



WÜR M

JEU DE RÔLE DANS LA PRÉHISTOIRE

Le monde est sauvage. Cruel, magnifique et indompté.
Au cœur de la steppe vit une multitude de créatures puissantes :
mammouths, bisons, cerfs géants, ours et lions des cavernes.
Deux peuples nomades partagent avec ces colosses les terres
infinies : les *Hommes-ours* et les *Hommes longs*, cueilleurs,
conteurs, chasseurs et chamanes. En jouant à *Würm*, glissez-vous
dans la peau de ces hommes et de ces femmes, au fil d'aventures
où les épreuves de survie succèdent aux quêtes légendaires.
Explorez des territoires inconnus, partez à la rencontre de tribus étranges,
bravez les ténèbres de cavernes mystérieuses, faites alliance
avec de puissants esprits et affrontez les créatures de la nuit,
de la glace et du feu.





WÜRM

JEU DE RÔLE DANS LA PRÉHISTOIRE

CRÉDITS

DIRECTEUR DE PUBLICATION

David Burckle

RESPONSABLE D'ÉDITION

Thomas Berjoan

CONCEPTION, RÉDACTION, MISE EN PAGE ET ILLUSTRATIONS

Emmanuel Roudier

TEXTES ADDITIONNELS

Sébastien Jeanne-Brou (scénario « Accident de chasse »)

ILLUSTRATIONS ADDITIONNELLES

Florent Rivère (pages 37 et 83)

Stéphane Marsaudon (pages 238, 244, 247 à 254)

AIDE AU DÉVELOPPEMENT DU SYSTÈME DE JEU

Bruno Bosc-Zanardo, Christophe Doms, Jean-Pierre Hufen

RELECTURES

Vincent Basset, Bruno Bosc-Zanardo, Laura Castaing,
Christophe Doms, Guillaume Hatt, Jean-Pierre Hufen,
Sébastien Jeanne-Brou, Jean-Baptiste Maistre, Loïs Meyer, Yodram

L'ÉQUIPE DE BLACK BOOK ÉDITIONS

Éric Bernard, Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Damien Coltice, Jonathan Duvic,
Marie Ferreira, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Aurélie Pesseas

PLAYTESTS

Brigitte Balmes, Stéphan Barat, Cindy Bard, Luca Baroni, Batronoban,
Ingrid Berieux, Daniel « *Tripothée* » Boltor, Bruno Bosc-Zanardo,
Gaëtan Bourgeois, Svetlana Bourgeois, Céline Casals, Laura Castaing,
Analou Dautet, Stéphane « *Krawa* » Detrain, Christophe Doms,
Jean-Luc Doquet, Nicolas Faure, Ulysse Faure, Anaïs Gnante, Pierre Herrich,
Jean-Pierre Hufen, Sébastien Jeanne-Brou, Melanie Lagavardan,
Stéphane Marsaudon, Max, la Moitié et le Quart, Louis-Alexandre « *Mitch* » Michel,
Fabien Monery, François Montet, Laetitia Pedoussaut, Jean-Hervé Rivard,
Olivia Roudier, David « *Wush* » Santiago, Tête dure, Yodram

REMERCIEMENTS

Un merci spécial à Michaël Croitoriu pour son coup d'œil et coup de main final!

Édité par Black Book Éditions
50 rue Jean Zay, 69800 St Priest

Imprimé en UE. Dépôt légal : Mars 2020

ISBN : 978-2-36328-840-0 / ISBN Collector : 978-2-36328-842-4

ISBN PDF : 978-2-36328-841-7



AVANT-PROPOS

Amis lecteurs, merci d'avoir fait l'acquisition de ce livre. Vous tenez entre les mains la deuxième édition du jeu de rôle *Würm*, fruit de plusieurs années de travail acharné et de réjouissances collectives. C'est avec un très grand plaisir que nous vous proposons de découvrir cette nouvelle édition du jeu qui, je l'espère, vous plaira autant qu'à nous.

Würm a toujours été un jeu en évolution, et il le reste. Depuis *Aube*, la toute première version du jeu datant du début des années 1990, jusqu'à la première version de *Würm* proposée en 2007 en libre téléchargement sur le site de la Cour d'Obéron, nous n'avons jamais cessé de peaufiner le jeu, d'en corriger les imperfections et d'en enrichir les possibilités. Lorsque les Éditions Icare ont publié en 2011 la première édition de *Würm*, celle-ci a bénéficié des retours d'expérience de nombreux joueurs tout autant que de mes cogitations autour du système de jeu. C'est grâce au travail de toute l'équipe qui m'a secondé à l'époque que *Würm* a pu décrocher en 2012 le fameux Grog d'Or. Mais malgré cette petite consécration, la réflexion sur les règles du jeu n'a pas cessé, tant et si bien que la version publiée en langue anglaise intégrait déjà un certain nombre de modifications. Cependant, elles étaient mineures au regard de toutes les améliorations que nous avons apportées à cette deuxième édition!

Si vous ne connaissez pas les versions antérieures du jeu, sachez que nous avons souhaité vous proposer une expérience de jeu de rôle immersive, simple et riche. Les règles de *Würm* permettent de mettre en scène tout à la fois la réalité quotidienne et l'imaginaire magique de nos ancêtres de l'âge des glaces. Elles ont été conçues avec l'ambition d'être le plus fidèle possible aux sources archéologiques, sans pour autant contraindre la créativité des joueurs.

Si vous connaissez les versions antérieures de *Würm*, vous pouvez constater que ce livre comporte près de deux fois plus de pages que celui de la première édition du jeu. Est-ce à dire que la complexité des règles a été doublée elle aussi? Bien au contraire! La mécanique ludique est encore plus simple que dans sa version précédente, peaufinée et équilibrée pour des personnages débutants comme pour des personnages expérimentés. Mais le jeu est enrichi de nombreuses possibilités inédites qui le rendent plus complet et plus savoureux : nouvelles Forces, nouvelles Faiblesses, nouvelles options de combat, nouveaux Talents et Savoirs secrets, nouvelles options magiques pour les chamanes, nouvelles créatures dans le bestiaire, ajout d'options de jeu pour les lieux d'aventure, ajout de nombreuses tables aléatoires permettant d'improviser sur le pouce des aventures, le tout avec à cœur l'idée de rendre l'univers préhistorique du jeu plus accessible, plus détaillé et plus cohérent, offrant la possibilité de jouer à *Würm* pendant des années, au fil d'interminables sagas! Nous vous laissons découvrir tout cela.

