David Dierickx

PREhistoDON

Le guide



R.E.D.O.N.

L'imagination au pouvoir

Ce livre est dédié à Monsieur François Cavanna, qui fut, et demeure pour moi, l'un des plus grands écrivains français. Truculence, humanité, drôlerie, émotion, autant de cordes qui vibrent avec intensité sous ses mots. Avec son roman « La Déesse Mère », relu en 2021, il a largement été le déclencheur de mon envie de développer pREhistoDON. Je l'en remercie profondément.
Cavanna est pour moi depuis longtemps un maître. Le plus étonnamment humains de tous.

Ce livre est également dédié à Roger et Jean-François Lécureux et André Chéret, les papas de l'immortel « Rahan, fils des âges farouches ». Leur personnage a accompagné une bonne partie de mon enfance et de mon âge adulte et a déposé l'idée que, bien plus que la ténacité ou le courage, l'altruisme pouvait être le plus puissant de tous les moteurs humains.



Introduction

« pREhistoDON - le Guide » est un ouvrage lié au système de jeu REDON JdR.
Pour pouvoir y jouer il est nécessaire de disposer du Livre des Règles de REDON, et de l'avoir lu…

En vous plongeant dans une période préhistorique, pREhistoDON vous propose d'incarner le membre d'un clan primitif et de vivre des aventures originales.
Vous aiderez les vôtres à développer leur connaissance de nouvelles technologies, de nouvelles sciences, qui modifieront leur façon de vivre.
Armés d'un épieu et de vôtre hache de silex, vous irez chasser le grand « deux dents » ou l'auroch puissant pour que puisse se nourrir ceux-que-les-hivers-ont-courbés…
Votre poignard de pierre à la main, vous parcourrez les immenses étendues d'un monde aussi sauvage qu'étonnant.

Très bonne lecture, et bonnes aventures !

David Dierickx



Table des Matières

I. Une brève préhistoire de Dère

II. Le clan

Connaissances du clan
- *1°) Technologies de développement*
- *2°) Technologies martiales*
- *3°) Métiers*

III. Les aventuriers : tirages

Création du personnage
- *1°) Tirage des Qualités majeures*
- *2°) Tirage des Qualités mineures*
- *3°) Tirage de la Taille*
- *4°) Tirage de l'âge*
- *5°) Les Jets de Résistance*
- *6°) L'Evolution du personnage*
- *7°) La cadence de combat*

Les Aptitudes

IV. Les « métiers »

L'Artiste (nécessite la découverte de « Art » par le clan)
Le Chasseur
Le Cueilleur
Le Guerrier (nécessite la découverte de la « sédentarité »)
Le Novateur
Le Pisteur
Le Sorcier (trois profils différents)

V. Culture pREhistoDON

- *1°) Population*
- *2°) Société préhistorique*
- *3°) Comment parler durant une soirée de pREhistoDON ?*
- *4°) Les objets du quotidien*
- *5°) Les Protections*
- *6°) Armes de corps à corps*
- *7°) Armes de tir / de jet*
- *8°) Les actions des Puissances dans pREhistoDON.*
- *9°) Les contrôles élémentaires dans pREhistoDON*

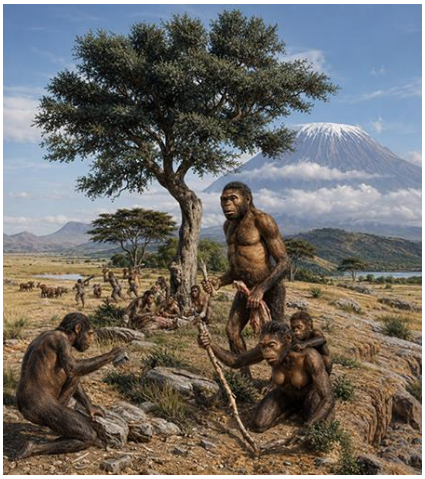


Peinture rupestre – *clan des roches rouges*
Par *Angh* - artiste

I. Une brève pré-Histoire de Dère

Les quelques éléments ci-après visent à donner une idée du développement des humains sur Dère à l'époque de pREhistoDON. Ces données sont volontairement vagues afin de laisser une entière liberté de jeu au MdJ et ses joueurs.

*



-1.200.000 : les premiers groupes de primates évoluent sur Dère.
Dans de vastes plaines, dans d'immenses forêts, ils se redressent progressivement, conquièrent des territoires sur les créatures sauvages.

-1.070.000 : les hominidés, d'abord exclusivement cueilleurs se saisissent de branches et deviennent également chasseur. L'apport en protéines animales est alors décisif pour orienter le développement de l'espèce vers une race plus robuste.

-860.000 : en 8.000 ans environ, les hominidés acquièrent presque partout la maîtrise du feu. Ils abandonnent alors définitivement l'abri des hautes branches et s'installent durablement sur le sol. La cuisson de la nourriture carnée apporte un nouveau développement important à l'espèce.

-310.000 : en moins de 16.000 ans, la plupart des hominidés encore assez primitifs évoluent progressivement jusqu'à devenir « sapiens » (celui qui est intelligent, sage, raisonnable). Les Sapiens acquièrent un langage articulé rudimentaire, il fabrique ses gourdins, taille des branches droites pour réaliser les premiers épieux… Mieux armés, les sapiens sont bien moins souvent victimes des prédateurs.

- 280.000 : les premiers os taillés apparaissent. Ils servent de racloir, mais également d'armes.
C'est également l'apparition des premiers hommages aux morts qui sont désormais, en fonction des régions, enterrés ou brûlés.

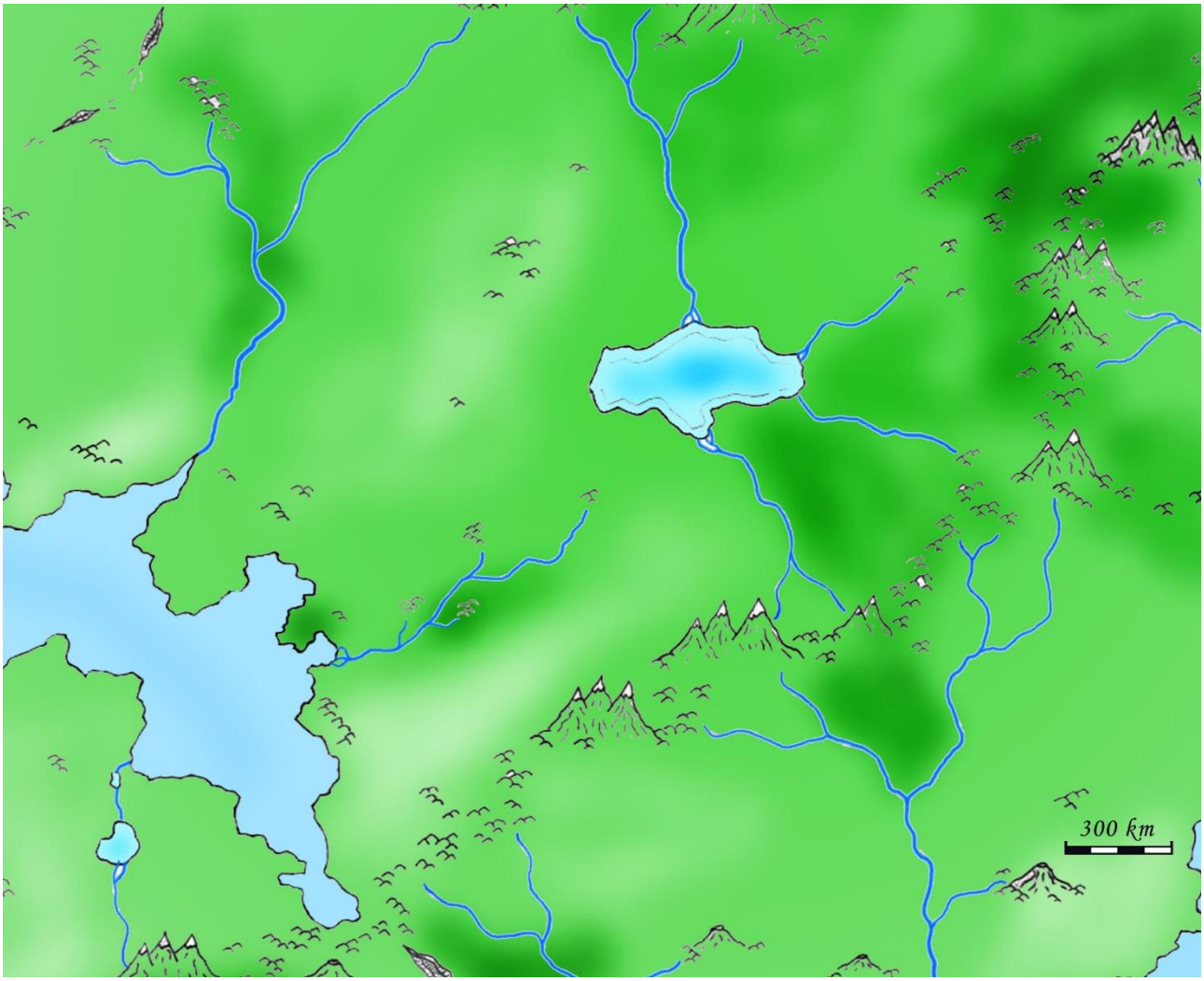
-220.000 : la structure des clans se précise. L'organisation communautaire est assise sur des règles plus explicites et plus partagées. Les premières peintures rupestres apparaissent.



-150.000 : le langage est devenu plus précis. Les premiers « guerriers » apparaissent, ainsi que les premiers clans sédentaires qui sont souvent éleveurs, voire même agriculteurs…

-125.000 à **-20.000** : c'est l'époque des aventures de pREhistoDON !

NB : Continent d'origine – Organdia
C'est en Organdia qu'apparaissent les premiers hommes, vers -310.000. Mais entre -300.000 et -295.000 on les rencontre progressivement sur la plupart des grands continents (Eriasie, Aventurie).

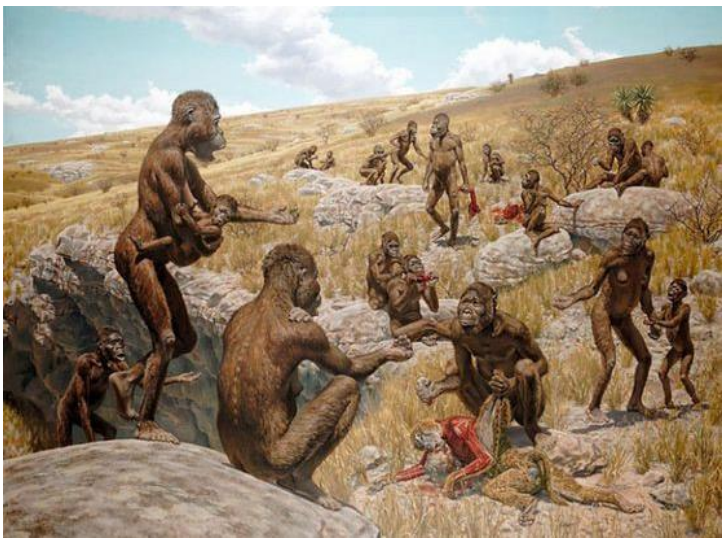


Les terres des origines de l'humanité sur Dère

(continent d'Organdia – Centre)

II. Le clan

C'est la structure de base qui permet la survie des humains. Le clan est à la fois une famille et une nation. Mâles et femelles y trouvent un refuge contre les bêtes féroces, mais aussi contre la famine qui guette le solitaire.
Au cœur du clan, le collectif est de rigueur pourvu que chacun y trouve sa place… et la conserve.



*

Dès le début d'une campagne de pREhistoDON, il est ESSENTIEL de déterminer le degré de développement du clan dont sont issus les personnages joueurs. Ce choix du clan est opéré par le Maître de Jeu, en collaboration avec les joueurs. Notons que c'est le MdJ qui aura l'avis prépondérant, pour que sa campagne puisse se dérouler au mieux de ce qu'il aura prévu.

S'agit-il d'un clan très peu développé, qui se distingue à peine des primates de son voisinage ?
Ou d'un clan aux technologies naissantes, qui déjà maîtrise quelques sciences utiles au-delà de la cueillette ?
Ou encore d'un clan plus développé qui taille le silex pour obtenir des armes redoutables, un clan qui pratique l'élevage et récolte les blés sauvages ?
Voilà ce qu'il faudra déterminer. Vous trouverez, pour vous positionner, des éléments d'information dans la partie « Les connaissances du Clan ».

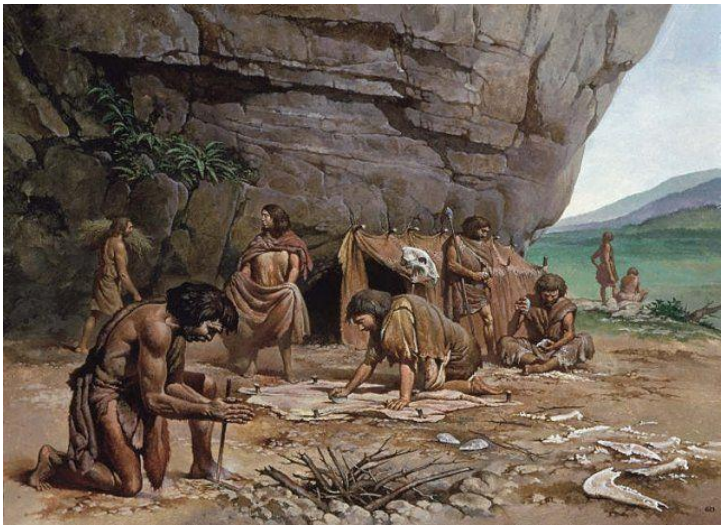
Le MdJ devra **noter précisément quelles sont les connaissances du clan** des Personnages Joueurs, car cela influera sur les possibilités de développement des PJ eux-mêmes, ainsi que sur les aventures qu'ils vivront évidemment.

Il notera de la manière suivante :

Clan de « ceux des collines de roche »
62 individus : 3 « vieillards » + 22 hommes + 25 femmes + 12 « jeunes »

Technologie de développement :	Cueillette – Chasse – Feu – Taille d'os – Taille de pierre (silex)
Technologies martiales :	Poignard – Epieu durci au feu
Métiers :	Cueilleur (22) – Chasseur (12) – Sorcier (1)

Il notera également le nom de « celui-qui-marche-devant » (le chef) et du sorcier.



Il informera ensuite les joueurs, lors de la création de leur personnage, du type de clan qui est le leur, « Chasseurs-cueilleurs », « Agriculteurs-chasseurs », « Eleveurs-tailleurs d'obsidienne »… afin qu'ils puissent commencer à projeter leur imagination.
Ayant choisi son métier, chacun sera alors informé de sa place dans le clan, de sa relation avec celui-qui-marche-devant, avec le sorcier, avec les autres membres du clan…

*

Connaissances du clan

Les connaissances sont présentées ci-après dans un ordre idéalisé de développement. Mais cet ordre est loin d'être un modèle absolu et un clan pourra très bien pratiquer, par exemple, l'élevage sans avoir développé la Pêche ou la Taille de la pierre, …
Notons que dans un clan, tous les membres n'ont pas forcément une connaissance approfondie de toutes les technologies connues du clan. Pour autant, ils sont capables au moins d'en parler, et de reproduire l'essentiel des gestes.

1°) Technologies de développement



Cueillette – Cette science est la base de toute vie humaine intelligente. Elle est possédée par tous les clans. On cueille des **fruits**, des **légumes**, des **champignons**…
Certains clans pourront également cueillir des **herbes** comestibles, mais également des **céréales** qu'ils consommeront écrasés, mêlées d'eau et cuites au four sous forme de **pain**.

Chasse – Cette science est la base de toute vie humaine intelligente. Elle est possédée par tous les clans et permet de fournir le groupe en **viande**.
La pose de piège constitue une variante de la chasse. Elle peut être considérée comme « lâche » par les chasseurs.

Feu – La découverte du feu marque un passage important dans le développement d'un groupe humain. Il est synonyme de chaleur, d'une lutte plus efficace contre les animaux sauvages, d'une alimentation cuite qui sera mieux assimilée… On peut bien sûr cuir la **viande**, mais également le **pain**, les **légumes**, …
Plusieurs méthodes existent : par l'augmentation de la température d'un bois issu du frottement d'un autre morceau de bois d'une autre nature, par la production d'étincelles en choquant des silex, …

Taille du bois (racloir – gourdin – pointe d'épieu – perçoir – pointe de flèches) – La maîtrise de la taille du bois est l'une des bases du développement. Elle permet la confection d'armes, mais également d'outils tels que les racloirs qui permettront de développer éventuellement le tannage des peaux, ou les perçoirs qui permettront de lier des peaux entre-elles.

Taille d'os (racloir – poignard – pointe de lance – aiguilles à coudre – pointe de flèches) – La maîtrise de la taille des os constitue une avancée. Elle permet la confection d'armes plus efficaces, mais également d'outils tels que les racloirs qui permettront de développer éventuellement le tannage des peaux, ou les aiguilles qui permettront de coudre des peaux entre-elles.



Pêche (ligne – filet) – Alternative à la chasse, la pêche permet potentiellement de procurer des protéines animales (**poisson**, **petits crustacés**) au clan.
Cette technique recouvre deux modes différents : à la ligne et au filet.
A la ligne, muni de lianes fines, de fines lanières de cuir, ou de tendons, l'individu utilise un hameçon et un appât (insecte, ver, morceau de poisson, de viande…).
Au filet, ayant confectionné une nasse suffisamment grande avec des lianes, des lanières, l'individu jette son filet, lesté de pierres, dans le courant pour le ramener avec une liane. Il peut aussi le placer dans les eaux peu profondes d'un courant et attendre que les poissons viennent s'y prendre.
Au « harpon », proche de la chasse, cette technique permet de « chasser » les gros poissons.

Taille de pierre (racloir – poignard – pointe de lance – pointe de flèches) – La maîtrise de la taille de la pierre constitue une avancée importante pour les clans. Elle permet la confection d'armes plus efficaces, mais également de racloirs qui permettront de développer éventuellement le tannage des peaux.
Il y a 3 degrés de développement de cette technologie : pierre – silex – obsidienne

Tanner les peaux (grossièrement – amélioré – finement) – Le tannage des peaux est conditionné par la découverte de la taille des pierres ou par l'accès (par le troc par exemple) à des pierres taillées par d'autres clans. Ces racloirs, plus ou moins efficaces, permettent de retirer les chairs et de ne conserver que le cuir.
Il y a 3 degrés de développement de cette technologie : grossièrement – amélioré – finement
Une peau tannée finement permettra d'alléger le cuir tout en gardant une bonne protection.

