quasiment infaillible si elle est bien faite : elle permet de tuer au vu et su de tous, tout en prétendant rester innocent. Par contre, il ne peut arriver trop souvent. Quoi qu'il en soit, il reste extrêmement difficile de distinguer un accident de chasse d'un assassinat camouflé en accident de chasse.

Outre les accidents de chasse, des noyades ou chutes accidentelles peuvent prendre place. Bien que des traces de l'assassin puissent demeurer, il est difficile de les distinguer de celles d'un simple spectateur qui n'a rien pu faire.

Pour résumer, le faux accident se base en grande partie sur un jeu d'acteur. Un personnage doté du *chant du merle* serait extrêmement doué pour ceci, à moins qu'il ne soit confronté à un personnage doté de la *sagesse du mammoth*.

Pour imaginer un complot de faux accident, il ne faut pas hésiter à partir d'un accident, en ajouter : « et si c'était un meurtre ? ». De là, imaginez un assassin, ses motivations, et les indices qui en découleront.

Idée : deux membres du clan partent prospecter. Quelques jours plus tard, seul l'un des deux revient. Il raconte que l'autre s'est noyé dans la doline inondée où ils allaient prospecter ; en y allant, on peut effectivement constater qu'il y a un noyé. Difficile de suivre des traces, car il est tout à fait possible d'y marcher sur des pierres pour éviter d'en laisser. En regardant de plus près le corps, il est cependant possible d'y déceler des marques de lutte... Pourquoi le premier a-t-il fait ça ? A-t-il agi seul ? Sinon, qui est son allié ?

Poison

Il s'agit d'une méthode d'assassinat particulière, car peu de peuples sont dotés de la *sorcellerie de la tradition des tourbières*. Le poison peut servir à simplifier une attaque, s'il est mis sur une lance. Nous nous concentrerons plutôt sur l'empoisonnement par voie orale.

Le poison a comme avantage de ne pas laisser de traces directe de l'assassin. Celui-ci a pu le glisser au dernier moment dans des victuailles, comme l'y avoir mis depuis des heures en préparant son coup.

Le défi principal, pour l'assassin, est de trouver un chemin pour d'abord verser le poison, et ensuite pour guider le met empoisonné vers la bouche de la victime. L'empoisonnement reste plus discret qu'un assassinat, et il est presque impossible d'en trouver le responsable une fois qu'il a été commis. Cependant, une méthode simple permet de compromettre l'assassin s'il n'a pas encore mené à bien son complot : lui proposer de consommer lui-même le met empoisonné.

Idée : un PJ est alerté par un frère ou une sœur d'un clan pratiquant la sorcellerie de la tradition de la taïga que des colporteurs sont venus troquer du poison en pâte. Le plus troublant ? Ce frère ou cette sœur a reconnu dans leur façon de parler l'accent d'un clan hostile. Par ailleurs, un rassemblement des clans aura bientôt lieu. Les faits et gestes devront être surveillés.

Événement

Le ou les comploteurs profitent d'un événement particulier pour mettre en scène leur complot. Cet événement peut constituer un scénario entier. L'avantage est que cela permet d'un côté de faire exister un scénario de complot, mais aussi de faire vivre l'événement autour. Plusieurs événements particuliers sont cités dans le livre de base de Würm : mariage, visite de colporteurs, visite de clans alliés, enterrement, agrégat, chasses collectives... Ils regroupent souvent plusieurs clans, et sont donc parfaits pour laisser planer le doute sur l'identité d'un comploteur. Les pistes éventuelles sont facilement brouillées avec le monde présent, et les distractions ne manquent pas pour détourner l'attention des événements en coulisse.

Idée : lors d'un mariage visant à réconcilier deux clans autrefois hostiles, l'un des époux meurt empoisonné. Tout semble indiquer que quelqu'un a profité du mariage pour continuer la vendetta... Tout le clan ennemi a-t-il comploté ? Est-ce l'épouse ? Un autre membre de son clan ? Une troisième faction tentant de liquer les deux clans l'un contre l'autre ?

Espionnage

Espionner un clan ennemi est une démarche difficile. En effet, deux façons de faire peuvent avoir lieu ; suivre discrètement une cible, ou se fondre dans son entourage pour obtenir des informations dessus.

Dans le premier cas, l'obstacle principal est que c'est une méthode qui est valable dans une ville ; éventuellement, dans un milieu boisé. Mais dans une steppe de mammoths, il n'y a que peu de lieux où se cacher. C'est tout bonnement impossible en pleine journée ; sur la somme d'un trajet, le poursuivant sera forcément détecté. A la rigueur, il est possible de pister un individu et de rester caché derrière les reliefs du paysage ou derrière l'horizon. La nuit cependant, il est possible de suivre un individu muni d'une torche ou d'une lampe sans être repéré. Analyser les traces de pistes laissées par d'autres humains est ce qui se rapproche le plus d'un espionnage classique ; cependant, observer les agissement d'un autre clan en restant à ses alentours est une entreprise plus que risquée. Le plus prudent serait plutôt d'aller observer les traces laissées au campement d'hiver pendant l'été, afin d'en tirer des informations.

Pour ce qui est de se fondre dans l'environnement social d'un individu, la difficulté est que chacun connaît l'ensemble des membres de son clan. Difficile donc de se faire passer pour un membre d'un clan ; à la rigueur, il est possible de se faire passer pour un membre d'un autre clan mal connu. Deux clans voisins assez proches connaîtront à peu près leurs membres respectifs, mais il est éventuellement possible de passer inaperçu lors d'un agrégat.

Ce qui se rapprocherait le plus d'un espionnage comme on l'entend est de se faire passer pour un voyageur, un colporteur par exemple, ou un membre délégué d'un autre clan. Cela ne peut se faire qu'avec un individu mal connu du clan accueillant le voyageur, car son déguisement tomberait alors à l'eau, mais reste faisable tout de même. Un PNJ comploteur pourrait aller jusqu'à s'allier à un membre d'un autre clan pour qu'il lui serve d'espion.

Idée : étrange, ce nouveau marié du clan. Ses chasses sont longues, au vu des proies qu'il ramène. Et puis, c'est bizarre ; un clan hostile avait prévu l'endroit précis de la chasse... Depuis

qu'il est revenu seul d'une chasse, les PJ sont persuadés d'une chose : ou bien c'est un espion, ou bien il cache quelque chose qu'ils doivent de toutes façons découvrir.