Un tel travail ne pouvait être accompli seul. Je tiens donc ici à remercier chaleureusement tous les participants des *Camps de la 2^e édition* réunis ces trois dernières années au cours de semaines complètes de jeu et de test, pour leur enthousiasme, leur disponibilité et les suggestions géniales qu'ils ont faites tout au long du chemin. Je tiens également à remercier toute la communauté des joueurs de *Würm*, et particulièrement ceux qui m'ont transmis leurs règles maison et leurs comptes rendus de parties, lesquels ont été pour moi une source précieuse de réflexion. Enfin je tiens à remercier toute l'équipe de Black Book Éditions d'avoir cru dans ce projet dès le départ avec une motivation sans faille, et d'avoir permis cette nouvelle édition du jeu.

À présent, affûtez vos crayons-épieux, empoignez vos dés-fétiches et suivez-nous sur les pistes ludiques de l'ère glaciaire! Bonne lecture et bons jeux à tous.

Emmanuel Roudier



Table des matières

CHAPITRE 1 Qu'est-ce que Würm?

page 6

CHAPITRE 2 Créer un personnage

Le peuple	page 15
Le clan et la tribu	page 21
Le genre	page 22
Les Forces	page 24
Les Faiblesses	page 29
L'Endurance	page 31
L'Expérience	page 32
Le Prestige	page 33
L'équipement	page 38
Incarner des personnages âgés	page 39
Incarner des enfants	page 39

CHAPITRE 3 Les règles du jeu

Accomplir une action	page 42
Coopération entre les personnages	page 43
<i>Mauvais Œil et Aide des esprits</i>	page 44
Les activités tribales	page 45
La chasse	page 49
La pêche	page 51
L'alimentation des peuples de Würm	page 51
Les pièges	page 52
La cueillette	page 53
Le climat et les saisons dans Würm	page 54
Les déplacements	page 55

CHAPITRE 4 Le combat et les périls

Déroulement d'un tour de combat	page 56
Prendre l'ascendant	page 57
Phase de décision et phase de mouvement	page 58
Attaques et esquives	page 59
Manœuvres de combat	page 60
Les blessures	page 62
Les protections	page 64
Les armes de l'âge de pierre	page 65
Le combat à mains nues	page 69
Les périls naturels	page 70
Le froid	page 72
Les maladies et le poison	page 73
Les soins et la guérison	page 74

CHAPITRE 5 Les peuples de l'ère glaciaire

Hommes-ours et Hommes longs	page 76
La question du langage	page 77
Campements, déplacements et migrations	page 79
La valeur des biens et le troc	page 80
Le vêtement à l'ère glaciaire	page 82
L'ère de Würm, âge d'or ou âge farouche ?	page 84
Chefferie et commandement à l'âge de pierre	page 86
Les femmes dans le monde de Würm	page 88
Cultes et croyances	page 90
Totems et tabous	page 92
L'art il y a 35 000 ans	page 93
La relation aux animaux	page 95

CHAPITRE 6 Créer une communauté

page 98

CHAPITRE 7 Talents et Savoirs secrets

Les Talents	page 104
Artisans	page 106
Connaissances	page 108
Pratiques artistiques	page 109
Les Savoirs secrets	page 111
Chasse et Combat	page 111
Enchantements	page 114
Sorcellerie	page 116

CHAPITRE 8

Esprits et chamanes

Un univers animiste et la Manne	page 118
Manne épuisée et régénérer la Manne	page 120
Intercéder auprès des esprits	page 121
Les esprits obscurs	page 122
Bénédictions et malédictions	page 123
Les chamanes	page 125
Les Savoirs secrets de Chamanisme	page 126
Les Voies chamaniques	page 130
Revenants et fantômes	page 140
Modifier la manière dont la magie opère	page 144

CHAPITRE 9

Le bestiaire de l'ère glaciaire

Règles concernant les créatures	page 146
Les créatures terrestres	page 149
Les mammifères marins	page 167
Les créatures fantastiques, rares ou disparues	page 170
Les Forces des animaux non-totems	page 189

CHAPITRE 10

Les aventures préhistoriques

Présenter <i>Würm</i> en quelques mots	page 190
Idees d'aventures préhistoriques	page 192
Les lieux d'aventure	page 194
Forêt	page 195
Glacier	page 197
Grotte	page 200
Marécage	page 203
Montagne	page 205
Rivage	page 208
Steppe	page 210
Toundra	page 212

CHAPITRE 11

Le mode de jeu Hexploration

La préparation	page 214
L'Hexploration	page 216
Se perdre	page 220
À la rencontre d'autres communautés	page 221

CHAPITRE 12

Le jeu des tribus

Les activités saisonnières	page 226
La survie du clan	page 227
Naissances et décès	page 228
Calcul du prestige de la communauté	page 228
L'évolution des personnages	page 231
La mort d'un PJ	page 233

SCÉNARIOS D'INTRODUCTION

Le Puits aux Ossements

page 236

Le Dévoreur

page 246

Accident de Chasse

page 256

Les Loups de l'Orage

page 264

Appendices

Guide pour remplir la feuille de personnage	page 272
Feuille de personnage	page 273
Feuille de communauté	page 275
Récapitulatif des Forces	page 277
Récapitulatif des Faiblesses	page 278
Récapitulatif des Talents & Savoirs secrets	page 279
Feuille d'hexagones pour les plans	page 280