Couture – En utilisant des os taillés et du fil (fines lianes, herbes résistantes, lanières de cuir fines, …) cette science permet d'assembler entre eux deux morceaux de peau, de cuir. La Couture permet d'obtenir des vêtements plus ajustés, et donc moins gênants aux mouvements. On pourra aussi confectionner des chaussures, des sacs, des outres…

Elevage – Alternative à la chasse, l'élevage permet au clan de disposer d'une ressource en protéine (**viande**) accessible à souhait. Les contraintes sont liées à la nécessité d'abreuver les bêtes, leur trouver de la nourriture ou un pâturage, les protéger des prédateurs (renards, loups, rapaces, …)…
On peut élever des bovins (vaches, taureaux), des caprins (chèvres, boucs), des ovins (brebis, béliers), des volailles (poules, oies, canards, …), des abeilles…
L'élevage peut conduire à la production de **lait** (il faut développer l'idée de retirer le petit à la mère) et par suite à la fabrication de **fromages**.
Il peut également conduire à la consommation courante d'**œufs** ou de **miel**.
La technique de *castration* des mâles permet d'obtenir des bêtes plus dociles et plus grasses.

Dressage – En capturant des animaux encore assez jeunes pour en pratiquer l'élevage, l'homme peut développer l'idée de dressage afin que l'animal choisi devienne une bête de somme, voire un compagnon de chasse, un gardien…
Il pourra apprendre à dresser des loups, des chevaux, des rapaces…

Sédentarité – D'abord essentiellement nomade, l'homme peut devenir sédentaire. Il doit bien sûr, au moins dans un premier temps, trouver une terre qui puisse le nourrir toute l'année (ensuite il pourra inventer la notion de grenier). La sédentarité aura une influence importante sur les rapports à l'intérieur du clan, mais également sur l'apparition de nouvelles techniques pour lesquelles elle est, sinon absolument nécessaire, du moins largement favorisante.

Agriculture – Alternative à la cueillette, l'agriculture permet au clan de disposer d'une source de nourriture plus abondante (**céréales**, **fruits**, **légumes**).
Conservation : lorsque le produit de l'agriculture est stocké dans des poteries, elle peut alors être conservée et permettre au clan d'éviter les périodes de disette.
Outillage : l'utilisation de certains outils peut accroître le rendement agricole et épargner de la fatigue à l'homme. C'est le cas de la faucille, de la faux (évolution de la faucille), du soc (pour ouvrir la terre – tracté par des hommes ou des bêtes de somme).



Vannerie – La vannerie est l'art de tresser et d'entrelacer des matières végétales souples — comme l'osier, les roseaux, les herbes, les lianes ou les fibres — afin de fabriquer des objets utiles : paniers, corbeilles, nattes, récipients, pièges ou protections.



Grenier – La notion de grenier apparaît dans la foulée de l'agriculture devant la nécessité de conserver durablement les fruits de la terre (**céréales** essentiellement). Le grenier est généralement associé à la Sédentarité.

Arts (chant, danse, musique, dessin, sculpture) – Lorsqu'un clan jouit d'un confort relatif, notamment pour son approvisionnement en nourriture) il commence parfois à développer des arts. Il n'y a pas de règle absolue ici encore pour l'ordre de développement des arts qui sont au nombre de 4 : le chant, la danse, la musique, le dessin (peintures rupestres le plus souvent) et la sculpture.

Corderie – Alternative très avantageuse à l'utilisation de lianes, la corde peut être développée par le tressage de bruns d'herbes très résistantes, mais également par le tressage de tendons animaux, de fines lanières de cuir…

Four – Lorsqu'il maîtrise le feu, l'homme peut avoir l'idée de développer la notion de « four », un espace confiné, sous lequel brûlera un feu vif, afin de cuir particulièrement des **viandes**, mais également des poteries, du **pain**, des **légumes**…

Poterie – Lorsqu'il a développé le four, l'homme dispose de l'outil nécessaire au développement de la poterie. Il devra repérer que l'argile, mêlée d'eau, peut être façonnée, puis cuite pour créer des pots, des plats, des amphores, des vases…

Fermentation – Lorsque l'homme dispose de suffisamment de raisins, de céréales, de pommes ou de miel, il peut développer des processus de fermentation. Cette technique lui permettra de produire du **vin**, de la **bière**, du **cidre** ou encore de l'**hydromel**.

Natation – « Ramper sur l'eau » n'est pas chose aisée… Et maints intrépides chasseurs se sont perdus dans les flots impitoyables. Pourtant, dans certains clans, il en est qui ont su instinctivement trouver les gestes pour demeurer à la surface et nager.

Navigation – Lorsqu'un tronc d'arbre mort flotte dans le courant de la rivière, l'idée pourrait bien germer dans l'esprit de l'homme qu'il pourrait bien s'en servir pour aller sur l'eau sans s'y noyer ou s'y épuiser. Voilà comment naît l'idée d'un radeau qui pourrait bien devenir pirogue…

2°) Technologies martiales



Epieu – C'est un simple morceau de bois, assez long, dont une des extrémités a été taillé en pointe pour le rendre plus létal. La plupart des clans possèdent au moins cette technologie.

Poignard – Il constitue une évolution de la pierre, qu'on projette sur un gibier, un ennemi, ou qu'on utilise à la main pour frapper. Selon les clans, le poignard peut être en pierre, en silex ou en obsidienne. Il est alors plus ou moins efficace, plus ou moins durable…

Epieu à la pointe durcie au feu – Cette science permet de rendre plus performants les épieux, l'une des armes de base du chasseur.
Le clan doit posséder la technologie du Feu.

Javelot – C'est un épieu au sommet duquel on a assujetti une pierre taillée (granit, silex, obsidienne…). Bien plus dangereux que l'épieu, le javelot est une arme redoutable entre les mains d'un chasseur ou d'un guerrier.
Le clan doit posséder la technologie de taille de pierre.

Hache – Un manche de bois ou de corne et une pierre taillée (granit, silex, obsidienne…) permettent de créer une hache qui permettra de couper le bois, l'évider, … Cette technologie est assez diffusée.
Le clan doit posséder la technologie de taille de pierre.

Propulseur (sagaie) – Un propulseur est un instrument de bois, ou de corne, qui permet de projeter avec une grande précision, et une portée augmentée, des épieux ou des javelots légers, ou encore de grandes flèches.
Cette technologie est peu diffusée.

Arc – Un bois à la fois résistant et flexible, un tendon étiré, une flèche (à pointe de bois ou de silex) et voici un équipement meurtrier complet. Les arcs peuvent être plus ou moins longs, plus ou moins courbés.
Cette technologie est peu diffusée.

Bouclier – Un simple morceau d'écorce ou un morceau de bois plus travaillé dans lequel on aura fait passer une lanière de cuir pour le maintien, pourront fournir un bouclier plus ou moins efficace aux guerriers, aux chasseurs…
Cette technologie est peu diffusée.



3°) Métiers

Cueilleur – c'est le membre le plus courant des clans les moins développés. Il passe beaucoup de temps à parcourir les plaines et les collines qui environnent le clan, afin d'y trouver de quoi sustenter chacun.



Chasseur – c'est l'un des membres les plus classiques et les plus importants d'un clan peu ou moyennement développé.

Sorcier (guérisseur – aimé des Puissances – élémentaliste) – Pratiquement tous les clans possèdent un « sorcier ». Il est celui qui connaît les mots pour apaiser les puissances, celui qui attire la chance sur les expéditions de chasse, celui qui s'occupe des blessés…
Le Sorcier est l'autorité la plus importante d'un clan avec « celui-qui-marche-devant » (le « chef »).

Guerrier – Quand un clan se développe, particulièrement lorsqu'il se sédentarise, il développe fréquemment le métier de guerrier afin d'assurer la protection des biens du groupe (ressources en nourriture, en outils, en bétail, en femelles, …).

Pisteur – Métier plus subtile que celui de chasseur, celui de pisteur permet de traquer sur de longues distances les troupeaux de gibier, mais également de repérer les refuges de clans ennemis.

Novateur – Il y a ceux qui passent à côté de l'arbre flexible… et ceux dans la tête desquels germe l'idée que cet arbre pourrait bien donner une arme… Voici qui sont ces « novateurs » : des individus à l'esprit agile qui savent voir au-delà des choses et assembler dans leur esprit les idées.

Artiste – Dans certains clans moyennement ou très développés, apparaît le métier d'artiste. Il s'agit presque toujours d'un membre du clan dont le corps est bien moins agile que son esprit. Celui-ci saura pourtant parler aux guerriers pour affermir leur détermination, les apaiser au soir pour qu'ils connaissent un repos réparateur, ou encore tracer sur les parois de la grotte des « semblant d'animaux » qui attireront les faveurs des puissances sur l'épieu du chasseur.





III. Les aventuriers : tirages

Les humains primitifs de PREhistoDON sont soit des individus qui demeurent à l'intérieur du périmètre du gîte, soit potentiellement des aventuriers, car il leur appartient, au moins occasionnellement, de parcourir la périphérie du territoire et même parfois d'aller bien au-delà.

Création du personnage

La naissance d'un Personnage est toujours un moment particulier, privilégié.
Pour y procéder, le joueur devra se munir du matériel suivant :



- feuille de personnage
- crayon et gomme
- dés : 5D6, 1D20, 1D12, 1D4, 2D10 et 2D8



En accord avec le Maître de Jeu, il commencera par choisir la classe (le métier) du personnage qu'il désire interpréter. Certains métiers ne s'insèreront peut-être pas dans la campagne que développe actuellement le MdJ.
Ensuite, il choisira un nom (là encore, son choix sera peut-être restreint par la campagne du MdJ et/ou l'histoire choisie pour le personnage) qu'il inscrira en haut de la première feuille de personnage.



Le MdJ lui communiquera le nom du clan auquel il appartient et que le joueur devra inscrire sur sa feuille de personnage à côté de son nom (« du clan de la rivière », « de la haute falaise », …).

Puis commencera le tirage proprement dit du personnage :



1°) tirage des Qualités majeures (5D6) (Cf. plus bas)
2°) tirage des Qualités mineures (D6 et D8) (Cf. plus bas)
3°) tirage de la taille (1D20 le plus souvent, avec retirage pour chaque 20 et chaque 1) (Cf. plus bas)
4°) tirage de l'âge (Cf. plus bas)



5°) tirage d'une éventuelle ambidextrie (sur tous les doubles au lancer d'un D6 et d'un D12) (pour les détails voir dans les Règles de Combat « ambidextrie » du *Livre des Règles REDON*). Si D12>D6 personnage droitier, et si D6>D12 personnage gaucher.
6°) tirage de la taille phallique (mâle) ou des rondeurs (femelles)
7°) tirage des Aptitudes (3D20 et lecture sur la liste des aptitudes).



8°) récupération des avantages particuliers liés au Métier (valeur de combat, points de vie, points de magie ou de prodiges, jets de protection).

Poids, couleur des yeux, des cheveux, coupe de cheveux, sont laissés à l'imagination du joueur (en accord avec le MdJ pour respecter les possibilités de clan).



1°) Tirage des Qualités majeures

Elles sont au nombre de cinq, et sont dites « majeures » parce qu'elles détermineront le plus souvent les épreuves courantes auxquelles sera soumis le personnage. Elles sont aussi dites « évolutives » parce qu'au passage vers un niveau supérieur, un personnage gagne un point qu'il affecte, selon son choix, dans une de ces cinq qualités.

Pour procéder au tirage initial de ces qualités, le joueur lance 5D6 (cinq dés à six faces) et en additionne les résultats (soit une somme comprise entre 6 et 30). Il procède ensuite à la répartition de ces points entre les cinq qualités majeures, suivant les règles suivantes :

1°) Toutes les qualités doivent **au moins être égale à 6** (avec une valeur de base accordée au joueur issue du tableau ci-après, à laquelle il doit impérativement ajouter au moins un point)
2°) Aucune qualité **ne peut dépasser 13 au niveau** 1 du personnage.
3°) Pour exercer une classe bien précise se conformer aux exigences de qualités de celle-ci.

N.B. : un joueur insatisfait de son premier lancer de dés peut en effectuer un nouveau. On effacera alors le premier jet, et seule la somme du second comptera, après que lui ait été soustrait 2 points de pénalité. On peut ainsi multiplier les jets de dés, mais en cumulant toujours les pénalités (4 au troisième lancer, 6 au quatrième…).

Qualité	Base (+ 1D6)	*soit au niv 1*	Maximum possible
Courage	7	*entre 8 et 13*	16
Intelligence	5	*entre 6 et 11*	14
Charisme	5	*entre 6 et 11*	14
Adresse	7	*entre 8 et 13*	16
Force	7	*entre 8 et 13*	18

2°) Tirage des Qualités mineures

Quatre qualités mineures définissent un personnage. Elles sont dites mineures en opposition aux cinq qualités majeures, auxquelles un aventurier à un recours plus fréquent en jeu. Contrairement à ces dernières qui sont « mobiles », en ce sens qu'un personnage peut augmenter une de ses Qualités Majeures d'un point au passage de niveau, les Qualités mineures sont tirées définitivement à la création du personnage, et ne se modifieront pratiquement plus par la suite.

- Sagesse.

Classe de personnage	Type de tirage	Nb de tirage
Sorcier – Artiste – Novateur	3D6	2
Cueilleur – Pisteur – Chasseur	2D6+1D4	2
Guerrier	1D6+2D4	2

- Beauté.

Race de personnage	Type de tirage	Nb de tirage
Humain	1D6+2D4	2

- Constitution.

Classe de personnage	Type de tirage	Nb de tirage
Guerrier	2D6+1D8	3
Chasseur	2D6+1D8	2
Cueilleur – Pisteur – Novateur	3D6	2
Sorcier – Artiste	2D6+1D4	2

- Perception.

Race de personnage	Type de tirage	Nb de tirage
Humain	2D6+1D8	2

N.B. : les notes de qualité sont toujours exprimées sur 20 pour un héros normal... Et tous les tirages ont vocation à donner des notes inférieures ou égales à 20. Lorsqu'il est annoncé « 3 tirages pour la Sagesse d'un Exorciste avec la formule 2D6+1D8 » il faut comprendre : « on ne conserve que le meilleur des 3 tirages ».

3°) Tirage de la Taille

Le tirage se fait en général sur un D20, dont on ajoute le résultat à un chiffre de référence issu de la race.
Un humain mâle aura une taille de 1,55 m augmentée de 1D20 cm (d'où des mâles mesurant entre 1,56 m et 1,75 m).
Un humain femelle aura une taille de 1,48 m augmentée de 1D20 cm (d'où des femelles mesurant entre 1,49 m et 1,68 m)

Cependant deux cas particuliers sont à noter :

a) tirage d'un 1 sur le D20 : le personnage est « particulièrement petit ». Un nouveau tirage doit être fait, et le résultat ajouté à 1,36 m. (sur un autre 1, un autre tirage est fait avec ajout sur une base à 1,17 m) (ajuster pour les femelles).

b) tirage d'un 20 sur le D20 : le personnage est « particulièrement grand ». Un nouveau tirage doit être fait, et le résultat ajouté à 1,74 m. (sur un autre 20, un autre tirage est fait avec ajout sur une base à 1,93 m).

4°) Tirage de l'âge

Le tirage de l'âge s'effectue en fonction de la race du personnage choisi puis du métier sélectionné.

Sorcier	16 + 2D6	**Guerrier / Artiste**	15 + 1D6
Chasseur / Pisteur / Novateur	14 + 1D4	**Cueilleur**	12 + 1D4

L'espérance de vie moyenne, dans la très grande majorité des clans, est de 32 ans pour les hommes et de 34 ans pour les femmes. L'espérance de vie maximale est de 65 ans pour les hommes comme pour les femmes.
Un individu est considéré comme « mûr » quand il dépasse ses 25 printemps (il obtient alors un bonus de Sagesse d'un point et perd un point en Constitution).
Il est considéré comme « vieux » quand il dépasse ses 30 printemps (il obtient alors un nouveau bonus de Sagesse d'un point et perd un nouveau point en Constitution, ainsi qu'un point en Perception et en Force).

De plus, chaque année, au solstice d'hiver (21 décembre) il doit réussir un jet de Constitution affecté d'un malus de 4 points : en cas d'échec, il mourra de vieillesse dans les 1D6 mois suivants.



5°) Les Jets de Résistance

Face à certaines situations (souffle d'un dragon, réaction à un poison, sortilèges divers…), le MdJ peut demander au joueur de lancer un Jet de Résistance pour son personnage. Les jets de résistance dépendent toujours d'une part de la classe du personnage et d'autre part de son niveau. Plus un individu a vécu d'expérience, mieux il pourra réagir à chaud dans une situation donnée…

N.B. : différents bonus de métiers peuvent venir influencer la note finale du Jet de Résistance.

Pour réussir un Jet de Résistance, le joueur doit lancer un D20 avec lequel il devra obtenir un résultat inférieur ou égal à la note indiquée pour son personnage dans les tableaux ci-dessous. Un résultat supérieur indique toujours un échec.

Métiers et Niveaux		Paralysie Poisons, Mort Magique…	Souffles	Sorts
Guerrier	1-2	5	1	2
Chasseur	3-4	7	4	4
Cueilleur	5-6	8	5	5
Novateur	7-8	10	8	7
	9-10	11	9	8
	11-12	13	12	10
	13-14	14	13	11
Sorcier	1-5	7	6	9
Artiste	6-10	8	8	11
	11-15	10	10	13
Pisteur	1-4	8	5	6
	5-8	9	6	8
	9-12	10	7	10
	13-14	11	8	12

6°) L'Evolution du personnage

Au fil de ses aventures, le personnage va collecter des Points d'Aventure (PAV).
Ces points lui seront alloués par le MdJ en récompense d'actions importantes et très diverses. Un combat victorieux contre un adversaire vaudra au personnage un nombre de Points d'Aventure équivalent au danger que représentait la créature pour le personnage. De la même façon, une énigme élucidée vaudra au personnage une récompense substantielle à la mesure de la difficulté de l'énigme…
En fin d'aventure, le MdJ accordera encore un bonus spécial. Ce bonus est une récompense particulière accordée au personnage pour avoir survécu à l'aventure. Il sera fonction de la difficulté de l'aventure achevée, du comportement du joueur (personnage bien interprété ou non, idées originales…).
Le personnage collecte ces points d'aventure en aventure et signale au MdJ l'accès à un nouveau niveau en fonction de l'échelle ci-dessous :

Niveau	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
Pts Av	*0*	*150*	*400*	*750*	*1200*	*1800*	*2550*	*3400*	*4350*	*5500*
Niveau	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	/	/	/	/	/
Pts Av	*6200*	*7600*	*8800*	*10.000*	*12.500*	/	/	/	/	/

Du niveau 2 au niveau 15, le personnage se développe de la manière suivante à chaque passage de niveau :

1°) gain d'un point dans une Qualité Majeure (au choix du joueur) (le maximum est indiqué dans le tableau « Tirage des Qualités Majeures), hors artifices magiques ou autre.

Nota Bene
Lors du passage de niveau, le joueur ne peut affecter un point dans une même qualité majeure deux niveaux de suite !
En d'autres termes, il doit choisir à chaque nouveau niveau une qualité différente de celle qu'il a augmenté lors de l'accès au niveau précédent.
Pour ne pas se tromper, le joueur installera un astérisque à côté de la dernière qualité ainsi améliorée.