TABLES

<i>Forces</i>	page 25	<i>Thamah, le langage des Hommes-ours</i>	page 78
<i>Faiblesses</i>	page 29	<i>Valeurs</i>	page 81
<i>Prestige</i>	page 34	<i>Talents et Savoirs secrets</i>	page 105
<i>Seuils de Difficulté (SD)</i>	page 42	<i>Modificateurs aux tests de transe</i>	page 127
<i>Réussites et échecs</i>	page 44	<i>Conversion des potentiels en SD</i>	page 148
<i>Déplacements et course</i>	page 55	<i>Capacités spéciales des créatures</i>	page 148
<i>Ordre du tour</i>	page 57	<i>Détermination aléatoire du climat</i>	page 216
<i>Modificateurs à l'esquive et à l'attaque</i>	page 61	<i>Péripéties</i>	page 217
<i>Dégâts selon la force du personnage</i>	page 62	<i>Herbivores et carnivores</i>	page 219
<i>Blessure grave pour un animal</i>	page 62	<i>Groupes humains</i>	page 220
<i>Localisation des blessures</i>	page 63	<i>Création aléatoire de communauté</i>	page 221
<i>Protections et vêtements</i>	page 64	<i>Problèmes internes et externes</i>	page 222
<i>Armes</i>	page 67	<i>Accueil réservé aux personnages</i>	page 225
<i>Résistance des armes</i>	page 67	<i>Naissances et décès</i>	page 228
<i>Froid</i>	page 73	<i>Calcul du prestige de la communauté</i>	page 229
<i>Méthodes de récupération</i>	page 75	<i>Péripéties lors d'un rassemblement</i>	page 230

1 Qu'est-ce que Würm ?

Würm. Ce nom étrange est celui d'une vallée alpine. Il est utilisé pour nommer la dernière grande glaciation qu'a connue l'Europe, qui a débuté il y a près de quatre-vingt mille ans et s'est terminée il y a dix mille ans à peine. Désormais, Würm est aussi le nom d'un jeu de rôle dont l'action se déroule durant la Préhistoire, il y a 40 000 ans.

UN JEU DE RÔLE, QU'EST-CE QUE C'EST ?

Si vous avez acheté ce livre, probablement avez-vous déjà entendu parler des jeux de rôle. Mais peut-être pas. Dans ce cas, lisez attentivement le contenu de ce chapitre : il va vous expliquer par le menu ce qu'est un jeu de rôle, et vous indiquera de quoi vous aurez besoin pour jouer à *Würm*.

Le jeu de rôle est un jeu de société pour deux à six joueurs qui se joue sans plateau ni pion mais à l'aide de logique et d'imagination. C'est un loisir d'une grande richesse auquel on peut jouer dès que l'on a appris à écrire et à compter. Il requiert que l'un des joueurs endosse le rôle du meneur de jeu (souvent désigné, dans la suite du texte, par le sigle « MJ »), et les autres joueurs le rôle de personnages, pour vivre des aventures, différentes à chaque partie. Dans la suite de ce manuel, les joueurs et joueuses qui incarnent les personnages seront nommés simplement « *joueurs* » et le joueur ou la joueuse qui prend le rôle du meneur de jeu sera simplement nommé(e) « *meneur de jeu* », ou « *MJ* ».

Il existe de nombreux ouvrages et sites Internet traitant du jeu de rôle en tant que loisir et activité culturelle. Ceux-ci vous donneront mille et un conseils pour découvrir ou approfondir la pratique de ce jeu passionnant. Nous vous encourageons à vous y intéresser.

Voici un petit exemple de la manière dont pourrait débiter une première partie de *Würm* :

Éric, Laura, Seb et Sarah sont des amis. Ce soir, ils se retrouvent pour jouer une partie de *Würm*. Pour cela, aucun matériel extraordinaire n'est requis : une table et des chaises dans un endroit au calme, quelques dés, du papier et des crayons. Éric sera le meneur de jeu ; Laura, Seb et Sarah incarneront les personnages. Quelle différence ? En tant que meneur de jeu, Éric a lu toutes les règles contenues dans ce livre. Il connaît bien le cadre du jeu et a inventé une aventure dont les personnages seront les protagonistes. Les autres joueurs, eux, ne connaissent pas encore bien les règles du jeu : c'est Éric qui les leur explique clairement à l'occasion de la création de leurs personnages. En effet, chacun va jouer un homme ou une femme préhistorique dont il va choisir les Forces, les Faiblesses et l'origine. Lorsque les trois personnages sont prêts, l'histoire peut commencer.

« Vous êtes sur un éperon rocheux qui domine une vaste vallée, raconte Éric. Les anciens de votre communauté, le clan de l'Aurochs Blanc, vous ont chargés d'aller explorer cette vallée pour trouver de nouvelles pistes de gibier et, si possible, pour retrouver la trace du clan de l'Aurochs Noir, qui vous est lié par le sang de nombreuses unions et qui a mystérieusement disparu. Que faites-vous ? » À partir de là, les joueurs ont plusieurs possibilités : ils peuvent demander au meneur de jeu de leur décrire plus précisément les alentours, car le MJ, tout au long de l'aventure, sera leurs yeux et leurs oreilles : ainsi Laura peut-elle demander : « Est-ce que mon personnage décèle sur le sol des traces de gibier ? » (Elle pourrait aussi dire, « Est-ce que je décèle des traces de gibier », pour simplifier et entrer plus profondément dans la peau du personnage). Les joueurs peuvent aussi décider





d'agir, auquel cas le MJ leur dévoilera le résultat de leurs actions. Par exemple, Seb dit : « *Je descends vers la vallée, mon épieu à la main, à l'affût du moindre signe de vie...* » Si cette action possède un développement incertain dans le cadre de l'aventure, c'est le meneur de jeu qui arbitrera la résolution de cette action, avec l'aide des règles du jeu et le recours aux dés. Ainsi, si le personnage de Sarah veut franchir une rivière d'un bond, c'est le meneur de jeu qui lui dira s'il a une chance d'y parvenir et si cette chance est faible ou élevée, et qui demandera à la joueuse de lancer les dés pour découvrir si son personnage réussit son action. Le cas le plus extrême de ce genre de situation incertaine est celui des combats, où les personnages des joueurs risquent leur vie fictive!

Ainsi, au fil d'un échange entre les joueurs et le meneur de jeu, au fur et à mesure d'une sorte d'improvisation où les joueurs incarnent leur personnage, ils découvriront les péripéties de l'aventure préparée pour eux par le meneur de jeu. Ce dernier, quant à lui, a pour charge et pour plaisir de donner vie à tout le vaste monde

environnant : il va décrire le décor, interpréter les alliés et les ennemis des personnages et arbitrer leurs rencontres parfois violentes avec toutes sortes de créatures. Les dés rouleront souvent pour décider du sort des personnages, de leurs succès et de leurs échecs. Toutefois, le meneur de jeu prendra garde à ne pas exiger des joueurs qu'ils effectuent des jets de dés à tout propos et à chaque instant, afin de maintenir un certain dynamisme dans le déroulement de l'aventure. En définitive, lorsque les personnages auront vécu toute l'histoire que le meneur de jeu leur destinait, il n'y aura eu ni gagnant ni perdant, car le jeu de rôle est un jeu collaboratif – en général, mais plus encore dans le cadre d'aventures préhistoriques où la survie est difficile –, où tous les joueurs doivent se serrer les coudes pour accomplir la mission qui leur est confiée, dénouer les fils d'une intrigue obscure ou avancer dans la réalisation d'une quête personnelle qu'ils ont choisie en accord avec le meneur de jeu.

Et maintenant, commençons par le commencement...



COMMENT UTILISER CE MANUEL ?

Toutes les règles nécessaires pour jouer à *Würm* sont contenues dans ce manuel. **Ce premier chapitre** va vous expliquer les notions de base du jeu de rôle et du contexte de *Würm*.

Le deuxième chapitre vous expliquera comment créer les personnages des joueurs, dont les détails seront notés sur la *feuille de personnage*.

Le troisième chapitre est consacré à la présentation des règles du jeu, d'abord de manière générale, puis par type d'activité.

Le quatrième chapitre est dédié aux règles spécifiques du combat et des dangers qui guettent les personnages.

Le cinquième chapitre raconte la vie dans l'ère glaciaire de *Würm*. Il donne un aperçu relativement complet des cultures et des modes de vie des peuples auxquels appartiennent les personnages en abordant par exemple le langage, les arts, les croyances, les conflits, etc.

Le sixième chapitre est consacré à la manière de créer une communauté (famille, clan, tribu) complexe et riche en pistes ludiques, à laquelle vont appartenir les personnages des joueurs.

Le septième chapitre détaille les Talents que les personnages possèdent au début du jeu et les Savoirs secrets qu'ils peuvent acquérir, s'ils survivent à leurs aventures.

Le huitième chapitre plonge dans le monde de la magie. Il présente les esprits et les chamanes, détaille leur rôle et l'étendue de leurs pouvoirs dans l'univers de *Würm*.

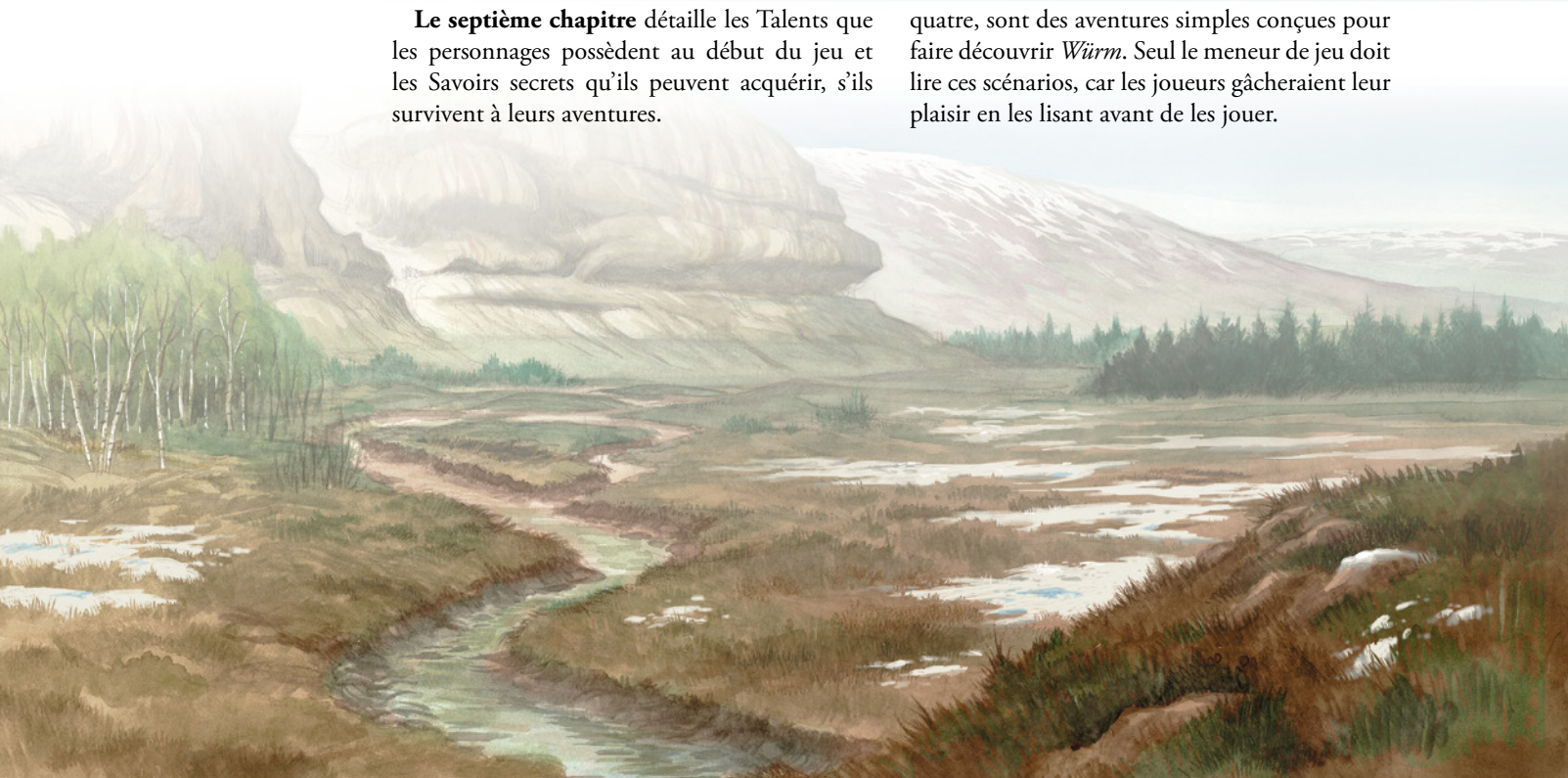
Le neuvième chapitre propose un bestiaire des créatures qui peuplent l'univers de *Würm*. Il décrit tout d'abord la faune réelle de la fin du pléistocène, puis les créatures rares, fantastiques ou disparues.