2°) gain d'un point en Attaque ou en Parade (au choix du joueur) (le maximum est de 18 en Attaque et de 17 en Parade)
3°) gain d'un Dé de vie (un D6, augmenté des éventuels bonus de Constitution)
N.B. : ce dé peut être ajouté à la base Astrale ou Karma au lieu d'être ajouté à la base vitale (bien sûr sans le bonus éventuel de constitution)
4°) gain éventuel de points de Karma (si la Sagesse est suffisante pour accorder des bonus)
5°) gain de 2 points d'Aptitude (3 pour les Cueilleurs) permettant au joueur de développer ou de découvrir une ou plusieurs aptitudes (2 points pour l'achat d'une nouvelle aptitude au degré I, 1 point pour progresser d'un degré vers le haut).
Le degré maximum que peut atteindre un personnage dans une aptitude est de III (il est de IV pour un personnage possédant au moins 13 en Sagesse et de V pour un personnage qui possède une note de Sagesse de 16 ou plus)
NB : un personnage qui dispose d'une Intelligence de 12 au moins gagne un point d'aptitude en plus par niveau !
6°) récupération des avantages éventuels issus du Métier.

Au-delà du niveau 14 (15 pour les Sorciers), le sujet ne progresse plus de cette façon que pour l'accès aux niveaux : 20, 25, 30, 35, 40, 45 et 50.
Aux passages des autres niveaux, il ne prend aucun avantage !



7°) La cadence de combat

Sous certaines conditions, inhérentes à l'expérience d'un personnage, il est donné à certains métiers d'augmenter le nombre de ses attaques dans un même temps de combat.

Cadence N° 1 (Guerrier)

Niveau	Nombre d'Attaques / assaut	Malus d'Attaque ($1^{ère}/2^{ème}$)
1 à 4	**1**	/
5 à 7	**3/2**	**-2/-4**
8	**3/2**	**-1/-3**
9	**3/2**	**0/-3**
10 à 11	**2**	**0/-4**
12	**2**	**0/-3**
13 et plus	**2**	**0/-2**

Lorsque le personnage frappe une seule fois dans un assaut, alors son Attaque n'est pas affectée de malus.

Cadence N° 2 (Chasseur, Pisteur)

Niveau	Nombre d'Attaques / assaut	Malus d'Attaque ($1^{ère}/2^{ème}$)
1 à 5	**1**	/
6 à 8	**3/2**	**-2/-4**
9	**3/2**	**-1/-3**
10	**3/2**	**0/-3**
11 à 12	**2**	**0/-4**
13	**2**	**0/-3**
14	**2**	**0/-2**

Lorsque le personnage frappe une seule fois dans un assaut, alors son Attaque n'est pas affectée de malus.

Cadence N° 3 (Cueilleur)

Niveau	Nombre d'Attaques / assaut	Malus d'Attaque ($1^{ère}/2^{ème}$)
1 à 6	**1**	/
7 à 9	**3/2**	**-2/-4**
10	**3/2**	**-1/-3**
11	**3/2**	**0/-3**
12 à 13	**2**	**0/-4**
14	**2**	**0/-3**

Lorsque le personnage frappe une seule fois dans un assaut, alors son Attaque n'est pas affectée de malus.



Energie vitale et récupération

Les humains de pREhistoDON sont globalement moins résistants que leurs semblables de l'époque Médiévale-Fantastique.
Cela tient à leur stature, généralement plus courte, mais également à leur santé globale. Une alimentation moins « équilibrée », surtout composée de protéines animales et de fruits, une hygienne souvent moins bonne…
Pour ces raisons, les points de vie d'un guerrier « pREhistoDON-tique » de niveau 1 sont de 25, quand un guerrier du moyen-âge en Ilvanir en possède 30 !

Récupération par le repos. Pour autant, ces points de vie se régénèrent plus vite.
Chaque nuit de sommeil d'au moins 6 heures permet ainsi à un individu moyen (minimum 9 en Constitution) de récupérer 1D3 points de vie !
NB : si le sujet possède une constitution de 16 au moins c'est un D4, si la constitution est de 18 au moins c'est un D6.

Notons encore que pour un individu faible (Constitution inférieure à 9) il faut au moins 8 heures de sommeil pour récupérer des points de vie.

On pourra dire ainsi que l'humain de pREhistoDON est globalement moins résistant que son homologue médiéval, mais que sa force est plus « vivace », en ce qu'elle se régénère plus vite.

Récupération par l'aptitude « Soigner les Blessures ». Les soins manuels sont une autre source de récupération de points de vie. Les Sorciers possèdent une version un peu plus efficace de cette aptitude, qui prend alors le nom de « soins du sorcier ».
Notons que le sorcier-qui-guérit possède des bonus sur les points de vie qu'il restitue.



Récupération par faveur ou contrôle élémentaire. Une faveur et un contrôle élémentaire permettent de redonner des points de vie à un individu.
La *faveur de soin* restitue 1D6 points de vie, auxquels s'ajoutent 1 point pour chacun des niveaux du sorcier.
Le contrôle élémentaire « Kzut'Kzut » (Electro-choc), permet au sorcier de redonner 1D12 points de vie, auxquels s'ajoutent 1 point par trois niveau du sorcier, mais occasionne 1D6+1 points de blessures électriques !

Récupération par breuvage de soin. C'est là une connaissance du sorcier-qui-guérit. Sa connaissance des plantes lui permet de confectionner des boissons qui redonnent des points de vie.

*

Les Aptitudes

A la naissance d'un personnage, on procède toujours à un tirage de 3D20. Chaque D20 indique une Aptitude, dite « de naissance », et définit ainsi en partie le passé original du personnage.

Ensuite, à chacune de ses progressions de niveau, le personnage reçoit un capital de 2 points (3 pour les Cueilleurs) avec lesquels il peut augmenter le degré de ses aptitudes ou le nombre de celles-ci…

- Acquérir une nouvelle Aptitude « coûte » 2 de ces points.
- Augmenter d'un degré une Aptitude « coûte » 1 points.

Il existe 5 degré de développement pour chaque aptitude.

Rappel : le degré maximum que peut atteindre un personnage dans une aptitude est de III (il est de IV pour un personnage possédant au moins 13 en Sagesse et de V pour un personnage qui possède une note de Sagesse de 16 ou plus)

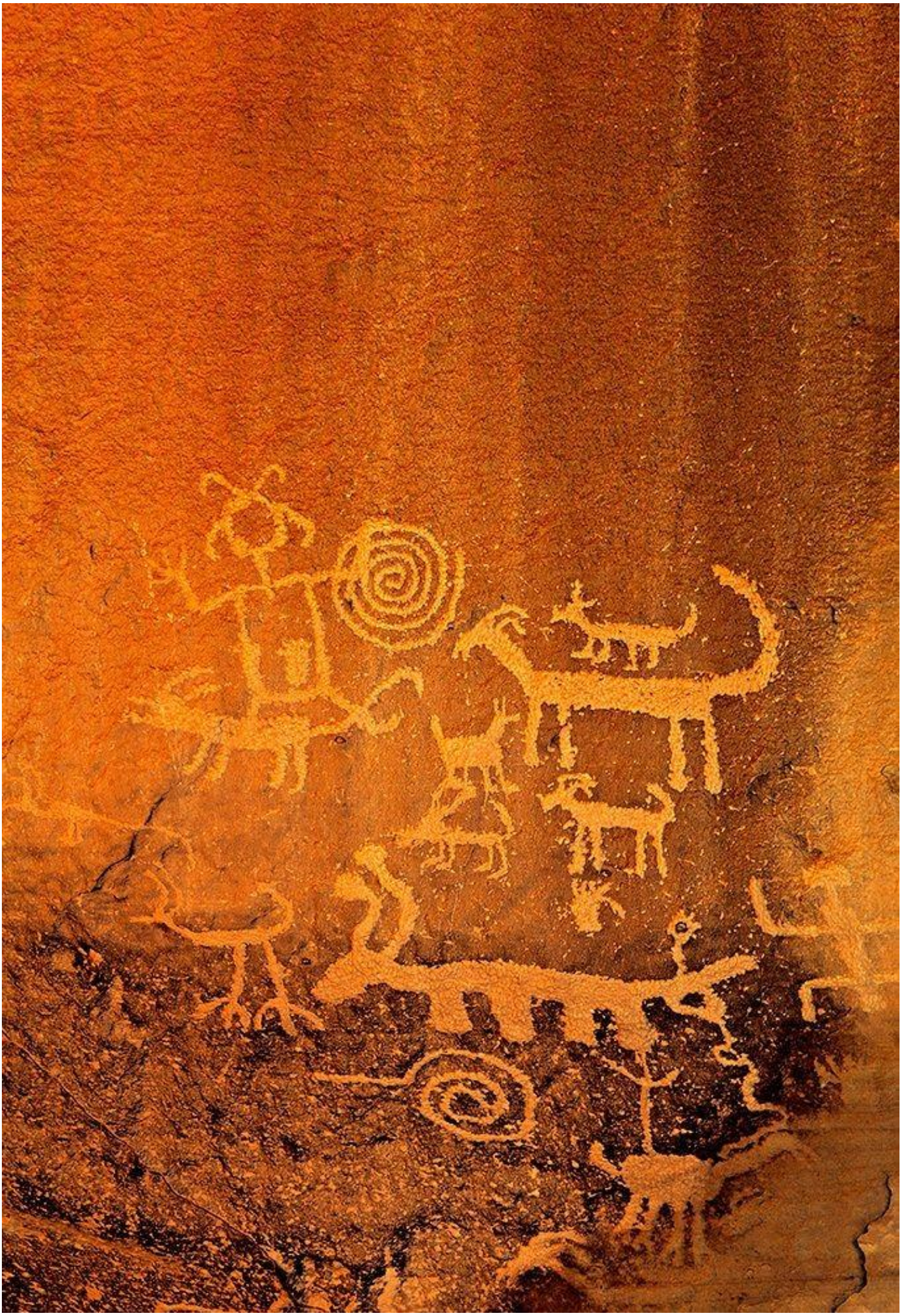
Les aptitudes de pREhistoDON sont classées.

Dans le premier tableau (ci-après) figurent les aptitudes qu'on peut obtenir dès la naissance (numérotées de 1 à 20).
Dans le tableau suivant (nom de l'aptitude en rouge) figurent les aptitudes qu'on ne peut obtenir **que si le clan les a découvertes**, ou en les apprenant auprès d'un membre d'un autre clan qui les possède.



N°	Aptitude	Degré I	Degré II	Degré III	Degré IV	Degré V	Explication
1	**Acrobatie de Base**	15%	20%	25%	30%	35%	Sauter par-dessus une souche, bondir au-dessus d'un rocher, … Si un personnage possède cette compétence en "métier" alors : --> bonus de 4% par degré dans l'aptitude
2	**Agilité Manuelle**	20%	25%	30%	35%	40%	C'est en fait le Pickpocket et plus. Si un personnage possède cette compétence en "métier" --> bonus de 7% par degré dans l'aptitude
3	**Camouflage**	20%	25%	30%	40%	50%	Sert à se dissimuler à l'extérieur ou à l'intérieur de grottes.
4	**Chasse**	30%	40%	50%	60%	70%	Permet de ramener du gibier en une heure de recherche. Bonus de 2% par point au-dessus de 15 en Perception. Bonus de 2% par Degré de Pistage.
5	**Combat Aveugle**	Perception +7 et 20%	Perception +5 et 25%	Perception +3 et 30%	Perception +1 et 35%	Perception et 40%	Si test de perception réussie : -3 / -3 seulement contre un adversaire invisible. De plus, si le % est réussi lui aussi alors -2 / -2.
6	**Connaissance des Animaux**	Intelligence +7	Intelligence +5	Intelligence +3	Intelligence +1	Intelligence	Confère une estimation théorique des Points de vie d'un animal, de ses mœurs, période de gestation, espérance de vie... (malus sur animaux rares…)
7	**Connaître les Puissances**	Sagesse +7	Sagesse +5	Sagesse +3	Sagesse +1	Sagesse	C'est la connaissance des Puissances qui gouvernent le monde et de leurs sphères d'influence..
8	**Conte et Mime**	Charisme +7	Charisme +5	Charisme +3	Charisme +1	Charisme	Aptitude de divertissement. Utile pour communiquer avec des peuples dont la langue est inconnue, pour divertir un auditoire… Attention aux risques d'incompréhension…
9	**Déplacement Silencieux**	10%	16%	22%	28%	35%	Aptitude de discrétion. Si un personnage possède cette compétence en "métier" --> bonus de 4% par degré dans l'aptitude
10	**Escalade**	60%	65%	70%	75%	80%	Une épreuve par tranche de 3 mètres d'escalade. Si un personnage possède cette compétence en "métier" alors : --> bonus de 4% par degré dans l'aptitude
11	**Estimation**	Sagesse +7	Sagesse +5	Sagesse +3	Sagesse +1	Sagesse	Permet d'estimer les valeurs marchandes. Intelligence à 12 : bonus de 1 Pt, Intelligence à 14 : bonus de 2.
12	**Identification de Saveur et d'Odeur**	Perception +7	Perception +5	Perception +3	Perception +1	Perception	Reconnaissance des odeurs et des saveurs… Possibilité de déceler un piège, recracher un poison (malus).
13	**Marchandage**	Charisme +7	Charisme +5	Charisme +3	Charisme +1	Charisme	Permet de négocier dans un troc… A la hausse ou à la baisse.
14	**Orientation**	Sagesse +7	Sagesse +5	Sagesse +3	Sagesse +1	Sagesse	L'orientation évite de se perdre… Utilisable en extérieur comme dans un réseau de grottes.
15	**Pistage**	6/20	8/20	10/20	12/20	13/20	Connaissance des empreintes, des traces. Permet d'estimer l'ancienneté d'une marque, d'une empreinte.
16	**Pratique des Nœuds**	Adresse +7	Adresse +5	Adresse +3	Adresse +1	Adresse	Connaissance des nœuds qui retiennent solidement, glissent lentement ou se défont dès la 1ère secousse. Test avec malus de 6 pour se libérer soi d'une entrave.
17	**Protocole**	Sagesse +7	Sagesse +5	Sagesse +3	Sagesse +1	Sagesse	Connaissance des comportements et des formules à employer. C'est l'aptitude essentielle à la cour.
18	**Réparer les Armes**	10%	20%	30%	37%	45%	Cette aptitude permet de réparer tout type d'arme. (nécessite du matériel)
19	**Réparer les Protections**	10%	20%	30%	37%	45%	Permet d'enlever 1d4 "barres témoin" sur tout type de protection (nécessite du matériel). Temps selon le type d'armure… En cas d'échec : 10% d'abîmer davantage.
20	**Soigner les Blessures**	8/20 pour 1 pts de vie	9/20 pour 2 pts de vie	10/20 pour 3 pts de vie	11/20 pour 4 pts de vie	12/20 pour 5 pts de vie	L'épreuve de soin manuel prend 5 minutes entières. Malus de 2 Pts à l'épreuve pour se soigner soi-même. 1x /jour et par personne.

N°	Aptitude	Degré I	Degré II	Degré III	Degré IV	Degré V	Explication
21	**Chant**	Charisme +7	Charisme +5	Charisme +3	Charisme +1	Charisme	Pousser la chansonnette, chanter, fredonner… Aptitude de divertissement… qui peut adoucir les mœurs.
22	**Cordelier**	Adresse +7	Adresse +5	Adresse +3	Adresse +1	Adresse	Permet, en utilisant des bruns d'herbes résistants, ou des tendons, ou de fines languettes de cuir, et en les tressant, de créer des cordes.
23	**Couture**	Adresse +7	Adresse +5	Adresse +3	Adresse +1	Adresse	En utilisant un os fin qu'on aura percé à la base pour y enfiler le lien (cuir fin, tendon, herbes résistantes, …).
24	**Cueillette**	Sagesse +7	Sagesse +5	Sagesse +3	Sagesse +1	Sagesse	Un tirage est effectué pour 1D4 heures de cueillette. Plus un cueilleur connaît son territoire, plus il peut recevoir de bonus à cette épreuve et diminuer son temps de récolte. Une cueillette fructueuse permet de récolter l'équivalent de 1D4+1 « repas »
25	**Danse**	Adresse +7	Adresse +5	Adresse +3	Adresse +1	Adresse	Aptitude de divertissement… La séduction peut aussi passer par là… Bonus de 1 point à l'épreuve par point au-dessus de 14 en Charisme.
26	**Dépecer**	Adresse +7	Adresse +5	Adresse +3	Adresse +1	Adresse	Permet de récupérer au mieux le cuir d'un animal, mais également ses morceaux nobles, sa viande sans en perdre…
27	**Dessin**	20%	30%	40%	50%	60%	Réaliser une fresque, dessiner un animal…
28	**Dressage**	Charisme +7	Charisme +5	Charisme +3	Charisme +1	Charisme	Nécessite 1D3 semaines de travail. En prenant cette aptitude, le personnage indique pour quel animal elle s'applique (pour tout autre : malus de 3 pts)
29	**Equitation**	Adresse +7	Adresse +5	Adresse +3	Adresse +1	Adresse	Savoir monter une créature. Equitation ne s'applique que pour un type de créature (tarpan, ou chameau…) : choix à l'achat de l'aptitude (malus de 3 pts pour autre race)
30	**Faire du feu**	Intelligence +7	Intelligence +5	Intelligence +3	Intelligence +1	Intelligence	Avec des silex ou en utilisant des morceaux de bois frottés l'un sur l'autre…
31	**Musique**	Sagesse +7	Sagesse +5	Sagesse +3	Sagesse +1	Sagesse	Aptitude de divertissement. Cette aptitude nécessite bien sûr un instrument, sauf pour les musiciens "siffleurs". N'oublions pas qu'elle adoucie les mœurs…
32	**Natation**	Constit. +7	Constit. +5	Constit. +3	Constit. +1	Constit.	Dès le degré I le sujet sait à peu près nager, il barbotte. Au degré II sa science de la natation est bonne. Les autres degrés concernent surtout l'endurance…
33	**Navigation**	Intelligence +7	Intelligence +5	Intelligence +3	Intelligence +1	Intelligence	Connaissance de la conduite d'un navire, de son fonctionnement. Permet d'étudier les courants marins, reconnaître les signes d'une terre proche, de récifs…
34	**Pêche**	30%	40%	50%	60%	70%	Il s'agit de la pêche à la ligne et/ou au filet (en fonction des connaissances du clan).
35	**Pose de Piège**	Intelligence +7	Intelligence +5	Intelligence +3	Intelligence +1	Intelligence	Pour la pose d'un piège à destination d'un animal précis et si le personnage réussit un jet sous "connaissance des animaux" : bonus de 2. (nécessite du matériel)
36	**Poterie**	20%	25%	35%	40%	45%	Permet de confectionner des pots, amphores, plats, en travaillant l'argile mêlée d'eau et en cuisant au four.
37	**Sculpter**	20%	30%	40%	50%	60%	Réaliser une statue dans du bois, de la pierre, de l'argile…
38	**Taille d'os**	Adresse +7	Adresse +5	Adresse +3	Adresse +1	Adresse	En fonction des connaissances du clan, on peut grâce à cette aptitude créer des racloirs, des poignards, des pointes de lance, des aiguilles à coudre, des pointes de flèches
39	**Taille de pierre**	Adresse +7	Adresse +5	Adresse +3	Adresse +1	Adresse	En fonction des connaissances du clan, on peut grâce à cette aptitude tailler des pierres, des silex ou encore de l'obsidienne. On pourra alors créer des racloirs, des poignards, des pointes de lance, des pointes de flèches
40	**Tanner**	Adresse +7	Adresse +5	Adresse +3	Adresse +1	Adresse	Travailler une peau pour en faire un cuir qui servira de protection, de couverture, … En fonction du Clan on peut accéder à trois « types différents » : grossièrement, amélioré, finement.