Le dixième chapitre guide le futur meneur de jeu dans l'écriture de scénarios et détaille les différents types d'environnements dans lesquels vont se situer les aventures des personnages, avec leurs spécificités.

Le onzième chapitre présente le mode de jeu « *Hexploration* », où les personnages partent en chasse et en quête au travers des territoires, poursuivant leurs propres objectifs.








Le douzième chapitre donne les clés du « *Jeu des tribus* », pour gérer le quotidien des personnages et des communautés intégrées à la saga, ainsi que des pistes pour créer des intrigues tribales.

Les scénarios d'introduction, au nombre de quatre, sont des aventures simples conçues pour faire découvrir *Würm*. Seul le meneur de jeu doit lire ces scénarios, car les joueurs gâcheraient leur plaisir en les lisant avant de les jouer.






DE QUOI A-T-ON BESOIN POUR JOUER À WÜRM ?

De pas grand-chose en vérité, mis à part d'un endroit pour s'asseoir et de quelques amis. Mais il y a quand même certains éléments indispensables, du moins si vous voulez jouer à *Würm* dans les règles de l'art. Pour bien faire, vous allez avoir besoin :

-  **De ce manuel de règles.**
-  **D'un meneur de jeu** ayant lu ce manuel (au moins en partie).
-  **De joueurs et de joueuses** curieux (c'est une mauvaise idée que de traîner un joueur récalcitrant à une table de jeu).
-  **De papier et de crayons** pour chacun, ainsi que de **quelques gommes**.
-  **D'une feuille de personnage** par joueur.
-  **De dés**. Idéalement, trois dés par joueur plus ceux du meneur de jeu (et ceux de la Manne, nous verrons cela plus loin).
-  **D'un scénario** que les joueurs ne connaissent pas encore ou d'une région inconnue à explorer, préparé par le meneur de jeu.

AINSI QU'EN OPTION :

-  **D'un récipient** agréable à l'œil, du type mortier ou bol en bois, pour y placer les dés de la Manne.
-  **D'une feuille de communauté** pour le groupe.
-  **D'un écran du meneur de jeu**, présentant côté joueur une illustration d'ambiance et côté MJ un récapitulatif des règles utiles en cours de partie.

Il est temps à présent d'explicitier tous ces termes, pour qu'ils vous deviennent familiers s'ils ne le sont pas encore.



QU'EST-CE QUE LE MENEUR DE JEU ?


Comme nous l'avons évoqué plus haut, le meneur de jeu est à la fois le metteur en scène et l'arbitre de l'aventure dans laquelle les personnages des joueurs vont évoluer. Le rôle du meneur de jeu est plus difficile à tenir que celui des joueurs, car il demande plus de préparation et plus de capacité à réfléchir vite et à improviser, mais il est aussi – souvent – plus amusant encore !


Si vous souhaitez être meneur de jeu, lisez tout d'abord attentivement ce livre et tâchez de vous familiariser avec les règles du jeu et le monde de *Würm*. En tant que meneur de jeu, vous devrez pouvoir gérer à l'aide des règles les situations multiples dans lesquelles vont se retrouver plongés les personnages. Il vous faudra aussi répondre aux questions des joueurs sur le monde dans lequel leurs personnages évoluent. Dans ce manuel, nous avons essayé de proposer un système de règles cohérent et simple, adapté aux péripéties des aventures préhistoriques. Mais nous n'avons pas prévu de protocole pour couvrir *toutes* les situations possibles et imaginables. C'est la raison pour laquelle, en tant que meneur de jeu, vous devrez parfois improviser une règle pour dénouer une situation. N'ayez pas peur, il faut se lancer. Mieux vous connaîtrez les règles du jeu, plus vous serez à l'aise pour improviser les vôtres le moment venu. Soyez équitable, mais ne négligez pas votre sens de la dramaturgie : celui-ci doit vous guider pour faire avancer l'histoire dans une direction palpitante.





RAPPEL HISTORIQUE : LE PALÉOLITHIQUE


Le cadre de jeu de *Würm* est celui du Paléolithique (qui signifie «*âge de la pierre ancienne*»). Voici un rappel chronologique pour mieux vous situer l'époque de *Würm* :


 Les *australopithèques*, qui comptent de nombreuses espèces et dont Lucy est la représentante la plus célèbre, apparaissent il y a quatre millions d'années.

 Il y a 2,5 millions d'années apparaissent en Afrique les premières espèces d'*Homo*, comme *Homo habilis* ou *Homo rudolfensis*. Ils taillent les premiers outils de pierre.

 Il y a 1,8 million d'années apparaissent de nouvelles espèces d'*Homo*. D'une stature souvent comparable à la nôtre, ils sont présents presque partout sur la planète. Ce sont *Homo ergaster*, *Homo antecessor*, *Homo georgicus*, *Homo erectus*, entre autres. Ils maîtrisent le feu il y a 500 000 ans environ.

 L'Homme anatomiquement moderne et l'Homme de Néandertal font leur apparition il y a environ 300 000 ans, issus de formes humaines antérieures, dites archaïques, comme *Homo heidelbergensis* ou *Homo rhodesiensis*. L'Homme anatomiquement moderne apparaît en Afrique, et l'Homme de Néandertal en Europe. À la même époque apparaît aussi l'Homme de Denisova, surtout présent en Asie.

 L'Homme anatomiquement moderne et l'Homme de Néandertal se côtoient à plusieurs reprises, en Asie et au Moyen-Orient, pendant peut-être plusieurs dizaines de millénaires. Ils donnent naissance à de premiers hybrides.

 Puis Néandertal reflue vers l'Europe. Il sera suivi peu après par l'Homme moderne, emporté vers ces terres froides dans sa lente exploration du monde.

La période que le jeu *Würm* prend pour cadre se situe à la charnière entre le Paléolithique «*moyen*» et le Paléolithique «*supérieur*», il y a 40 000 à 35 000 ans.

Le **Paléolithique moyen** démarre il y a environ 300 000 ans et correspond au faciès culturel que l'on appelle Moustérien. En France, le Paléolithique moyen est l'ère de Néandertal, qui vit seul sur le territoire européen.

Il y a 45 000 ans environ apparaissent de nouvelles cultures qui coïncident avec un développement de la pensée symbolique et des connaissances techniques : c'est l'avènement du **Paléolithique supérieur**. Le Paléolithique supérieur est essentiellement associé aux hommes et femmes anatomiquement modernes, qui arrivent en Europe il y a environ 45 000 ans. Ces premiers hommes modernes sont déjà en tout point semblables à nous, physiquement et psychiquement. Plusieurs cultures se succèdent comme l'Aurignacien puis le Gravettien (culture à laquelle appartient le fameux homme de Cro-Magnon) et le Magdalénien. Bien que des pratiques artistiques soient avérées pour le paléolithique moyen, c'est au Paléolithique supérieur que l'on voit se multiplier les manifestations artistiques les plus élaborées.

Il est difficile de concevoir les étendues temporelles que recouvrent ces quelques lignes de présentation. Songez qu'entre le moment où l'on a commencé à maîtriser le feu, il y a environ 500 000 ans, et l'époque dans laquelle se dérouleront vos aventures, se sont succédé plus de vingt-cinq mille générations ! Certes, à partir du Paléolithique supérieur, les techniques et les concepts évoluent, mais avec une telle lenteur en réalité qu'aux yeux des peuples de *Würm*, leur mode de vie paraît absolument immuable. Ainsi ont-ils la certitude que leurs arrière-arrière-arrière-petits-enfants vivront de la même manière que leurs arrière-arrière-arrière-grands-parents. Dans les rires ou les larmes, hommes et bêtes grandissent, vieillissent puis meurent, mais le temps n'est pour eux qu'un vaste cycle qui, avec les rites appropriés, se renouvelle régulièrement dans une perpétuelle et rassurante répétition.

Il est également difficile de concevoir qu'avant une date relativement récente (il y a environ 20 000 ans), il y eut toujours plusieurs espèces humaines présentes en même temps sur la planète. Toutes ces espèces vivaient plus ou moins côte à côte et se sont probablement





LE PEUPLE

Un personnage de *Würm* peut appartenir à l'une des deux espèces humaines présentes en Europe lors du dernier âge glaciaire il y a 40 000 ans : les **Hommes de Néandertal**, ci-dessous appelés Hommes-ours, ou les **Hommes anatomiquement modernes**, appelés Hommes longs. En fonction de son peuple, un personnage n'aura pas les mêmes Forces de prédilection (ceci sera explicité plus loin) et ne pourra pas avoir accès aux mêmes Talents de départ.

LES HOMMES LONGS

Les Hommes longs sont des «*Hommes anatomiquement modernes*», également appelés *Homo (sapiens) sapiens*. Bien qu'ils ne soient pas nos ancêtres directs, ils appartiennent pleinement à notre espèce, présentant certains caractères dérivés typiques (arrière du crâne arrondi, présence d'un menton...). «*Hommes longs*» est le nom que donnent les Hommes de Néandertal à ces nouveaux venus dans les Terres Ancestrales. Eux-mêmes se désignent tout simplement comme des humains.

De culture dite aurignacienne, les Hommes longs possèdent un artisanat raffiné : ils savent travailler la pierre, l'os et les peaux avec une grande dextérité. Ils vivent au sein de campements nomades, dans des huttes élaborées et confortables qui leur permettent d'affronter les rigueurs de l'ère glaciaire. Ces humains sont robustes et de grande taille, avec environ 1,80m pour les hommes et 1,65m pour les femmes. Leurs ancêtres se sont implantés dans les territoires après de longues migrations depuis les terres du Levant et du Zénith, c'est pourquoi leur teint est généralement hâlé à sombre, leurs cheveux noirs, leurs yeux bruns, noirs ou bleu sombre. Ces humains vivent en clans abritant en général entre 30 et 40 individus, parfois plus. Ils comptent parmi eux des chamanes, et leurs mœurs sont développées dans le chapitre 5, *Les peuples de l'ère glaciaire*.

FORCES DE PRÉDILECTION DES HOMMES LONGS :
au choix *Habilité des Ancêtres*
ou *Vitesse du Cheval*.





LES HOMMES-OURS

Les Hommes-ours sont des Hommes de Néandertal, également appelés *Homo (sapiens) neandertalensis*. Les Hommes anatomiquement modernes du monde de *Würm* les nomment «*Hommes-ours*», parfois «*gnomes*» ou encore «*semi-velus*», mais eux-mêmes se considèrent comme des humains véritables et se nomment entre eux les *Thamah* : ceux qui parlent le langage ancien. Physiquement, ils sont dotés d'os épais leur conférant une robustesse considérable, et possèdent une grande force physique due à des attaches musculaires parfois différentes des nôtres. Ils sont plus petits que les Hommes longs, la moyenne masculine tournant autour de 1,70 m, la moyenne féminine autour de 1,60 m. Ils possèdent un visage étonnant, avec une mâchoire puissante sans menton, un nez long et large et un *torus sus-orbitaire* leur formant une impressionnante arcade sourcilière au-dessus des yeux. Adaptés au climat froid de l'ère glaciaire, ces hommes et ces femmes supportent particulièrement bien la fureur des éléments. Leurs cheveux connaissent toutes les variétés de tons, du clair au sombre, parfois roux. Leurs yeux sont clairs, ambrés, verts ou noisette. Leur peau, bien que tannée par les éléments, est le plus souvent claire, voire pâle.