IV - Les Métiers

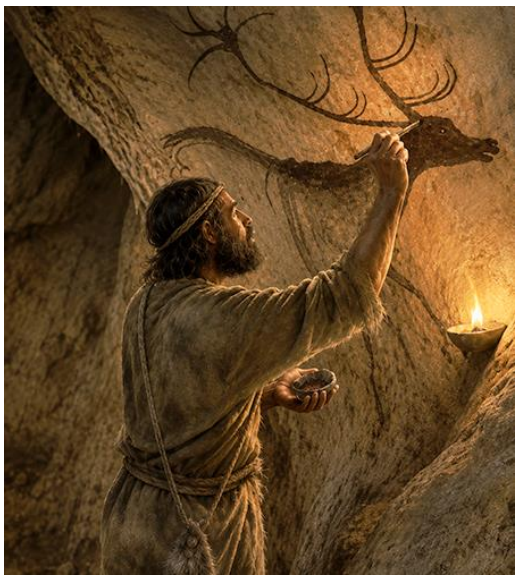
PREhistoDON permet de jouer plusieurs types de personnages : cueilleur, chasseur, guerrier, pisteur, sorcier…
Chaque métier apporte son lot d'avantages, d'aptitudes, que le joueur utilisera au mieux pour relever tous les défis d'un monde sauvage.
Dans cette version de REDON, on ne peut pas « bi-classer » un personnage, mais on peut toujours arrêter un métier pour tenter d'en commencer un nouveau.

Vous trouverez ci-après
L'**Artiste** (nécessite la découverte de la technologie de développement « Art » par le clan)
Le **Chasseur**
Le **Cueilleur**
Le **Guerrier** (nécessite la découverte de la technologie de développement « sédentarité » par le clan)
Le **Novateur**
Le **Pisteur**
Le **Sorcier** (trois profils différents)

*
* *



L'Artiste



Un grand merci à Bruno G. pour cette inspiration.
C'est le métier de ceux qui installent des « semblants de choses » sur les murs, ou qui « donne la forme des choses de la vie » au bois, à la pierre… Ceux qui disent des choses qui « font chanter la tête » ou des « mots qui donnent du courage ».
Rares, ces « artistes » n'apparaissent que dans des clans relativement développés, possédant la connaissance « Art ».

- Valeurs de base

Pour être Artistes, il faut disposer d'un minimum de 11 en **Intelligence**, de 12 en **Adresse** et de 10 en **Sagesse**.

Son **énergie vitale de base de 18 points**.

Son Attaque est de **8** et sa Parade de **7.**

- Les Armes

Combattant assez faible, l'Artiste **utilise le plus souvent l'épieu** (pour tenter d'affronter l'ennemi de loin) ou **le poignard.**
Toutes les autres armes sont maniées avec un malus supplémentaire de 2 points en Attaque ET en Parade.

- Les Protections

Tout type de fourrures ou de peaux.
Si le clan de l'Artiste possède la technologie du « bouclier », alors l'Artiste pourra en utiliser un.
Cette protection lui occasionnera pourtant un malus d'Adresse de 2 points ainsi qu'un malus de 2 points en Attaque.

- Avantages particuliers

- Aptitudes de base
Dès le début de sa carrière, l'Artiste dispose des aptitudes suivantes :
- *Prévision du temps* (degré II) - *Connaissance des baies, des fruits* (degré II) – *Orientation* (degré II)
Ainsi que *Chant* ou *Danse* ou *Musique* ou *Dessin* ou *Sculpture* (degré III)

- Incitation
L'Artiste, en disant des mots peut provoquer des sentiments particuliers chez les membres de son clan.
Pour parvenir à ses fins, il doit avoir l'écoute attentive de ceux qui l'accompagnent. Il utilisera pour cela un ou des « points d'incitation ».
Un Artiste possède 1 point d'incitation par niveau. Il récupère ces points au rythme de 1 par 5 heures de sommeil.

Incitation à la chasse – coût 1 point – l'Artiste parle aux chasseurs (au moins 5 assauts) et vante leur mérites, leur adresse, leur sagacité. Tous les membres du clan qui entendent ces paroles lancent une épreuve de Sagesse : en cas de succès ils bénéficient d'un bonus de chasse de 20% et d'un bonus d'Adresse de 2 points (3 si l'Artiste est au moins de niveau 6, 4 s'il est au moins de niveau 10). Ces bonus durent 1D4 heures pour le groupe considéré.

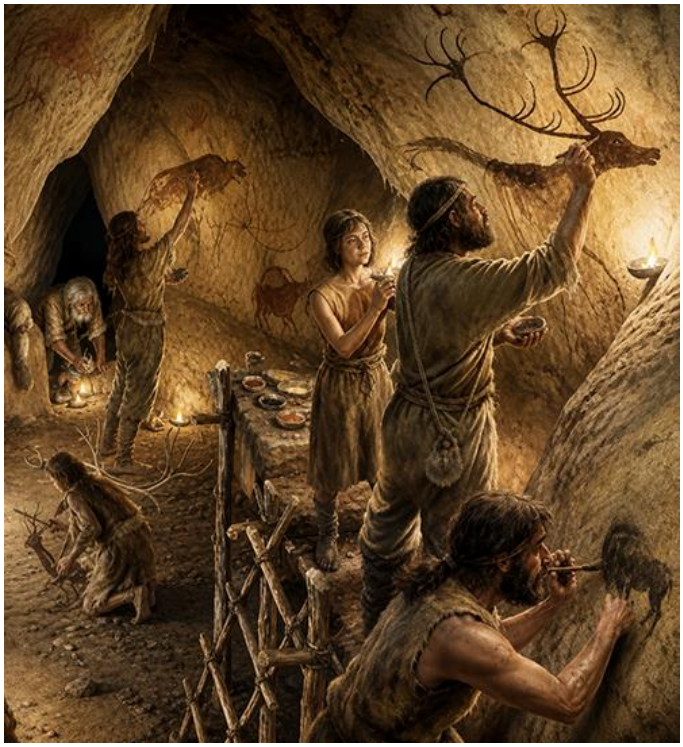
Incitation à la détente – coût 1 point – l'Artiste parle aux membres du clan (au moins 5 assauts) et dit des mots de paix et de sécurité… Tous les membres du clan qui entendent ces paroles lancent une épreuve de Sagesse : en cas de succès ils pourront se détendre, se relaxer, quitter une partie de leurs inquiétudes. Ils gagnent alors 1 point de Courage, 1 point d'Intelligence et 1 point de Sagesse. Les effets de cette incitation durent 2D4 heures.

Incitation au repos – coût 2 points – l'Artiste parle aux membres du clan (au moins 10 assauts) et dit des mots d' apaisement, de rêverie… Tous les membres du clan qui entendent ces paroles lancent une épreuve de Constitution : en cas de succès ils pourront s'endormir paisiblement s'ils le souhaitent et bénéficier d'un repos réparateur. Pour 5 heures de sommeil chacun récupère 1D4 points de vie (1D6 si l'Artiste est au moins de niveau 5, 2D4 si l'Artiste est au moins de niveau 9, 2D6 si l'Artiste est au moins de niveau 12).
NB : si avant l'incitation au repos les sujets ont bénéficié d'une incitation à la détente, alors ils gagnent 1D2 points de vie supplémentaires !

Incitation au combat – coût 2 points – l'Artiste parle aux membres du clan (au moins 5 assauts) et dit des mots de colère et d'excitation… Tous les membres du clan qui entendent ces paroles lancent une épreuve de Courage : en cas de succès ils ressentent une vive agressivité en eux et gagnent 2 points de Courage, 2 points d'Attaque et 2 points de Parade.
Les effets de cette incitation durent 2D4 minutes.

Incitation à « l'amour » (seulement accessible à certains clans « évolués ») – coût 2 points – l'Artiste parle à un individu (mâle ou femelle) et fait surgir en lui des « drôles de pensées », tendres et affectueuses (il doit parler durant au moins 1 minute). Il peut parler pour lui-même et tenter de susciter un sentiment chez l'autre, ou parler pour un tiers et provoquer un sentiment qui liera son auditeur à ce tiers. Le sujet qui reçoit cette incitation à « l'amour » lance une épreuve de Sagesse : en cas d'échec, il sentira se développer en lui des sentiments d'affection pour la personne qu'évoque l'Artiste.
NB : l'épreuve de Sagesse est affectée d'un malus de 1 point si l'Artiste est au moins de niveau 5, de 2 pts s'il est au moins de niveau 9 et de 3 pts s'il est au moins de niveau 13.

Les effets de cette incitation durent 1D4 heures.
NB : si le sujet de cette incitation (celui à qui parle l'Artiste) se rapproche affectueusement de la cible de son incitation durant la période d'effet, alors il y a de 30 à 70% de chance pour que ce sentiment perdure.



- Création artistique
L'artiste peut édifier les membres de son clan en créant des chants, des danses, des fresques (cela dépendra des technologies possédées par les siens). Il bénéficie alors à chaque fois d'une estime renouvelée des siens.

- Et en fonction du type d'artiste :

- Si c'est un artiste du Chant…
Si l'artiste chante durant une action quelconque d'un individu de son clan (si celui-ci peut l'entendre bien sûr), alors le sujet (cité nominalement dans le chant) bénéficie d'un bonus de 2 points à ses jets d'épreuve (hors actions de combat).

- Si c'est un artiste de la Musique…
Si l'artiste joue de la musique durant un combat qu'un individu de son clan livre à portée d'oreille, alors le ou les sujets bénéficient d'un bonus de 1 point en Attaque ET en Parade.

- Si c'est un artiste de la Danse…
Si l'artiste danse devant un ou des membres de son clan durant au moins cinq minutes, alors celui-ci ou ceux-ci gagnent un point de vie en plus après une incitation au repos.

- Si c'est un artiste du Dessin…
Si l'artiste installe une fresque (au moins 3D6 heures de travail) sur un mur que les membres du clan peuvent voir, alors tous ceux qui se reposeront au moins une heure en la contemplant se verront octroyer un bonus de Courage et de Sagesse de un point pour 1D4 heures.
NB : on ne peut cumuler les bénéfices de plusieurs de ces fresques.

- Si c'est un artiste de la Sculpture…
Création de petites amulettes qui augmentent le moral des membres du clan.
Lorsqu'un individu porte une telle amulette sur lui, il gagne 2 points en Courage et 2 points sur ses Jets de Sauvegarde chaque fois que l'Artiste cite son nom et annonce qu'il attire l'attention des puissances sur lui.
Cette sorte de bénédiction prend 2 assauts, et les bénéfices durent 2 minutes entières !

*
* *

« Toi fait les images belles sur mur Caverne.
Si puissances contentes, alors chasseur beaucoup chance.
Et une part de viande pour toi… »

Ohab - Celui-qui-marche-devant du clan de la montagne noire

Le Chasseur



C'est le métier des individus patients. Ils aiment traquer la proie, la débusquer et l'abattre d'un jet de hache, de poignard ou de lance. Grand pourvoyeurs de nourriture dans beaucoup de clans, ils forment la partie la plus importante des mâles. Ils sont très respectés.

- Valeurs de base

Pour être Chasseur, il faut disposer d'un minimum de 10 en **Courage** et de 12 en **Adresse**.

Endurant, le Chasseur dispose d'un tirage de Constitution relativement favorable.
Son **énergie vitale de base de 22 points**.

Son Attaque est de **9** et sa Parade de **8.**

Cadence : le Chasseur utilise la cadence N°2 (Cf plus haut).

- Les Armes

Combattant de bonne tenue, le chasseur **utilise le plus souvent le gourdin** ou **le poignard**.
Mais c'est avec une **arme de jet qu'il est le meilleur** : en fonction du degré d'avancement de son Clan, le chasseur utilise une hache au lancé, une javeline, un arc…

- Les Protections

Tout type de fourrures ou de peaux.
Si le clan du Chasseur possède la technologie du « bouclier », alors il pourra en utiliser un.
Cette protection lui occasionnera pourtant un malus d'Adresse de 2 points ainsi qu'un malus de 1 point en Attaque.

- Avantages particuliers

- Aptitudes de base
Dès le début de sa carrière, le Cueilleur dispose des aptitudes suivantes :
- *Chasse* (degré III) - *Connaissance des animaux* (degré IV) – *Orientation* (degré II)

- Chasse
Le chasseur utilise l'aptitude de Chasse régulièrement. Il lui faut moitié moins de temps pour conduire une chasse.

- Déplacement silencieux
Lorsqu'il y prend garde, le Chasseur est capable de se mouvoir sans faire de bruit afin de surprendre sa proie. Cette capacité est directement dépendante du niveau d'expérience du Chasseur.

- Dissimulation en milieu naturel
Quand il chasse à l'affût, le Chasseur sait se rendre presque totalement invisible dans ses dissimulations. Il sait utiliser les endroits d'ombres et ceux dont le contre-jour empêcheront l'adversaire de détecter sa présence.
Cette capacité est directement dépendante du niveau d'expérience du Chasseur.

Niv.	Déplac. Silencieux	Dissim. milieu naturel
1	12	10
2	15	13
3	18	16
4	21	19
5	24	23
6	28	27
7	32	31
8	36	35
9	41	39
10	46	43
11	51	48
12	56	53
13	62	58
14	68	63

- Bonus à distance
Dès son niveau 1, le Chasseur choisit une « arme de prédilection » à distance (parmi celle que maîtrise son clan). Cela lui octroie un bonus de 1 en Adresse lors d'un lancer ou d'un tir.
Au niveau 3, il bénéficie d'un bonus de dégâts de 1 point. Il reçoit un autre bonus aux niveaux 6, 9 et 12.
Au niveau 4, il bénéficie d'un nouveau bonus d'Adresse de 1 point au lancé ou au tir (avec son arme de prédilection). Il reçoit un nouveau bonus aux niveaux 8 et 13.
Au niveau 5, il multiplie ses dégâts par 2 lorsqu'il obtient un 1 ou un 2 sur son D20 de tir ou de lancer.
Au niveau 6, il peut projeter ou lancer une fois par assaut.
Au niveau 9, il multiplie ses dégâts également sur un 3 au D20.

*
* *

« Si toi respectes les puissances,
Et le sorcier-qui-sait-les-mots pour leur parler,
Alors ta chasse bonne ! »
Mogh – Sorcier du clan du grand rivage

Le Cueilleur



C'est le métier des individus les moins agressifs. Ce sont des personnes patientes, souvent assez pacifiques. Leur attention est toute entière tournée vers l'observation de la nature, du rythme des saisons. Ils forment la base de l'organisation de la tribu. Si ce métier est principalement féminin, on y trouve tout de même de nombreux hommes.

- Valeurs de base

Pour être Cueilleur, il faut disposer d'un minimum de 9 en **Intelligence** et de 9 en **Adresse** et 8 en **Sagesse**.

Son **énergie vitale de base de 20 points**.

Son Attaque est de **8** et sa Parade de **8.**

- Les Armes

Combattant relativement faible, le cueilleur **utilise le plus souvent le gourdin** ou **le poignard.**
Toutes les autres armes sont maniées avec un malus supplémentaire de 1 point en Attaque ET en Parade.

- Les Protections

Tout type de fourrures ou de peaux.
Si le clan du Cueilleur possède la technologie du « bouclier », alors le Cueilleur pourra en utiliser un.
Cette protection lui occasionnera pourtant un malus d'Adresse de 2 points ainsi qu'un malus de 2 points en Attaque.

- Avantages particuliers

- Aptitudes de base
Dès le début de sa carrière, le Cueilleur dispose des aptitudes suivantes :
Cueillette (degré III) – *Prévision du temps* (degré II) – *Connaissance des baies, des fruits* (degré II) – *Orientation* (degré II)

- Développement rapide
Le cueilleur a souvent le temps de penser aux choses qu'il observe. Cela lui permet de gagner 3 points d'aptitude à chaque passage de niveau (au lieu de 2 pour tous les autres métiers).

- Instinct du danger
Posé, calme, à l'écoute de son environnement, le Cueilleur est attentif, même inconsciemment aux moindres « palpitations » de la nature. Il développe ainsi une sorte de prescience du danger à hauteur de 5% par niveau. Cet instinct est testé par le MdJ chaque fois que le Cueilleur est potentiellement en situation dangereuse (attaque soudaine, piège, fruit toxique ou empoisonné, …).

- Découverte de nourriture
Dans une zone donnée, le cueilleur peut trouver, avec moitié moins de temps que pour un individu non-cueilleur, des racines comestibles, des fruits, des champignons… Si sa cueillette est fructueuse, il rapportera toujours 1 repas de plus qu'un non-cueilleur (soit 1D4+2 repas).

*
* *

« Si toi cueille beaucoup fruits,
Alors part de viande assurée pour toi.… »

Dagh - Celui-qui-marche-devant du clan de la forêt toujours verte

Le Guerrier



C'est le métier des meilleurs combattants du clan. Ils se sont montrés braves et fort durant leur enfance et ont été choisi par celui-qui-marche-devant pour être les protecteurs du clan.
Leur rang, dans beaucoup de clan est juste en-dessous des Chasseurs.

- Valeurs de base

Pour être Guerrier, il faut disposer d'un minimum de 12 en **Courage** et de 11 en **Force**.

Intrépide et robuste, le Guerrier dispose d'un tirage de Constitution favorable.
Son **énergie vitale de base de 25 points**.

Son Attaque est de **10** et sa Parade de **8.**

Cadence : le Guerrier utilise la cadence N°1 (Cf. plus haut).

- Les Armes

Très bon combattant, le guerrier **utilise toutes les armes que connaît son clan.**

- Les Protections

Tout type de fourrures ou de peaux.
Si le clan du Guerrier possède la technologie du « bouclier », alors il pourra en utiliser un.

- Avantages particuliers

- Aptitudes de base
Dès le début de sa carrière, le Cueilleur dispose des aptitudes suivantes :
- *Combat aveugle* (degré III) - *Escalade* (degré II) – *Réparer les armes* (degré II)

- Bonus contre les grandes créatures
S'il utilise un épieu ou un javelot au corps-à-corps, le guerrier obtient un bonus de 1D6 de dégâts contre toutes les créatures de plus de 2,50 mètres de haut.

- Bonus contre les adversaires multiples
Parce qu'il sait se placer pour gêner au mieux ses ennemis, quand il se retrouve engagé au corps-à-corps contre au moins 3 créatures, le guerrier reçoit un bonus de 2 points en Parade.

- Bonus au bouclier
Lorsqu'il utilise un bouclier (si son clan connaît cette science) alors le guerrier obtient un bonus supplémentaire de protection de 1 point.

*
* *

« Le cueilleur et le chasseur vont loin pour nourrir le clan,
Le guerrier reste au près pour défendre la grotte !
C'est grand honneur… »

Lug – Guerrier du *clan des fleurs jaunes*



Le Novateur



Un grand merci à Jean-Luc D. pour cette inspiration.