Dans le monde de *Würm*, on trouve deux cultures d'Hommes-ours ayant toutes deux les mêmes racines mais ayant évolué différemment. Les Moustériens sont les Hommes-ours typiques : ils pratiquent la taille de silex sur éclat, mais rarement le débitage laminaire, et plus rarement encore le travail de l'os. Les Châtelperroniens sont des Hommes-ours dont le savoir technique égale le niveau de celui des Hommes longs : ils connaissent le débitage laminaire, fabriquent des parures élaborées et ont appris à graver et à peindre. Les Hommes-ours vivent en petites communautés regroupant quelques familles qui peuvent compter des chamanes en leur sein. Leurs mœurs sont développées dans le chapitre 5.

FORCES DE PRÉDILECTION DES HOMMES-OURS :

au choix *Force de l'Ours*
ou *Cœur de Glace*.



GLABRES OU VELUS ? L'APPARENCE DES NÉANDERTALIENS

À l'heure actuelle, personne ne sait exactement à quoi pouvaient ressembler les hommes et les femmes de Néandertal. Toutefois, nous disposons de nombreux squelettes fossiles et de leur ADN pour tenter de nous en faire une image. Comme il est dit plus haut, l'étude des squelettes néandertaliens révèle qu'ils étaient trapus, avec une taille moyenne située autour d'un mètre soixante-dix pour les hommes et d'un mètre soixante pour les femmes. Pour autant, il pouvait exister, comme de nos jours, des individus très grands et d'autres très petits (on connaît un spécimen d'un mètre quatre-vingt dix). Leur musculature était probablement impressionnante, comme le révèle l'étude des attaches musculaires sur leurs os, et leur poids moyen devait donc se situer autour de 80-90 kg. Il n'existait pas une grande différence de corpulence entre les hommes et les femmes, et ces dernières étaient vraisemblablement aussi robustes, en proportion, que les hommes. D'ailleurs, le squelette des hommes et des femmes de Néandertal était assez similaire, avec la même cage thoracique en tonneau, la même colonne vertébrale moins incurvée que la nôtre et une différence assez peu marquée au niveau des os du bassin. Par-devant leur crâne volumineux (plus gros que le nôtre en moyenne), leur faciès est connu : le bourrelet sus-orbitaire qui forme une grosse arcade sourcilière au-dessus des yeux, leur visage projeté vers l'avant, une mâchoire forte mais sans le petit os du menton.

La question de l'aspect des « parties molles » (comme le nez, les oreilles) et de la couleur de la peau est plus délicate. Nous n'avons pas beaucoup d'indices, mais il faut en tirer le meilleur parti : ainsi, le faible rayonnement du soleil de l'Europe glaciaire devait plutôt favoriser des humains à peau claire, pour mieux synthétiser la vitamine D, qui permet de lutter contre le rachitisme. Un certain gène trouvé dans l'ADN de Néandertal tend à confirmer cette hypothèse. Les reconstitutions en dermoplastie nous donnent d'autres indices : les lèvres devaient être fines, car l'absence de menton n'autorise pas le développement de lèvres lippues ; le nez était

probablement gros ou long, sans doute projeté en avant. Pour le reste : était-il en forme de patate ou retroussé comme un museau ? Nous n'en savons rien. Aucun indice concernant les oreilles : libre à vous de les imaginer pointues ! Les organes génitaux non plus ne sont pas bien connus. De fait, l'on peut très bien imaginer un pénis en semi-érection permanente pour les hommes (*penis rectus*) et des fesses très rebondies pour les femmes (*stéatopygie*). Toutefois, si ces traits sont sans doute des caractères « primitifs » pour notre espèce, peut-être n'étaient-ils pas présents chez les Néandertaliens.

La pilosité est une autre grande inconnue ! Aujourd'hui, les représentations des Néandertaliens tendent à les montrer le corps glabre, comme le nôtre, avec une barbe pour les hommes. En effet, l'espèce néandertalienne est apparue sur Terre très peu de temps avant la nôtre, quelques dizaines de milliers d'années tout au plus. Pourquoi, alors, auraient-ils une apparence plus « primale » ? Mais ce raisonnement n'est pas nécessairement fondé. En l'état, rien ne nous interdit de penser que les Néandertaliens étaient peut-être extrêmement velus. Ne nous y trompons pas : le fait de représenter les Néandertaliens de plus en plus semblables à nous n'a qu'un but : leur conférer plus « d'humanité », moins de bestialité. Mais la question de leur pilosité n'a rien à voir en réalité avec leur intelligence ni avec leur développement cognitif et culturel, et des Néandertaliens velus auraient pu tout aussi bien enterrer leurs morts et tailler le silex comme de véritables orfèvres.

Par défaut, le parti pris du jeu de rôle *Würm* est de figurer les Néandertaliens glabres et assez semblables à nous, comme on peut le voir dans les illustrations de cet ouvrage. Mais rien ne vous interdit, en tant que MJ de *Würm*, de privilégier une autre approche de l'aspect des Néandertaliens et de rendre leur apparence plus « sauvage ». Reste que l'attitude des Hommes anatomiquement modernes sera probablement différente vis-à-vis de ces autres humains s'ils ressemblent davantage à des ours ! Pourquoi pas ? La véritable gageure sera alors d'interpréter ces Hommes-ours, sauvages et velus, dotés d'une réelle, bien que différente, humanité.



JOUER DES HOMMES LONGS OU DES HOMMES-OURS ? QUEL CONSEIL POUR DÉBUTER ?

Si vous n'avez encore jamais joué à *Würm*, peut-être vous posez-vous la question de savoir quel est le choix le plus pertinent, le plus simple ou le plus amusant pour commencer à jouer, entre interpréter un Homme long ou un Homme-ours. C'est une question judicieuse et nous allons tenter d'y apporter une réponse.