Un œil sur son activité, un autre pour observer les actions des autres, le Novateur passe une bonne partie de ses journées, et plus encore de ses nuits, à assembler le fruits de ses observations dans sa tête… Le plus souvent, il n'en ressort rien d'extraordinaire, mais régulièrement, une idée jaillit, qui pourrait bien bouleverser, sinon l'ordre du monde, du moins le quotidien de ses frères et sœurs de clan.

Le Novateur est en règle générale un tailleur de pierre. Il façonne des os, des pierres ou des silex pour créer les outils et les armes qui seront précieuses pour le clan.

Rares, ces « novateurs » n'apparaissent que dans des clans relativement développés, possédant la connaissance « Taille des os » ou « Taille de la pierre » (ou mieux).

- Valeurs de base

Pour être Novateur, il faut disposer d'un minimum de 10 en **Intelligence**, de 10 en **Adresse** et 12 en **Sagesse**.

Son **énergie vitale de base de 20 points**.

Son Attaque est de **8** et sa Parade de **8.**

- Les Armes

Combattant relativement faible, le novateur **utilise le plus souvent le poignard.**
Toutes les autres armes sont maniées avec un malus supplémentaire de 2 point en Attaque ET en Parade.

- Les Protections

Si le clan du Novateur possède la technologie du « bouclier », alors le Novateur pourra en utiliser un.
Cette protection lui occasionnera pourtant un malus d'Adresse de 2 points ainsi qu'un malus de 2 points en Attaque.

- Avantages particuliers

- Aptitudes de base
Dès le début de sa carrière, le Cueilleur dispose des aptitudes suivantes : *Taille d'os* ou *Taille de pierre* (degré II) – *Réparer les Armes* (degré II) – *Agilité Manuelle* (degré II) – *Pratique des Nœuds* (degré I)

- Développement d'aptitudes
Pour trois aptitudes de son choix, le Novateur peut atteindre le degré V de maîtrise, quelle que soit sa Sagesse.
Pour le développement des autres aptitudes, le Novateur est considéré comme possédant une Sagesse de 4 points supérieures.
Cela lui permet, dans la plupart des cas de repousser jusqu'au degré IV et même V, sa maîtrise potentielle des aptitudes.
NB : cela lui permet donc de développer plus loin, mais pas plus vite, la maîtrise des aptitudes.

- Amélioration martiale.
Prompt à observer ceux qui manient une arme mieux que lui, mais également à se corriger lui-même en observant ses propres défauts, le Novateur peut développer sa maîtrise d'une arme en l'utilisant au combat.



Amélioration A : pour accéder à cette amélioration de sa propre technique dans le maniement d'une arme particulière, le Novateur doit mener au moins 10 combats réels avec cette arme. A l'issue de ces 10 combats, il effectue une épreuve d'Intelligence, en cas de succès, il diminue ses malus dans le maniement de l'arme de 1 point en Attaque et de 1 point en Parade. En cas d'échec, il pourra à une nouvelle fois tenter une épreuve d'Intelligence, mais à l'issue de 5 nouveaux combats réels.

Amélioration B : pour accéder à cette amélioration de sa propre technique dans le maniement d'une arme particulière, le Novateur doit mener au moins 15 nouveaux combats réels avec cette arme. A l'issue de ces 15 combats, il effectue une épreuve d'Intelligence avec malus de 2, en cas de succès, il diminue encore ses malus dans le maniement de l'arme de 1 point en Attaque et de 1 point en Parade. En cas d'échec, il pourra à une nouvelle fois tenter une épreuve d'Intelligence avec malus de 2, mais à l'issue de 5 nouveaux combats réels.

Amélioration C : pour accéder à cette amélioration de sa propre technique dans le maniement d'une arme particulière, le Novateur doit mener au moins 20 nouveaux combats réels avec cette arme. A l'issue de ces 20 combats, il effectue une épreuve d'Intelligence avec malus de 5, en cas de succès, il diminue encore ses malus dans le maniement de l'arme de 1 point en Attaque et de 1 point en Parade. En cas d'échec, il pourra à une nouvelle fois tenter une épreuve d'Intelligence avec malus de 2, mais à l'issue de 5 nouveaux combats réels.

NB : l'amélioration C peut éventuellement diminuer jusqu'à 0 le malus d'une arme, mais ne peut donner de bonus.
Ainsi un Casse-Tête (1D+4) indique des modificateurs de combat de 0/-2.
C'est-à-dire que pour un Novateur, il est 1D+4 et -2/-4.
Si celui-ci travaille une amélioration A, il passe à 1D+4 et -1/-3.
S'il travaille ensuite une amélioration B, il passe à 1D+4 et 0/-2.
Et si enfin il travaille à une amélioration C, il passe à 1D+4 et 0/-1.

- Amélioration d'objets et de techniques

Le Novateur observe avec une acuité étonnante tout ce qui l'entoure. C'est vrai pour les techniques de combat, mais également pour les techniques en général (élevage, pêche, agriculture, conservation des aliments, …) et pour les outils et les armes.

En jeu, le Novateur informe le MdJ qu'il commence à réfléchir à un nouveau concept (amélioration d'une arme, d'un outil, d'une technique, …) sur la base de ce qu'il a pu observer. Durant une semaine entière, il devra penser son nouveau concept en le « remuant dans sa tête » au moins 4 heures par jour (il peut faire cela en marchant, en mangeant, … mais pas durant des actions qui requièrent une vraie concentration).
Au terme de cette semaine de réflexion, le MdJ lui autorisera, éventuellement, un « jet d'innovation ». Ce jet est réalisé à l'aide d'un D100, dont le résultat devra être inférieur ou égal à la valeur d'innovation du personnage.
NB : un Novateur avec 14 en Intelligence reçoit un bonus de 2 points. Avec 16 en Sagesse il reçoit également un bonus de 2 points. Ce bonus passe à 4 pour une Sagesse à 18.

Niveau	Valeur d'innovation
1 à 3	**2%**
4 à 5	**4%**
6 à 7	**6%**
8 à 9	**9%**
10 à 11	**12%**
12 à 13	**15%**
14 et plus	**20%**

Notons que, en fonction de l'ambition du concept porté par le Novateur, le MdJ pourra assortir ce jet d'un malus ou d'un bonus.

Note importante aux MdJ
Il est possible à un Novateur d'améliorer les valeurs d'une arme pour en équiper son clan. La hache (0/-3) pourra par exemple, une fois repensée par un novateur astucieux, devenir une hache (0/-2). Et sous ses conseils, elle pourra être reproduite en nombre. **Attention cependant à ne pas déséquilibrer le système de jeu et à conserver à l'idée que l'époque de jeu demeure la préhistoire de l'âge de pierre.**

*
* *

« Regarde, observe, cherche au-delà de la brûme,
Tous les secrets n'attendent que l'œil de toi… »

Fogh – Novateur du clan du Grand Marais

Le Pisteur



Le Pisteur est un limier, un traqueur hors-pair, capable de suivre une piste sur des dizaines de kilomètres, durant des jours…
Infatigable, discret,

C'est le métier des individus patients. Ils aiment traquer la proie, la débusquer et l'abattre d'un jet de hache, de poignard ou de lance.
Grand pourvoyeurs de nourriture dans beaucoup de clans, ils forment la partie la plus importante des mâles. Ils sont très respectés.

- Valeurs de base

Pour être Pisteur, il faut disposer d'un minimum de 10 en **Intelligence** et de 11 en **Adresse**.

Son **énergie vitale de base de 20 points**.

Son Attaque est de **9** et sa Parade de **8.**

Cadence : le Pisteur utilise la cadence N°2 (Cf. plus haut).

- Les Armes

Combattant assez moyen, le pisteur **utilise le plus souvent l'épieu** ou **le poignard**.
Il est assez bon avec une arme de tir ou de jet : en fonction du degré d'avancement de son Clan, le pisteur utilise une hache au lancé, une javeline, un arc…

- Les Protections

Tout type de fourrures ou de peaux.
Si le clan du Pisteur possède la technologie du « bouclier », alors il pourra en utiliser un.
Cette protection lui occasionnera pourtant un malus d'Adresse de 2 points ainsi qu'un malus de 1 point en Attaque.

- Avantages particuliers

- Aptitudes de base
Dès le début de sa carrière, le Cueilleur dispose des aptitudes suivantes :
- *Pistage* (degré III) - *Chasse* (degré II) - *Connaissance des animaux* (degré III) – *Orientation* (degré III)

- Combat en défense
Quand il utilise un épieu ou un javelot, le pisteur sait tirer le meilleur parti de la longueur de son arme en tentant de garder à distance son adversaire. Le pisteur se voit alors infligé un malus d'Attaque de 2 points, tandis que la créature qui l'attaque lui échouera dans ses tentatives de le frapper dans 30% des cas !
Cette capacité n'est effective qu'au corps-à-corps avec un seul ennemi (2 ennemis à partir du niveau 6, et 3 à partir du niveau 11).

- Déplacement silencieux
Lorsqu'il y prend garde, le Pisteur est capable de se mouvoir sans faire de bruit afin de surprendre sa proie. Cette capacité est directement dépendante du niveau d'expérience du Pisteur.

- Dissimulation en milieu naturel
Quand il travaille à remonter la piste d'une proie, le Pisteur sait se rendre presque totalement invisible dans ses dissimulations. Il sait utiliser les endroits d'ombres et ceux dont le contre-jour empêcheront l'adversaire de détecter sa présence.
Cette capacité est directement dépendante du niveau d'expérience du Pisteur.

- Bonus à distance
Dès son niveau 1, le Pisteur choisit une « arme de prédilection » à distance (parmi celle que maîtrise son clan). Cela lui octroie un bonus de 1 en Adresse lors d'un lancer ou d'un tir.
Au niveau 5, il bénéficie d'un bonus de dégâts de 1 point. Il reçoit un autre bonus aux niveaux 8 et 12.
Au niveau 6, il bénéficie d'un nouveau bonus d'Adresse de 1 point au lancé ou au tir (avec son arme de prédilection). Il reçoit un nouveau bonus aux niveaux 10 et 14.

Niv.	Déplac. Silencieux	Dissim. milieu naturel
1	12	10
2	15	13
3	18	16
4	21	19
5	24	23
6	28	27
7	32	31
8	36	35
9	41	39
10	46	43
11	51	48
12	56	53
13	62	58
14	68	63

Au niveau 7, il multiplie ses dégâts par 2 lorsqu'il obtient un 1 ou un 2 sur son D20 de tir ou de lancer.
Au niveau 8, il peut projeter ou lancer une fois par assaut.
Au niveau 11, il multiplie ses dégâts également sur un 3 au D20.

*
* *

« Les traces parlent à l'oreille du pisteur,
Elles disent les mots secrets qui permetent la bonne chasse… »

Ahranh – Pisteur du clan des arbres morts



Le Sorcier – « celui-qui-parle-avec-les-puissances »

C'est le métier de ceux qui possèdent une autorité morale sur le clan.
Parce qu'ils « parlent avec les Puissances », ils savent reconnaître les signes de la nature, sont capables de prévoir le cycle des saisons, l'arrivée du gibier, l'apparition de la lune ou les nuit noire, ...

Sous le nom de « sorcier », on distingue en fait trois types assez différents de personnages : « celui qui guérit », « l'aimé des Puissances » et « celui qui commande aux éléments » (voir les différents profils plus bas).
Dans tous les cas, le sorcier est un membre très respecté du clan. Il possède un statut aussi important que *celui-qui-marche-devant* (le chef).

Notons encore que les sorciers sont particulièrement jaloux de leurs connaissances et ne les divulguent qu'à ceux qu'ils ont choisi comme « disciples », ceux qui un jour lui succéderont dans la charge de sorcier !

- Valeurs de base

Pour être Sorcier, il faut disposer d'un minimum de 11 en **Intelligence** et de 11 en **Charisme**.

Son **énergie vitale de base de 17 points**.

Son Attaque est de **8** et sa Parade de **7.**

- Les Armes

Combattant faible, le sorcier **utilise le plus souvent l'épieu** ou **le poignard.**
Toutes les autres armes sont maniées avec un malus supplémentaire de 4 points en Attaque ET en Parade.

- Les Protections

Si le clan du sorcier possède la technologie du « bouclier », alors celui-ci pourra en utiliser un.
Cette protection lui occasionnera pourtant un malus d'Adresse de 3 points ainsi qu'un malus de 4 points en Attaque.



*
* *

Profil 1 - Le « sorcier qui guérit ».

Encore nommé **« guérisseur »** ou **« homme médecine »**, c'est celui qui connaît le mieux les soins à apporter aux blessures de la chasse, celui qui redonne de la santé par sa connaissance des herbes, celui qu'on appelle lorsque l'enfant doit naître, …

- Avantages particuliers

- Aptitudes de base
Dès le début de sa carrière, le Sorcier qui guérit dispose des aptitudes suivantes : *Soigner les Blessures* (degré III) – *Connaissance des animaux* (degré II) – *Traiter les fièvres* (degré III) – *Herboristerie* (degré II) – *Connaissance des Puissances* (degré I)

Soins du sorcier	10/20 pour 1 pts de vie	11/20 pour 2 pts de vie	12/20 pour 3 pts de vie	12/20 pour 4 pts de vie	13/20 pour 5 pts de vie	Semblable à l'aptitude « Soigner les blessures », mais plus efficace. Nécessite 5 minutes. Malus de 2 Pts à l'épreuve pour se soigner soi. 1x /jour et par personne.
Traiter la Fièvre	Intelligence +7	Intelligence +5	Intelligence +3	Intelligence +1	Intelligence	1x /jour et par personne. Guérison de la fièvre due aux blessures. Herboristerie degré 5 : bonus de 2 à l'épreuve et redonne 1d6 + 1 pV perdus par la fièvre.
Herboristerie	Intelligence +7	Intelligence +5	Intelligence +3	Intelligence +1	Intelligence	Identification des plantes et champignons. Confère un bonus de 2%/degré pour l'aptitude "Trouver les plantes". Au deg. 5 : bonus en "Traiter la fièvre" et "Alchimie".
Connaissance des Puissances	Sagesse +7	Sagesse +5	Sagesse +3	Sagesse +1	Sagesse	Permet de connaître la sphère d'influence d'une Puissance, de savoir lui parler, savoir lui demander des aides…

NB : lorsqu'un Sorcier échoue dans une épreuve de Soigner les blessures, il n'occasionne que 1D4 points de blessures (au lieu des 1D6+2 normalement).
Au niveau 5 le Sorcier-qui-guérit redonne 1 point de vie en plus, 2 pts à partir du niveau 9, 3 pts à partir du niveau 12.

- Recherche d'ingrédients.
L'une des fonctions principales de ce sorcier est de confectionner des breuvages de guérison. Pour cela, il doit d'abord se fournir en plantes diverses. S'il ne les troque pas, il peut les rechercher dans son environnement avec une chance de base de 6% par niveau (maximum : 70%).

N.B. : Dans un environnement très différent de son environnement habituel, le sorcier peut voir cette chance de base amputée de plusieurs dizaines de pour cents.

- Confection de breuvages.
Quel que soit l'utilité du breuvage, restitution de points de vie, lutte contre la fièvre ou la maladie, le sorcier procède de la manière suivante pour son élaboration :

1°) épreuve de **Sagesse** pour se souvenir des plantes à mêler.
2°) épreuve d'**Intelligence** pour se remémorer la façon de les mêler.
3°) épreuve d'**Adresse** pour les mélanger correctement.

Pour pouvoir tenter la confection d'un breuvage capable de guérir une maladie, le sorcier doit en outre satisfaire à une épreuve de niveau affectée d'un malus d'un point par degré de gravité de la maladie (Cf. Force de la Maladie).

N.B. : dans certains cas, le MdJ indiquera au Sorcier que la confection d'une potion en vue de guérir une maladie particulière est impossible sans avoir effectué au préalable un certain nombre de recherches et d'expérience (pouvant aller de quelques jours à quelques mois ou années…).

Un Sorcier crée des breuvages de 1D6 points de vie par deux niveaux (1 au niv.1, 2 au niv.3, 3 au niv.5…), et jusqu'à un maximum de 5D6. Au-delà, il ajoute à sa potion automatiquement un point par niveau supérieur à 9.
Ainsi, un sorcier de niveau 15 créera-t-il des breuvages de 5D6+6.
La durée d'efficacité complète de ces breuvages est de 24 heures. Après cette période, leur efficacité est encore de 75% durant 24 heures, puis de 50% durant 24 nouvelles heures, et de 25% durant encore 24 heures.

- Analyse des breuvages.
Le Médicastre peut, avec 3% de chance par niveau, identifier avec exactitude un échantillon de poison. Cette identification lui prend 1D4 tours de jeu, et il doit avoir avec lui les plantes nécessaires à ce travail d'identification.

Il peut aussi, sur la base d'un diagnostic réussit, parvenir à identifier avec 2% de chance par niveau, et grâce aux seuls symptômes d'un individu empoisonné, parvenir à identifier un poison. Cette identification ne requiert aucun matériel, et s'effectue en 1D4 minutes.

- Création d'antipoison.
Le sorcier est capable, s'il a réussi à identifier un poison, de réaliser un breuvage de contrepoison. Faire un contrepoison requiert des plantes particulières et la possibilité de faire du feu. Il faut en général entre 1 et 4 heures de travail pour confectionner un tel philtre.

*
* *

Profil 2 - Le « sorcier aimé des Puissances ».



Aussi appelé **« celui qu'aiment les grands invisibles »**.
Il attire sur les membres du clan les bienfaits des Puissances. Grâce à lui, le bras se fait plus fort, la main plus agile, … Il est capable d'apaiser les Puissances par ses rituels sacrés.

- Avantages particuliers

- Aptitudes de base
Dès le début de sa carrière, le Sorcier-aimé des Puissances dispose des aptitudes suivantes : *Connaissance des Puissances* (degré III) – *Traiter les fièvres* (degré I) – *Herboristerie* (degré I) – *Soigner les Blessures* (degré I)

Connaissance des Puissances	Sagesse +7	Sagesse +5	Sagesse +3	Sagesse +1	Sagesse	Permet de connaître la sphère d'influence d'une Puissance, de savoir lui parler, savoir lui demander des aides…
Soins du sorcier	10/20 pour 1 pts de vie	11/20 pour 2 pts de vie	12/20 pour 3 pts de vie	12/20 pour 4 pts de vie	13/20 pour 5 pts de vie	Semblable à l'aptitude « Soigner les blessures », mais plus efficace. Nécessite 5 minutes. Malus de 2 Pts à l'épreuve pour se soigner soi. 1x /jour et par personne.

Traiter la Fièvre	Intelligence +7	Intelligence +5	Intelligence +3	Intelligence +1	Intelligence	1x /jour et par personne. Guérison de la fièvre due aux blessures. Herboristerie degré 5 : bonus de 2 à l'épreuve et redonne 1d6 + 1 pV perdus par la fièvre.
Herboristerie	Intelligence +7	Intelligence +5	Intelligence +3	Intelligence +1	Intelligence	Identification des plantes et champignons. Confère un bonus de 2%/degré pour l'aptitude "Trouver les plantes". Au deg. 5 : bonus en "Traiter la fièvre" et "Alchimie".