Comme nous l'avons vu, même si leur culture est différente de celles auxquelles sont habitués les joueurs de jeux de rôle médiévaux-fantastiques ou contemporains, les Hommes longs sont des humains tout ce qu'il y a de plus « classiques » (en termes de jeu de rôle). C'est pourquoi il peut être plus simple, pour commencer en douceur à s'imprégner de l'univers de *Würm*, de choisir de jouer des Hommes longs. Plus simple, parce que nous possédons tous des référents pour se figurer ce que sont des peuples de chasseurs nomades ou semi-nomades : Amérindiens, Inuits, Aborigènes... Le folklore et l'ethnographie peuvent nous suggérer de nombreuses pistes d'interprétation, même si les mécanismes psychologiques des peuples préhistoriques restent mystérieux. Plus simple, donc, et plus réaliste aussi : en effet, autant nous connaissons les capacités cognitives des gens de notre espèce, autant nous ne savons pas quelles pouvaient être celles des Néandertaliens, même si un certain nombre d'indices matériels nous laissent supposer qu'ils pensaient et agissaient avec une grande humanité.

Ceci étant, de nombreux jeux de rôle proposent d'interpréter des races non humaines bien plus éloignées de nous que ne l'étaient les Hommes de Néandertal : nains, elfes, minotaures, extra-terrestres, etc. Il ne semble pas que la justesse absolue de l'interprétation soit un problème majeur pour la plupart d'entre nous. Il semble plutôt, au contraire, que l'idée de se glisser dans la peau d'un représentant d'une humanité différente ou même d'une autre espèce soit un élément important de la recherche de dépaysement et d'amusement qui

motive pour jouer au jeu de rôle. De fait, si vous souhaitez vous immerger sans attendre dans un univers préhistorique au ton peut-être un peu plus primitif, ce peut être un bon choix de jouer d'abord des Hommes-ours. Une mise en garde, cependant, quel que soit votre choix, si vous souhaitez donner vie à un univers préhistorique un tant soit peu réaliste (esprits et magie mis à part!), ne sombrez pas dans la caricature. Les humains de l'ère glaciaire possédaient des langages un peu plus élaborés que du simple « ouga-bouga » et de réelles cultures originales et riches (cf. chapitre 5). Attention aussi à ne pas caricaturer les rapports qui peuvent exister entre les Hommes longs et les Hommes-ours. Bien que nouveaux venus sur les territoires de l'Europe glaciaire, les Hommes longs ne sont pas des « conquérants », car leur migration s'effectue à un rythme très lent.

Quels conseils donner pour l'interprétation d'un Homme-ours ou d'une Femme-ourse ? Il est certes possible d'envisager les Néandertaliens comme des créatures plus « primales » que les humains modernes, mais il est aussi possible de les doter d'une sensibilité plus fine que la nôtre. Un petit indice, au cas où : les Néandertaliens avaient, semble-t-il, un taux très élevé de testostérone ! Il ne vous est donc pas interdit de prêter à votre Homme-ours un tempérament brutal et lascif, mais sans exagération, et en essayant de nuancer : le personnage peut ainsi posséder une certaine douceur, un caractère joyeux et indolent, et exploser dans de brusques accès de violence et de fureur. Son comportement peut être relativement ambivalent : à la fois plus doux et plus farouche que celui d'un humain de type moderne.

Certains des scénarios proposés à la fin de ce manuel sont prévus pour faire jouer des personnages Hommes-ours, d'autres pour des personnages Hommes longs. Cela étant, des pistes pour adapter ces scénarios à des personnages issus de l'autre peuple seront indiquées, moyennant quelques retouches. Un conseil toutefois : les Hommes longs sont un peu moins solides que les Hommes-ours. Si vous êtes meneur de jeu et que vous préparez une première aventure pour un groupe d'Hommes longs, n'y allez pas trop fort.





MÊLER HOMMES LONGS ET HOMMES-OURS?

Est-il envisageable de créer un groupe de personnages mêlant Hommes longs et Hommes-ours? Bien entendu. Si l'enjeu d'une partie de jeu de rôle est de procurer au meneur de jeu et aux joueurs la sensation grisante de créer en temps réel un véritable récit légendaire, alors considérons ceci : la rencontre entre deux cultures a priori dissemblables fait tout le sel de bien des récits. Les histoires d'amour ou d'amitié les plus poignantes sont souvent des histoires d'hommes et de femmes qui surmontent les obstacles liés à leurs différences pour s'aimer. Lorsque les différences, au lieu de séparer les êtres, deviennent au contraire source de fascination et d'attrait, alors la dramaturgie s'en trouve grandement enrichie. Certes, il n'est pas très fréquent que ce genre de scène se crée spontanément lors d'une partie de jeu de rôle, encore moins entre deux personnages de joueurs. Mais cela arrive, et c'est tout l'intérêt d'un jeu comme *Würm* que de donner la possibilité de tenter ce genre d'expérience.

Pour bien faire, cela nécessite de la part du MJ et des joueurs un peu de préparation. Nous allons voir quelques cas de figure classiques du mélange des peuples chez les personnages. Dans tous les cas, partez du principe que *les personnages des joueurs doivent tous pouvoir se comprendre*, à moins de souhaiter compliquer sérieusement la vie de certains autour de la table.



Homme long parmi les Hommes-ours

Les Hommes longs voyagent davantage que les Hommes-ours; pour une raison ou une autre, un chasseur ou un colporteur a pu se perdre dans des territoires inconnus et être recueilli, avec plus ou moins de bienveillance, par une communauté d'Hommes-ours. Ceux-ci pourraient avoir besoin d'un Homme ou d'une Femme longue pour servir d'intermédiaire dans des négociations avec des clans puissants d'Hommes longs, perçus comme hostiles ou menaçants, par exemple. Pour que l'Homme long puisse justifier de sa maîtrise de la langue des Hommes-ours (le *Thamah*), il faut qu'il ait pu passer au moins deux ou trois saisons en leur compagnie.