- Intercession auprès des Puissances.
Le sorcier-aimé-des-puissances dispose au niveau 1 de **5 points d'intercession**. Ces points lui sont utiles pour demander « aux invisibles » une intervention, une « faveur » particulière. Il augmente ce capital de 1D2 points par niveau (+1 s'il possède une note de Sagesse au moins égale à 16, +2 s'il possède une note de Sagesse au moins égale à 18).

Une fois dépensé, un point d'intercession est récupéré en 2D4 heures de prière.

Au niveau 1, le sorcier connaît en général 2 faveurs particulières des puissances.
A chaque passage de niveau, il possède (10 + Niveau + Sagesse) % de chance de découvrir une autre « faveur des puissances » possible. Ce test peut être plus ou moins affecté par le MdJ en fonction de la façon dont le joueur interprète son personnage.

Voir plus loin « les actions des Puissances dans pREhistoDON »

- L'Epieu bénit des Puissances.
A partir du niveau 2, chaque jour après minuit, le sorcier-aimé-des-puissances lance une épreuve de Charisme. Si c'est un succès, alors l'épieu du sorcier porte une faveur spéciale des Puissances qui influence ses points d'impact :
+1 si le sorcier est au moins de niveau 2
+2 si le sorcier est au moins de niveau 6
+3 si le sorcier est au moins de niveau 10
+4 si le sorcier est au moins de niveau 13

- Prescience du danger.
- Le Sorcier ne peut être surpris que sur un 1 sur un D6.
- Le Sorcier possède (Niv x 3)% de chance de sentir une tentative d'attaque sournoise, de se douter de la présence de poison dans sa nourriture, de percevoir la présence d'un ennemi dans une assemblée…

*
* *



Profil 3 - Le « sorcier qui commande aux éléments ».

Egalement nommé **« celui qui commande au feu »** (ou aux pierres, ou à l'eau, ou à la Terre, ou aux Vents, en fonction du sorcier et des clans).
Il est capable de comprendre le sens des signes envoyés par les Puissances, mais également de commander aux éléments pour favoriser le clan.

- Avantages particuliers

- Aptitudes de base
Dès le début de sa carrière, le Sorcier dispose des aptitudes suivantes : *Connaissance des Puissances* (degré I) –*Soigner les Blessures* (degré I) – *Traiter les fièvres* (degré I) – *Herboristerie* (degré I) – *Illusionnisme* (II) – *Prévision du Temps* (III)

Connaissance des Puissances	Sagesse +7	Sagesse +5	Sagesse +3	Sagesse +1	Sagesse	Permet de connaître la sphère d'influence d'une Puissance, de savoir lui parler, savoir lui demander des aides…
Soins du sorcier	10/20 pour 1 pts de vie	11/20 pour 2 pts de vie	12/20 pour 3 pts de vie	12/20 pour 4 pts de vie	13/20 pour 5 pts de vie	Semblable à l'aptitude « Soigner les blessures », mais plus efficace. Nécessite 5 minutes. Malus de 2 Pts à l'épreuve pour se soigner soi. 1x /jour et par personne.
Traiter la Fièvre	Intelligence +7	Intelligence +5	Intelligence +3	Intelligence +1	Intelligence	1x /jour et par personne. Guérison de la fièvre due aux blessures. Herboristerie degré 5 : bonus de 2 à l'épreuve et redonne 1d6 + 1 pV perdus par la fièvre.
Herboristerie	Intelligence +7	Intelligence +5	Intelligence +3	Intelligence +1	Intelligence	Identification des plantes et champignons. Confère un bonus de 2%/degré pour l'aptitude "Trouver les plantes". Au deg. 5 : bonus en "Traiter la fièvre" et "Alchimie".
Illusionnisme	Adresse +7	Adresse +5	Adresse +3	Adresse +1	Adresse	Prestidigitation (aptitude non magique). Cette aptitude est impressionnante sur des peuples primitifs pour lesquels elle est considérée comme vraie magie !

Prévision du Temps	Sagesse +7	Sagesse +5	Sagesse +3	Sagesse +1	Sagesse	Permet de prévoir la météo sur les 48 prochaines heures.

- Contrôle élémentaire.
Le sorcier-qui-commande-aux-éléments dispose au niveau 1 de **15 points de contrôle**. Ces points lui permettent d'agir sur les éléments (feu, pierre, glace, …) pour en obtenir des effets qui lui seront utiles, favorables.

Ce capital de points de contrôle augmente à chaque passage de niveau de 1D4 points.
Si son Intelligence est au moins égale à 12 : il gagne +1
Si son Intelligence est au moins égale à 14 : il gagne +2
Si sa Sagesse est au moins égale à 14 : il gagne +1
Si sa Sagesse est au moins égale à 16 : il gagne +2
Si sa Sagesse est au moins égale à 18 : il gagne +3

Récupération. Après chaque nuit de sommeil d'au moins 5 heures, le sorcier-qui-commande-aux-éléments récupère 1D4 points de contrôle (1D4+1 à partir du niveau 4, 2D4 à partir du niveau 8 et 3D4 à partir du niveau 12).

Contrôles de base. Au niveau 1, le sorcier connaît en général 3 contrôles élémentaires (entre 2 et 5).
A chaque passage de niveau, il possède (10 + Niveau + Intelligence) % de chance de découvrir une autre « action des puissances » possible. Ce test peut être plus ou moins affecté par le MdJ en fonction de la façon dont le joueur interprète son personnage.

Voir plus loin « les contrôles élémentaires dans pREhistoDON »

- Divination / Rêves prémonitoires.
Chaque nuit, le sorcier a (niveau)% de chance de faire un rêve prémonitoire. Dans la plupart des cas, ces rêves sont sans importances (vision d'un ami dépeçant un gibier, de celui-qui-marche-devant revenant de la chasse, …) et ne font que donner des « impressions de déjà vu », à ceci près que le Sorcier sait à peu près quand et où vont se dérouler les « événements » dont il a rêvé… Et peut-être en tirer parti.
Dans certains cas, le Sorcier rêve d'événements importants dont il pourra se servir pour éviter une catastrophe, optimiser une chasse, déjouer un piège…

- Divination / Consultation.
Le Sorcier-qui-commande-aux-éléments peut tenter de « dire l'avenir » (ou le passé) à un individu (jamais pour lui-même). Il doit alors s'installer dans un endroit calme, à l'atmosphère paisible (ces conditions ne sont plus exigé d'un Sorcier de niveau 14 et plus) et pouvoir regarder le consultant dans les yeux durant une dizaine d'assauts.
Il pourra répondre aux questions que lui posera le consultant avec (niveau x 3)% de chance pour chacune. Plus les questions portent sur un avenir/passé lointain, plus les chances de réponse sont faibles.
De même plus les paramètres à prévoir sont nombreux plus la réponse est incertaine.
Le Sorcier ne peut donner plus de une consultation par niveau, par jour. Chaque consultation lui coûte **5 points de contrôle** (moins 1 s'il utilise des osselets sacrés). Une consultation ne peut excéder 5 minutes.

N.B. : le Sorcier tire ses réponses des connaissances des Puissances, mais peut donner des détails et répondre autrement que par oui ou par non.

- Prescience du danger.
- Le Sorcier ne peut être surpris que sur un 1 sur un D6.
- Le Sorcier possède (Niv x 2)% de chance de sentir une tentative d'attaque sournoise, de se douter de la présence de poison dans sa nourriture, de percevoir la présence d'un ennemi dans une assemblée…

*
* *

« On peut remplacer celui-qui-marche-en-premier
Par celui-qui-marche-en-deuxième
Mais remplacer celui qui a la confiance des puissances
Est très dangereux pour le clan… »

Ohgo – Sorcier-aimé-des-puissances du clan du marais





V. Culture PREhistoDON

L'âge des ombres

1°) Population



La population humaine de pREhistoDON possède une stature relativement courte.
Leur corps est souvent plus trapu.

Taille : 1,55 m + 1D20 cm pour les mâles
1,48 m + 1D20 cm pour les femelles

Leur teint est mat sous la plupart des latitudes, parfois presque noir, parfois relativement clair.

A l'époque choisie pour le déroulement des aventures de *pREhistoDON*, Les clans sont assez nombreux et leur nombre se développe lentement.
Pour autant, il faut à un Chasseur marcher souvent plus d'une journée pour se retrouver sur les terres d'un clan étranger.

2°) Société préhistorique

Les sociétés, plus ou moins primitives, sont typiquement organisées en clan.
Un clan est l'ensemble des humains qui s'y regroupent. Ce sont souvent les membres d'une même famille (au sens large). Nombre de clans, pour éviter les méfaits de la consanguinité, procèdent à l'union d'une ou plusieurs de ses jeunes femelles avec un ou plusieurs des jeunes mâles d'un clan de rencontre.

Une société égalitaire ? Au sein du clan, le plus souvent, l'égalité entre les membres est généralement de mise. Seuls celui-qui-marche-devant et le sorcier jouissent d'un statut à part et possèdent de fait une autorité particulière sur les décisions du clan. Pour autant, des clans existent dont la hiérarchie interne est calquée sur celle des hordes de loups. On rencontre alors celui-qui-marche-devant et le sorcier, considérés comme l'équivalent de « mâles alphas », puis un premier cercle de chasseurs et pisteurs considérés comme « mâles bêtas », un second cercle plus populeux de « mâles gamma ». Viennent ensuite le groupe des chasseurs et des femelles considérés comme des « omégas », qui remplissent toutes les fonctions « viles » dans le clan.

Mâles et Femelles. Si une majorité des clans possèdent une organiation patriarcale (organisation dans laquelle c'est le mâle qui domine), les clans égalitaires (où mâles et femelles ont un statut égal) ne sont pas rares (environ 25% des clans). Enfin, un peu plus de 15% des clans sont régis par une organisation matriarcale (où les femelles dominent).
Notons que les clans patriarcaux et matriarcaux se montrent généralement très hostiles entre eux !

Celui-qui-marche-devant. On le nomme encore « celui-qui-marche-en-premier ». C'est le chef du clan. C'est lui qui partage le produit de la chasse et celui de la cueillette. C'est lui qui conduit les grandes chasses et les affrontements contre les clans ennemis qui convoitent la nourriture. Il est choisi parmi les chasseurs les plus valeureux, mais parfois aussi parmi les plus subtiles.
Même s'il est généralement identifié comme l'autorité première, dans les faits il partage cette autorité sur le clan avec le sorcier. Assez souvent même, il ne prend de décision importante que si le sorcier a donné son aval.



Sorcier. Parmi les sorciers on trouve trois grands types (Cf. métiers) : « celui qui guérit », « l'aimé des Puissances » et « celui qui commande aux éléments ». La plupart des clans ne possèdent qu'un seul type de sorcier, mais certains peuvent exceptionnellement en compter deux voire trois. Dans ces derniers cas, « l'aimé des puissances » possède toujours le statut le plus important, puis vient « celui qui commande aux éléments » et enfin « celui qui guérit ».
En général, le sorcier choisit parmi les membres les plus subtils du clan un ou deux jeunes qui deviendront à la fois ses aides et ses disciples. C'est à eux qu'il confira les « secrets qui ne doivent être dits qu'aux sorciers ». A l'aube de sa mort, il choisira son successeur qu'il désignera au clan.

La « veillée de parole » - Discipline et liberté. La veillée de parole est un moment essentiel pour le clan. Elle a lieu le soir, au début du repas pris en commun. Il est alors de coutume d'aborder les projets importants de chasse, la défense du territoire du clan face aux clans voisins, les projets de déplacement…
La parole de celui-qui-marche-devant est alors importante, comme celle de celui-qui-parle-aux-puissances (le sorcier), et souvent même prédominante. Pour autant, dans la plupart des clans la liberté de parole est grande. Et on peut voir fréquemment un chasseur s'opposer directement à une décision de celui-qui-marche-devant durant une « veillée de parole ». C'est alors l'occasion de discussions qui peuvent être longues si l'avis du contestataire est plus qu'individuelle. Ce n'est qu'au terme de ces échanges que le clan prend alors la décision qui semble convenir, par la bouche de celui-qui-marche-devant qui a, normalement, toujours la sagesse de prendre la décision des plus nombreux, afin de préserver la cohésion du clan.

Mœurs. Là encore, le quotidien dépend fortement du clan.
Dans la plupart des clans patriarcaux, les femelles n'ont que peu de droits. Elles sont considérées comme des reproductrices et souvent comme des bêtes de somme qui réaliseront les travaux vils. Elles appartiennent alors à tous les mâles du clan, et porteront la projéniture de l'un ou de l'autre, sans aucune distinction.
La notion de famille est alors exceptionnelle. Un enfant est l'enfant du clan. Sans distinction de sexe, il est élevé par les femelles. C'est lorsqu'il atteint sa dixième ou douzième année (c'est assez variable d'un clan à un autre), qu'il est considéré comme « sexué ». Les jeunes femelles intégrent alors le groupe des femelles, tandis que les jeunes mâles seront retirés à el'influence des mères pour être confiés aux chasseurs du clan qui réaliseront leur formation à la chasse, au combat, …
Lorsqu'il atteint ses onze ans (ou treize dans certains clans) il subit une cérémonie officielle durant laquelle il doit réussir une épreuve symbolique (le plus souvent il s'agit d'une « théâtralisation » du rejet de la mère nourricière) et une épreuve virile (en général une chasse réalisée seul et dont il devra revenir chargé d'un gibier « honorable »).

Dans la plupart des clans matriarcaux, les hommes n'ont pratiquement pas de droits. Pour le reste, les ressemblances avec les clans patriarcaux sont grandes mais en miroir.

Dans les clans égalitaires, où mâles et femelles possèdent les mêmes droits, les mêmes accès à la plupart des fonctions, la situation est assez différente des cas précédents.
La notion de famille existe alors fréquemment, et un mâle et une femelle peuvent souvent former un couple sur plusieurs années. Pour autant, les enfants sont généralement élevés là aussi par le clan dans son ensemble.

Croyances. Les humains de cette époque lointaine ont une conscience encore très confuse des forces divines qui agitent le monde. On distingue pour eux trois références supérieures : le *Père*, la *Déesse Mère* et les *Puissances*.

Le Père de Feu
On ne prononce jamais son nom qu'avec le plus grand respect. Il est « celui qui est tout », « celui qui peut tout ». Les sorciers disent de lui qu'il est celui qui était avant les arbres, avant les animaux, avant les pierres elles-mêmes.
Il est associé à l'astre du jour et au feu.



La Déesse Mère
Elle est la référence maternelle suprême. C'est celle qui est à l'origine des fleurs, des arbres, des animaux…
On s'adresse exceptionnellement à elle, mais on peut lui rendre grâce, exceptionnellement, pour écarter un mal très grand : une famine, la fuite du gibier, un très grand incendie de forêt…
Elle est associée à l'astre de la nuit et à l'eau.

Les Puissances
Ce sont les « grands invisibles » qui régissent toute chose dans le monde. Ils obéissent au Père de Feu et à la Déesse Mère, dont ils sont issus. Ce sont ces Puissances qu'invoquent les sorciers pour aider les chasseurs, les cueilleurs… Si beaucoup de clans ne nomment pas les Puissances, d'autres, plus avancés, leur donnent des noms qui sont ceux que les Puissances elles-mêmes ont révélé aux sorciers.
Parmi ces Puissances :
Pa'os – « celui qui dit la loi et parle par la bouche de celui-qui-marche-en-premier »
B'on – « celui qui accueille les sans-souffle »
Pa'hine – « celle qui donne les fruits au Cueilleur »
F'un – « celui qui guide la main du Chasseur »
Ro'A – « celle qui guide l'épieu vers le cœur de l'ennemi »
Vo'Han – « celui qui protège ceux qui vont au loin »

Temps / Calendrier. Les hommes divisent le temps en jours (qu'ils ne nomment pas) et en saisons. Le plus souvent, mais c'est variable d'un clan à un autre on trouve :

Le printemps	→	la saison des feuilles vertes
L'été	→	la saison chaude
Le printemps	→	la saison des feuilles rouges
Le printemps	→	la saison sans feuille

Les heures, les minutes, les secondes ne seront utilisées que pour gérer les actions, mais évidemment les humains de cette époque ne connaissent pas ces notions.



3°) Comment parler durant une soirée de pREhistoDON ?

Aide de jeu

Les échanges entre joueurs et Maître de Jeu se font comme à l'ordinaire par le biais de phrases de tous les jours. Mais **entre les personnages, ou lorsque les personnages s'adressent directement à un PNJ** (Personnage Non Joueur)**, alors il est vivement conseillé de parler en phrases très simples, avec des mots courts appartenant au « langage parlé ».** Dans l'idéal, les personnages s'exprimeront en « petit nègre ».

Exemple d'échange :

> ***MdJ*** *– Vous avez quitté l'abri de la grande caverne du clan de la falaise voici plusieurs heures. Le soleil est maintenant assez haut dans un ciel sans nuage et, pour l'heure, aucune trace du troupeau d'auroch apperçu hier par Tog le pisteur. Que faites vous ?*
>
> ***Ogth*** *– Maître de Jeu, je me dirige vers une des buttes les plus proches et, avec mes frères de clan, je monte pour avoir une vue dégagée sur la prairie environnante.*
>
> ***MdJ*** *– Ok… si tu veux, mais es-tu sûr que tous tes compagnons sont d'accord sur cette « stratégie » ? Il faut que tu le leur exprimes et qu'ils se prononcent.*
>
> ***Ogth*** *(s'adressant aux autres joueurs autour de la table) – Frères ! Moi pense nous voir mieux toutes les terres autour si nous montent sur colline. Vous d'accord ?*
>
> ***Darh*** *(aux autres joueurs) – Moi d'accord. Moi passe dernier, pour voir si ennemis pas derrière !*
>
> ***Nurh*** *(aux autres joueurs) – Moi d'accord aussi. Mais nous mieux pas faire bruit. Si Aurochs derrière la butte nous surprend eux !*
>
> ***Nurh*** *(s'adressant maintenant au MdJ) – Maître de Jeu, j'enquille derrière Ogth et je laisse Darh fermer la marche et surveiller nos arrières. Je prends deux de mes épieux dans ma main gauche et je garde le troisième dans ma main droite, pour être prêt à le lancer sur un gibier éventuel !*

Vous voyez l'idée ? Laissons maintenant nos aventuriers et leur MdJ à leur aventure et examinons quelques astuces qui vous permettront de donner une « athmosphère préhistorique » aux échanges autour de la table de jeu.

1 - Banissez pour les dialogues les mots de plus de deux syllabes !
Les phrases deviendront plus simplistes. Vos joueurs auront peine à exprimer certaines idées complexes.
Plus que tout, la vigilance à laquelle ils seront contraints pour leur expression ralentira leurs phrases, un peu comme s'ils ne maîtrisaient pas très bien le langage.
Vous pourrez tolérer dans les phrases des mots de trois syllabes, si l'une d'elles est muette (ou presque muette) : on pourra accepter « ennemis », « attaque », …



2 – Evitez les mots issus du langage non courant.
Quelle qu'en soit la longueur, certains mots ne feront pas « couleur locale » en pleine préhistoire.
Ainsi, à la phrase « nous avoir langage chatié » (dont tous les mots n'ont pourtant pas plus de deux syllabes sonores) on préférera « nous parle mots précis ».

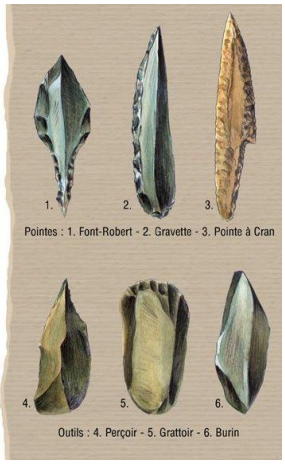
3 – Torturez un peu la syntaxe et la grammaire.
« Moi pense nous peut tuer deux-dents facile ». Vous expulserez ainsi les mots de liaison, les qualificatifs trop précis, les adverbes naturellement trop longs.
Vous pourrez placer l'adjectif à une place inhabituelle…

4 – N'hésitez pas à lâcher la bride aux onomatopées
Ainsi, le « tonnerre ne gronde pas dans les cieux » mais : « ciel fait boum boum aujourd'hui » (oui on conservera « aujourd'hui » parce qu'il est difficile de lui substituer quelque chose de court et d'efficace, mais si vous trouvez n'hésitez pas !).
Egalement, les sons de gorge qui exprimeront par leur sonorité un stress, une angoisse, une colère, …, seront les bienvenus.
Nous pourrons par exemple entendre Darh le chasseur parler ainsi : « och ! moi voir auroch dans plaine. Nous lance chasse ! Och ! Och ! » (ici le och se prononce à la germanique avec un son profond d'arrière gorge, comme pour jean-sébastien bach).

4°) Les objets du quotidien

Vous trouverez ci-après une liste non exhaustive mais assez complète des objets du quotidien pour cette époque lointaine de Dère.





Pour chaque objet, vous trouverez des informations telles que suit :
- un descriptif sommaire de l'objet, de ses fonctionnalités, …
- temps : le temps nécessaire à un individu dont ce n'est pas la première réalisation pour fabriquer l'objet en question
- difficulté : un modificateur à appliquer lors de la première tentative
- troc : une valeur exprimée en « nombre de repas » pour donner une idée, très vague, du « prix » de l'objet

Lorsqu'un individu tente de fabriquer un objet pour la première fois deux cas se présentent :
Cas 1 – l'individu a pu observer de bout en bout le processus de fabrication en regardant faire quelqu'un qui maîtrise cette opération
Cas 2 – l'individu a trouvé un objet déjà fait mais n'a aucune idée du processus exact de fabrication

Dans le cas 1, lors de son premier essais, le sujet mettra deux fois plus longtemps à fabriquer l'objet.
Au terme de ce délai, il réalisera une épreuve d'Intelligence et une épreuve d'Adresse combinées, affecté du facteur de difficulté de l'objet.
En cas d'échec, il a raté la fabrication.
En cas de succès, il a réussi la fabrication et l'objet est fonctionnel. Il peut alors noter sa compétence dans la création de ce type d'objet.
Il indiquera à côté de cette information une « note de maîtrise de fabrication » égale à :

(Intelligence + Adresse +20)%

Dans le cas 2, lors de son premier essais, le sujet mettra trois fois plus longtemps à fabriquer l'objet.
Au terme de ce délai, il réalisera une épreuve d'Intelligence et une épreuve d'Adresse combinées, avec malus de 4 points, affecté en outre du facteur de difficulté de l'objet.
En cas d'échec, il a raté la fabrication.
En cas de succès, il a réussi la fabrication et l'objet est médiocre mais fonctionnel. Il peut alors noter sa compétence dans la création de ce type d'objet.
Il indiquera à côté de cette information une « note de maîtrise de fabrication » égale à :

(Intelligence + Adresse +10)%

Chaque fois qu'il obtient une nouvelle « note de maîtrise de fabrication », le sujet doit effectuer une épreuve de Sagesse.
En cas d'échec, l'expérience est imparfaitement mémorisée et un malus de 10% s'applique alors à sa note de maîtrise de fabrication.
En cas de succès, le personnage retient bien l'expérience et obtient un bonus de 5% sur sa note de maîtrise de fabrication.

Amélioration de la « note de maîtrise de fabrication ».

1°) Apprentissage de perfectionnement. Un individu qui possède déjà une expérience de fabrication d'un objet, par le biais d'un essai en solitaire, peut tenter d'améliorer sa technique en la travaillant avec une personne plus expérimentée que lui.

2°) Apprentissage par l'expérience. Chaque fois qu'il produit et réussit 5 objets d'un même type, le sujet peut tenter une épreuve de Sagesse. En cas de succès sa note de maîtrise de fabrication pour cet objet augmente de 4%

Le maximum d'une « note de maîtrise de fabrication » est égal à :

[(Intelligence x2)+(Sagesse x3)+20]%

Nombre maximum de maîtrises de fabrication.
Un individu ne peut être compétent dans toutes les fabrications d'objets. La limite est fixée à **1 maîtrise par point de sagesse**.
Pour autant, un individu qui s'intéresse à un nouveau type d'objet peut décider d'apprendre au-delà de cette limite : pour toutes les nouvelles maîtrises il aura un malus de 15% sur la « note de maîtrise de fabrication »

Précision de règles : épreuves combinées.
Pour une épreuve dite « combinée » de deux qualités, on procède comme suit :
- on additionne les deux notes concernées pour obtenir une « note combinée » (sur 40 donc).
- puis le joueur lance deux dés de 20 (D20) simultanément. Il en additionne les résultats pour obtenir une valeur.
Si cette valeur est supérieure à la « note combinée » alors l'épreuve est un échec.
Si cette valeur est inférieure ou égale à la « note combinée » alors l'épreuve est un succès.

Abri



Cette structure est généralement suffisamment solide pour résister à des intempéries faibles à moyennes.

Temps : il faut à une personne en moyenne 3 à 5 heures pour construire un abri pour 4 personnes.

Difficulté : +2

Troc : 3 repas

Aiguiche en bois *(requiert : tanner les peaux + taille du bois)*



Cet outil permet de percer le cuir, les peaux, les fibres végétales.

Temps : il faut à un individu environ 2 heures et quelques outils pour créer une aiguiche.

Difficulté : +4

Troc : 1 repas

Aiguille en os *(requiert : tanner les peaux et couture)*



L'aiguille en os permet de coudre des peaux entre-elles pour créer des vêtements, des chaussures, des toiles, des contenants…

Temps : environ 4 heures et quelques outils.

Difficulté : +3

Troc : 1 repas

Arc et flèches *(requiert : arc + taille du bois)*



L'ensemble arc et flèches constitue un pas important dans le développement d'un clan. Les chasseurs, ou les guerriers, ainsi équipés sont bien plus efficaces.

Temps : environ 4 heures et quelques outils pour l'arc / 2 heures par flèches et quelques outils

Difficulté : +5

Troc : 10 repas pour un arc et 5 flèches

Amulettes



Ces bijoux sont porteurs de capacités surnaturelles (au moins aux yeux des peuplades primitives qui les convoitent). Les Amulettes sont souvent un marqueur de statut.

Temps : au moins une dizaine d'heures et quelques outils + temps de prière aux puissances.

Difficulté : +2

Troc : 4 à 8 repas

Biface *(requiert : taille de la pierre)*



C'est l'outil élémentaire du paléolithique. Il sert aussi bien à travailler le bois, que le cuire, les viandes, …

Temps : environ 1 heure et une pierre plus dure.

Difficulté : +4

Troc : 1 repas pour 2 bifaces

Boomerang *(requiert : taille du bois)*
Arme de jet en bois, particulièrement rare. Il est utilisé à la chasse pour assommer des proies de petite taille. Sa forme lui permet de revenir vers le lanceur s'il ne rencontre pas d'obstacle.

Temps : environ 3 heures et quelques outils.

Difficulté : +6

Troc : 5 repas



Bracelet en os *(requiert : taille de l'os)*
Parure taillée dans de l'os ou de l'ivoire. Il indique un prestige ou une appartenance à un clan, une caste, …

Temps : environ 15 heures et quelques outils.

Difficulté : +6

Troc : 6 repas



Broche en os *(requiert : tanner les peaux)*
Pointe d'os ou d'ivoire destinée à relier entre eux deux morceaux de peaux. Peut également être utilisé pour des coiffures.

Temps : environ 4 heures et quelques outils.

Difficulté : +1

Troc : 4 repas



Carquois *(requiert : arc)*
En cuir, ou en peau brute simple, le carquois est utilisé pour transporter facilement des flèches accessibles.

Difficulté : +1

Temps : environ 6 heures et quelques outils.

Troc : 5 repas



Casse-Tête *(requiert : taille du bois)*
Arme de jet en bois sur laquelle on a fixé en son extrémité une masse en pierre. Arme particulièrement efficace.

Temps : environ 3 heures et quelques outils.

Difficulté : +2

Troc : 4 à 10 repas en fonction de la qualité



Charbon / ocre *(requiert : art et/ou maîtrise du feu)*
Ces deux éléments permettent différents usages comme l'entretien du feu (charbon), l'art rupestre (charbon et ocre), décorations du corps (charbon et ocre), …

Temps : variable en fonction de la quantité et de la richesse du gisement

Difficulté : 0

Troc : 1 repas pour 3 paumes de matériaux



Chaussures en cuir *(requiert : tanner les peaux et couture)*
Ces ancêtres de la chaussure permettent aux humains des temps lointains de se déplacer plus facilement sur des surfaces rocheuses notamment.

Temps : environ 8 heures par chaussure.

Difficulté : +6

Troc : 12 repas pour une paire



Corbeille *(requiert : vannerie)*
La corbeille, sorte de panier sans anse de transport, permet de plus facilement transporter, récolter et conserver de la nourriture ou des matériaux

Temps : environ 3 heures et quelques outils pour une corbeille de 30 cm de diamètre.

Difficulté : +1

Troc : 5 repas pour une corbeille de 30 cm de diam.



Corde en fibres *(requiert : corderie)*
Alternative bien supérieure à la liane, la corde en fibre est faite de fibres végétales ou de tendons, de boyaux, …

Temps : environ 2 heures et quelques outils pour 1 m de corde.

Difficulté : +2

Troc : 1 repas pour 1 m.

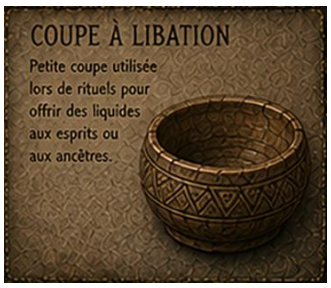


Coupe à libation *(requiert : art et éventuellement poterie si en terre cuite)*
Cette coupe est destinée aux offrandes aux Puissances ou aux ancêtres. Elle est faite de bois dur, ou de terre cuite.

Temps : environ 6 à 15 heures et quelques outils.

Difficulté : +6

Troc : 10 à 20 repas



Enclume de pierre *(requiert : taille de la pierre, de l'os ou du bois)*
Tailler, ou utiliser, une grande pierre plate pour l'utiliser comme enclume : voilà une évolution sensible dans le travail des artisans du paléolithique. Il s'agit ici de créer une telle surface.

Temps : environ 15 heures et quelques outils.

Difficulté : 0

Troc : 20 repas



Epieu *(requiert : taille du bois)*
Simple tige de bois, assez dur, dont la pointe est taillée à l'une des extrémité. On utilise l'épieu pour la chasse ou les affrontements avec d'autres peuples.

Temps : environ 15 minutes et quelques outils.

Difficulté : 0

Troc : 1 repas pour 4 épieux



Epieu à pointe durcie *(requiert : taille du bois + feu)*
Evolution de l'épieu, c'est une simple tige de bois, assez dur, dont la pointe est taillée à l'une des extrémité puis durcie au feu. On utilise également à la chasse comme à la guerre.



Temps : environ 1 heure et quelques outils.

Difficulté : +1

Troc : 1 repas

Filet de chasse *(requiert : chasse et corderie)*
Accessoire efficace pour la chasse, particulièrement lorsque le chasseur souhaite capturer une proie vivante (pour la consommer plus tard, ou tenter de la domestiquer).



Temps : environ 8 heures et quelques outils pour un filet de 2m x 2m.

Difficulté : +3

Troc : 12 repas

Filet de pêche *(requiert : pêche et corderie)*
Accessoire efficace pour un type de pêche, le filet permet de prendre beaucoup plus de proies que la pêche à la ligne..



Temps : environ 8 heures et quelques outils pour un filet de 2m x 2m.

Difficulté : +3

Troc : 12 repas

Flûte en os *(requiert : taille des os + art)*
La flûte en os constitue un instrument de musique d'une étonnante subtilité pour un monde primitif.



Temps : environ 10 heures et quelques outils.

Difficulté : +6

Troc : 8 repas

Foyer portatif *(requiert : taille de la pierre ou poterie)*
Récipient en pierre ou en terre cuite destiné à la conservation des braises. Il permet de n'avoir pas à lancer un nouveau feu.



Temps : environ 3 à 5 heures et quelques outils (+ séchage pour les poteries).

Difficulté : +3

Troc : 5 repas

Fusaïole en pierre
Cette pierre est percée en son centre afin de pouvoir, une fois accrochée à un filet, ou une ligne, servir de lest.



Temps : environ 6 heures et quelques outils.

Difficulté : +2

Troc : 1 repas

Grattoir *(requiert : taille de la pierre)*
Pierre de bonne taille (doit tenir dans une paume ouverte) taillée pour présenter un côté assez fin et tranchant. Le Grattoir sert à racler les peaux, le bois, l'os.

Temps : environ 1 heures.

Difficulté : +3

Troc : 1 repas pour 3 grattoirs



Gravoir en os *(requiert : taille de l'os)*
Pointe d'os taillée finement afin de pouvoir graver les pierres tendres, les os, le bois tendre.

Temps : environ 3 heures et quelques outils.

Difficulté : +4

Troc : 2 repas



Hache de pierre *(requiert : taille de la pierre)*
La hache de pierre constitue l'un des outils les plus courants et les plus précieux de toutes les époques primitives. Elle permet de couper du bois, de combattre, d'être projetée, …

Temps : environ 1 heure et quelques outils (+ 1 à 3 heures pour tailler la pierre).

Difficulté : +2

Troc : 3 à 8 repas (en fonction de la qualité de la hache obtenue)



Hameçon en os *(requiert : taille des os + pêche)*
L'hameçon en os permet la pêche à la ligne dans des conditions améliorées.

Temps : environ 3 heures et quelques outils.

Difficulté : +3

Troc : 1 repas



Harnais de chasse *(requiert : corderie + chasse)*
Le harnais dit « de chasse » permet à un humain de tracter des charges lourdes. Il est utilisé d'abord pour la chasse, mais également pour toute sorte de travau

Temps : environ 5 heures et quelques outils.

Difficulté : +2

Troc : 5 repas



Harpon *(requiert : taille du bois + taille de la pierre + corderie)*
Le harpon est utilisé pour la pêche. Il est fait d'une hampe de bois, d'un silex taillé en pointe barbelée et d'une cordelette pour le ramener à soi.

Temps : environ 8 heures et quelques outils pour un harpon muni de 5 m de cordelette.

Difficulté : +3

Troc : 12 repas



Lame de scie *(requiert : taille de la pierre)*
La lame de scie est utilisée pour découper différentes types de matériaux, comme le bois, bien sûr, mais également le cuir, les os, les tendons, …



Temps : environ 15 heures et quelques outils pour une scie de 40 cm.

Difficulté : +3

Troc : 15 repas

Lame en os *(requiert : taille des os)*
Lame légère et pratique, elle a pourtant tendance à s'émousser rapidement. Elle est utilisée dans la découpe des matières relativement tendres.



Temps : environ 6 heures et quelques outils.

Difficulté : +1

Troc : 5 repas

Lampe à graisse *(requiert : taille de la pierre ou poterie + feu)*
La lampe à graisse permet d'obtenir une source de lumière particulièrement durable (souvent 4 à 8 heures avant renouvellement) et peu productrice de suie.



Temps : environ 3 à 5 heures et quelques outils (+ séchage pour les poteries).

Difficulté : +3

Troc : 7 repas

Lance à pointe de silex *(requiert : taille de la pierre et du bois)*
Cette arme est une évolution de l'épieu. Elle est très efficace et peut être utilisée aussi bien dans les combats que pour la chasse.



Temps : environ 3 heures et quelques outils.

Difficulté : +3

Troc : 3 à 8 repas en fonction de la qualité

Maillet en bois *(requiert : taille du bois)*
Outil de poing utilisé pour frapper sans abîmer les objets ainsi percutés. On l'utilise pour fendre le bois, casser des os, travailler des matières tendres, …



Temps : environ 6 heures et quelques outils.

Difficulté : +1

Troc : 3 repas

Massue piquetée *(requiert : taille du bois)*
C'est l'évolution du gourdin fait d'une poignée longue et d'une partie épaisse et lourde dans laquelle on incruste en force des éclats de pierre. C'est une arme contondante assez redoutable.



Temps : environ 6 heures et quelques outils.

Difficulté : +1

Troc : 3 à 6 repas selon la qualité

Masque rituel *(requiert : taille du bois, de l'os ou de la pierre + art)*
Elément rituel utilisé dans certaines cérémonies, ce masque est fait de bois, d'os ou de pierre. Il est ensuite décoré. Il n'est porté qu'exceptionnellement, le plus souvent par les sorciers.

Temps : environ 12 heures et quelques outils.

Difficulté : +3

Troc : 8 à 16 repas selon la qualité



Miroir de polissage *(requiert : taille de la pierre)*
Objet particulièrement rare, le miroir est en pierre polie. On en trouve exceptionnellement en hématite, une pierre aux aspects métallique argentés.

Temps : environ 80 heures et quelques outils pour un miroir de 20 cm de diamètre.

Difficulté : +6

Troc : 50 repas pour un miroir de 20 cm de diam.

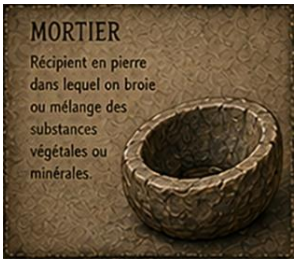


Mortier *(requiert : taille de la pierre)*
Objet essentiel pour la cuisine, la préparation de pigments colorés, d'herbes de soin, …
Il est généralement en pierre très dure.

Temps : environ 30 heures et quelques outils.

Difficulté : +3

Troc : 8 repas



Os outillé *(requiert : taille des os)*
Ces os outillés peuvent servir de pointes, de manches d'outils, …

Temps : environ 6 heures et quelques outils.

Difficulté : +3

Troc : 2 repas



Ornements corporels *(requiert : taille de la pierre ou du bois ou de l'os)*
Ce sont les bijoux du monde paléolithique. Ils constituent des marqueurs sociaux, parfois spirituels.

Temps : environ 12 heures et quelques outils.

Difficulté : +1

Troc : 3 à 12 repas en fonction de la qualité



Palette à peinture *(requiert : taille de la pierre ou de l'os ou du bois + arts)*
Cette plaque permet à l'artiste de poser ses pigments, pour les utiliser directement ou bien pour les mélanger et obtenir de nouvelles teintes.

Temps : environ 12 heures et quelques outils.

Difficulté : +1

Troc : 3 repas



Parure dentaire *(requiert : taille de l'os)*
Les parures dentaires sont des objets spécifiques, des bijoux symboliques, que l'on porte pour symboliser une action, une vertu, ou montrer le nombre de proies impressionnantes qu'on a vaincu

Temps : environ 12 heures et quelques outils.

Difficulté : +1

Troc : 4 à 10 repas.



Peau « herminette » *(requiert : tanner les peaux + couture)*
La peau fine est portée sur les épaules et permet à la fois de réchauffer le chasseur lors d'une traque et de le camoufler partiellement.

Temps : environ 12 heures et quelques outils.

Difficulté : +3

Troc : 16 repas



Peaux et fourrures *(requiert : tanner les peaux)*
Cette compétence particulière permet à l'humain du paléolithique de se protéger du froid, de la pluie, … On l'utilise pour créer un vêtement simple, un couchage, une « tente », …

Temps : environ 50 heures et quelques outils pour une peau d'auroch.

Difficulté : +1

Troc : 30 repas



Peigne en os *(requiert : taille des os)*
Outil de luxe pour le paléolithique, le peigne en os est utilisé pour démêler les cheveux, les barbes, mais également la laine, …

Temps : environ 12 heures et quelques outils.

Difficulté : +2

Troc : 6 repas



Perçoir *(requiert : tanner les peaux + taille de l'os)*
Cet outil est une évolution de l'aiguiche de bois. Comme lui il permet de percer le cuir, les peaux, les fibres végétales, …

Temps : environ 6 heures et quelques outils.

Difficulté : +1

Troc : 4 repas



Percuteur en bois *(requiert : taille du bois)*
Le percuteur en bois constitue une sorte d'amélioration du maillet de bois. Il est en bois plus résistant et durci au feu ou à l'eau de mer. On l'utilise pour frapper un burin, une pierre ou un autre outil sans les abîmer.

Temps : environ 8 heures et quelques outils.

Difficulté : +2

Troc : 5 repas



Piège *(requiert : taille du bois + corderie)*
Recouvre tous les pièges à dispositif de déclenchement. Il peut servir à capturer une proie ou bien à blesser.

Temps : environ 3 à 8 heures et quelques outils (pour un piège de taille moyenne pour capturer un loup par exemple).

Difficulté : +5

Troc : 10 repas



Pierre à aiguiser *(requiert : taille de la pierre)*
Pierre taillée pour lui donner une surface plane afin d'y aiguiser les lames en pierre, en os ou en bois (comme les racloirs).

Temps : environ 5 heures et quelques outils.

Difficulté : +1

Troc : 3 repas



Peintures et pigments *(requiert : mortier + pilon + art)*
Les pigments naturels sont issus de la pierre, de la terre, de certains végétaux, de sang animal, … Ils permettent de créer des peintures pour les fresques rupestres, les décorations corporelles, …

Temps : environ 10 heures et quelques outils pour deux grosses poignées de pigment.

Difficulté : +2

Troc : 4 repas pour deux grosses poignées



Pilon *(requiert : taille de la pierre ou du bois)*
Fait de pierre ou plus souvent taillé dans un bois dur, le pilon est utilisé avec le mortier (qui peut être une simple surface de pierre creuse). Il permet de broyer les végétaux ou les pigments.

Temps : environ 4 heures et quelques outils.

Difficulté : 0

Troc : 1 repas



Pince en os *(requiert : taille de l'os)*
Cet outil minutieux est un des luxes du paléolithique. Il permet de travailler sur des objets de petites tailles.

Temps : environ 5 heures et quelques outils.

Difficulté : +5

Troc : 6 repas



Poignard en pierre *(requiert : taille de la pierre)*
Le poignard (ou couteau) de pierre constitue l'arme la plus classique du paléolithique, avec l'épieu. C'est la version la plus rudimentaire des poignards.

Temps : environ 12 heures et quelques outils.

Difficulté : +1

Troc : 5 repas



Poignard en granit *(requiert : taille de la pierre)*
Le poignard (ou couteau) de granit est une évolution du poignard de pierre. Plus difficile à tailler, il est également plus solide et son tranchant est très résistant.

Temps : environ 20 heures et quelques outils.

Difficulté : +2

Troc : 8 à 12 repas en fonction de la qualité

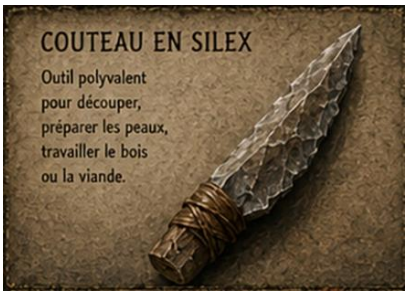


Poignard en silex *(requiert : taille de la pierre)*
Le poignard (ou couteau) de silex est une évolution du poignard de pierre. Difficile à tailler, il est un peu plus fragile mais son tranchant peut être très vif.

Temps : environ 10 heures et quelques outils.

Difficulté : +3

Troc : 7 à 12 repas en fonction de la qualité



Poignard en obsidienne *(requiert : taille de la pierre)*
Le poignard (ou couteau) en obsidienne est une évolution du poignard de pierre. Très difficile à tailler, il présente un tranchant particulièrement vif entre les mains d'un façonneur expérimenté.

Temps : environ 15 heures et quelques outils.

Difficulté : +5

Troc : 10 à 20 repas en fonction de la qualité



Poignard à moyeu *(requiert : taille de la pierre + taille de l'os ou du bois)*
Le poignard (ou couteau) à moyeu est une évolution des poignards en ce qu'il présente un manche en bois ou en os qui permet d'épargner les chairs de la main lorsqu'on l'utilise.

Temps : environ 3 heures et quelques outils.

Difficulté : +1

Troc : 4 repas

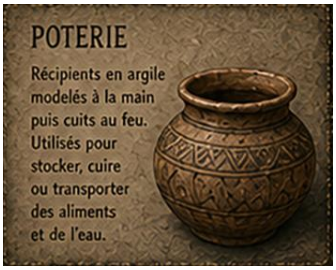


Poterie *(requiert : feu + four + poterie)*
Etape particulièrement importante du développement humain, la poterie permet de créer des récipients efficaces pour conserver les aliments, l'eau, …

Temps : environ deux semaines et quelques outils (temps de cuisson et de séchage inclus).

Difficulté : +4

Troc : 6 repas pour une poterie de 5 litres



Racloir en os *(requiert : travail de l'os)*
Evolution du biface pour un certain nombre de travaux, le racloir en os est considéré comme un objet luxueux. Il est souvent décoré dans les clans qui ont développé l'art.

Temps : environ 6 heures et quelques outils.

Difficulté : +3

Troc : 6 repas



Raquette à neige *(requiert : taille du bois + corderie)*
Les raquettes à neige permettent aux chasseurs du paléolithique de se déplacer plus facilement en hiver.

Temps : environ 12 heures et quelques outils pour une paire.

Difficulté : +3

Troc : 5 repas



Récipient en écorce *(requiert : taille du bois + perçoir + couture)*
Le récipient en écorce est utilisé pour contenir des solides (graines, fruits, …). Il permet un transport plus aisé tout en étant relativement léger.

Temps : environ 7 heures et quelques outils.

Difficulté : +2

Troc : 3 repas



Récipient en peau *(requiert : tanner les peaux + couture)*
Il permet de transporter les liquides.
L'étanchéité est souvent relative à la qualité de la connaissance de la couture.

Temps : environ 10 heures et quelques outils (pour un récipient de 3 litres).

Difficulté : +5

Troc : 6 repas pour un récipient de 3 l.



Sac en peau *(requiert : tanner les peaux + couture)*
Le sac en peau constitue un développement important pour les peuples du paléolithique. Il permet des déplacements bien plus aisés. Il est précieux pour les cueilleurs autant que pour les chasseurs.

Temps : environ 10 heures et quelques outils (pour un sac de 10 litres).

Difficulté : +2

Troc : 4 repas pour un sac de 10 l.



Silex et pierre à feu *(requiert : feu)*
C'est l'association de ces deux pierres qui va permettre d'allumer assez facilement un feu. Une telle paire est l'équipement indispensable de tous ceux qui vont chasser au loin (quand le clan maîtrise le feu bien sûr).

Temps : / (le temps de les trouver !)

Difficulté : /

Troc : 2 repas



Tambour chamanique *(requiert : tanner les peaux + taille du bois + couture)*
Cet instrument de musique à percutions est utiliser par les sorciers lors des cérémonies et autres rituels.

Temps : environ 16 heures et quelques outils.

Difficulté : +6

Troc : 12 repas



Tente en peaux *(requiert : tanner les peaux + taille du bois + couture)*
La tente en peaux est une sorte d'évolution de l'abris. Si le temps de fabrication initial est relativement important, elle peut ensuite être aisément démontée, transportée et remontée.

Temps : environ 70 heures et quelques outils (inclus le temps de tanner les peaux)

Difficulté : +4

Troc : 25 repas



Traction à bâton *(requiert : taille du bois + corderie)*
La traction à bâton est un dispositif composite, fait d'un bâton solide et d'une corde. Il permet de réaliser des forages (avec une pointe de pierre alors), tendre des pièges, …

Temps : environ 3 heures et quelques outils.

Difficulté : 0

Troc : 2 repas



Traîneau *(requiert : taille du bois + corderie)*
Utilisé aussi bien dans les régions de neige, qu'en plaine ou dans les déserts de sables, le traîneau permet de déplacer de lourdes charges.

Temps : environ 12 heures et quelques outils pour un traîneau de 50x200 cm (hors temps de création des cordes).

Difficulté : +3

Troc : 8 repas



Torche *(requiert : taille du bois + tanner les peaux + feu)*
La torche est le moyen le plus répandu pour transporter de la lumière et du feu au paléolithique. Les torches ont une durée ordinaire de 15 à 30 minutes

Temps : environ 30 minutes (durée de la torche aléatoire : 1D4 et 1 pour 15 min, 2 pour 20, …) (hors temps de tanner les peaux).

Difficulté : 0

Troc : 1 repas pour 2 torches



Vannerie *(requiert : vannerie)*
Les paniers en vannerie permettent de transporter des solides avec une grande facilité. Le poids d'un panier est relativement négligeable en regard des moyens concurrents.

Temps : environ 7 heures et quelques outils (hors temps de récupération des fibres et de leur séchage).

Difficulté : +2

Troc : 5 repas



5°) les Protections

Vêtements de peau		
Sont traitées ici les valeurs des simples vêtements.		
Protection	**Malus Adresse**	**Risque d'être endommagée**
1 à 3	/	30%
Poids	**Prix**	**Rareté**
80 onces		*très commun*
La vitesse de déplacement est de 7 m/sec pour une protection de 1, de 6 m/sec pour une protection de 2 pts et de 5 m/sec pour 3pts. Des vêtements bien épais peuvent accorder une protection augmentée de 1 pt (Cf. MdJ) mais pourront occasionner une malus d'Adresse.		



Fourrures épaisses		
Protection en fourrures épaisses		
Protection	**Malus Adresse**	**Risque d'être endommagée**
2	/	20%
Poids	**Prix**	**Rareté**
120 onces		*très commun*
La vitesse de déplacement est de 6 m/sec. *Portées avec des vêtements de peau épais, la fourrure peut s'ajouter en protection (Cf. MdJ)*		



et

Bouclier de bois		
Généralement rond		
Protection	**Malus Adresse**	**Risque d'être endommagée**
1	/	30%
Poids	**Prix**	**Rareté**
onces		*rare*
La vitesse de déplacement est de 7 m/sec.		



Bouclier de cuir tendu		
Souvent rectangulaire		
Protection	**Malus Adresse**	**Risque d'être endommagée**
2	/	50%
Poids	**Prix**	**Rareté**
onces		*très rare*
La vitesse de déplacement est de 7 m/sec.		



6°) Armes de corps à corps - Attention : les valeurs indiquées sont celles utilisables pour un humain de la préhistoire. Pour un humain d'une autre époque il faut appliquer un malus supplémentaire de 2 points en Attaque et en Parade.

« tranchantes »

Poignard de pierre		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D	0/-4 à 0/-3	
Poids	**Prix**	**Rareté**
15 onces		*Commun*



Arme ou outil

Poignard de granit		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+1	0/-3 à 0/-2	
Poids	**Prix**	**Rareté**
22 onces		*Commun*



Poignard de silex		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+2	0/-3 à 0/-2	
Poids	**Prix**	**Rareté**
20 onces		*Assez rare*



Poignard d'Obsidienne		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+1 à 1D+2	0/-2 à 0/-1	
Poids	**Prix**	**Rareté**
19 onces		*Assez rare*



Hache (pierre)		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+2	0/-4 à 0/-3	
Poids	**Prix**	**Rareté**
60 onces		*Peu commun*



« Contondantes »

Gourdin		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+1	0/-3 à 0/-2	
Poids	**Prix**	**Rareté**
60 onces		*Très commun*



Bâton		
Arme à 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+1	-1/-2 à 0/0	
Poids	**Prix**	**Rareté**
70 onces		*commun*



Massue		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+2 à 1D+3	0/-2 à 0/-1	
Poids	**Prix**	**Rareté**
100 onces		*Peu commun*



Casse-Tête		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+3 à 1D+5	0/-3 à 0/-2	
Poids	**Prix**	**Rareté**
120 onces		*Peu commun*



« Armes d'haste »

Epieu		
Arme à 1 ou 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+1	0/-2	
Poids	**Prix**	**Rareté**
60 onces		*commun*



Elle est utilisée à 1 ou à 2 mains (en ce cas il est 0/0).

Epieu à pointe durcie		
Arme à 1 ou 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+2	0/-2	
Poids	**Prix**	**Rareté**
60 onces		*commun*



Elle est utilisée à 1 ou à 2 mains (en ce cas il est 0/0).

Javelot		
Arme à 1 ou 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+3	0/-2	
Poids	**Prix**	**Rareté**
80 onces		*Rare*



Il est utilisé à 1 ou à 2 mains (en ce cas il est 0/0).

*

7°) Armes de tir / de jet

Pierre		
Table A		
Points d'Impact	**Portée**	
1D	10 mètres	
Poids	**Prix**	**Rareté**
6 onces		*Très commun*



Poignard de granit / obsidienne		
Table B		
Points d'Impact	**Portée**	
1D+1 ou 1D+2	10 mètres	
Poids	**Prix**	**Rareté**
onces		*Commun*



Fronde		
Table B		
Points d'Impact	**Portée**	
1D+2	20 mètres	
Poids	**Prix**	**Rareté**
5 onces		*Assez rare*



Epieu		
Table A		
Points d'Impact	**Portée**	
1D+1	20 mètres	
Poids	**Prix**	**Rareté**
60 onces		*commun*



Epieu à pointe durcie		
Table A		
Points d'Impact	**Portée**	
1D+2	20 mètres	
Poids	**Prix**	**Rareté**
60 onces		*commun*



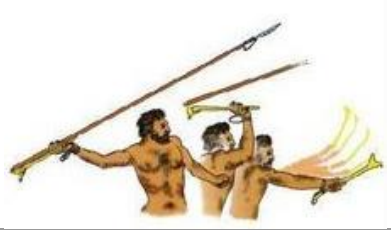
Javelot		
Table B		
Points d'Impact	**Portée**	
1D+3	20 mètres	
Poids	**Prix**	**Rareté**
80 onces		*rare*



Hache de Jet		
Table B		
Points d'Impact	**Portée**	
1D+3	20 mètres	
Poids	**Prix**	**Rareté**
60 onces		*Peu commun*



Propulseur		
Table D		
Points d'Impact	**Portée**	
2D	30 mètres	
Poids	**Prix**	**Rareté**
20 onces		*Assez rare*



Arc simple		
Table D		
Points d'Impact	**Portée**	
1D+2	25 mètres	
Poids	**Prix**	**Rareté**
20 onces		*rare*



Arc amélioré		
Table E		
Points d'Impact	**Portée**	
1D+3	35 mètres	
Poids	**Prix**	**Rareté**
30 onces		*Très rare*



*

Résumé des Armes

Armes courtes

Arme	P.I.	Modif Att/Prd	Poids (1 once = 25 g)	1 ou 2 mains	Prix	Rareté
Poignard de pierre	1D	0/-3 à 0/-4	15	1	/	Commun
Poignard de granit	1D+1	0/-2 à 0/-3	22	1	/	Commun
Poignard de silex	1D+2	0/-2 à 0/-3	20	1	/	Assez rare
Poignard d'obsidienne	1D+2	0/-1 à 0/-2	19	1	/	Assez rare
Hache de pierre	1D+2	0/-2 à 0/-3	60	1	/	Peu commun

Armes contondantes

Arme	P.I.	Modif Att/Prd	Poids (1 once = 25 g)	1 ou 2 mains	Prix)	Rareté
Gourdin	1D+1		60	1	/	Très commun
Bâton	1D+1		70	1	/	Commun
Massue	1D+2 à +3		100	1	/	Peu commun
Casse-Tête	1D+3 à +5		120	1	/	Peu commun

Armes d'hast

Arme	P.I.	Modif Att/Prd	Poids (1 once = 25 g)	1 ou 2 mains	Prix	Rareté
Epieu	1D+1	0/-2 – 0/0	60	1 ou 2	/	Commun
Epieu à pointe durcie	1D+2	0/-2 – 0/0	60	1 ou 2	/	Commun
Javelot	1D+3	0/-2 – 0/0	80	1 ou 2	/	Peu commun

Armes de tir ou de jet

Arme	P.I.	Portée (en mètres)	Poids (1 once = 25 g)	Table de visée	Prix	Rareté
Pierre	1D	10	6	***A***	/	Très commun
Poignards	1D+1 ou +2	10	22	***B***	/	Commun
Fronde	1D+2	20	5	***B***	/	Assez rare
Epieu	1D+1	20	60	***A***	/	Commun
Epieu à pointe durcie	1D+2	20	60	***A***	/	Commun
Javelot	1D+3	20	80	***B***	/	Rare
Hache de jet	1D+3	20	60	***B***	/	Peu commun
Propulseur	2D	30	20	***D***	/	Assez rare
Arc simple	1D+2	25	20	***D***	/	Rare
Arc amélioré	1D+3	35	30	***E***	/	Très rare



8°) Les actions des Puissances dans pREhistoDON.

- Faveur d'Amitié.
En 5 assauts de paroles sacrées, qu'il murmure à l'intention des Invisibles, le sorcier lance un charme de sympathie sur un animal ou sur un individu. Pour échapper à ce charme, la cible doit réussir un jet de Sagesse (avec malus de 1 point par deux niveaux du sorcier).
Si la faveur d'amitié fonctionne, alors la cible se comporte amicalement envers le sorcier. Elle ne lui obéit pas forcément, mais elle lui prête secours si besoin, elle lui vient en aide si elle le peut dans un combat, …
Cette faveur d'amitié dure deux heures par niveau du sorcier.
Elle coûte 1 point d'intercession.

- Faveur du Brouillard
En 2 assauts de paroles sacrées, qu'il murmure à l'intention des Puissances, le sorcier provoque l'apparition d'un brouillard dense, qui enveloppe tout dans une zone demi-sphérique de 30 m autour de lui.
Le sorcier ne subit aucun malus, aucune gêne en rapport avec le voile de brume, mais toutes les autres personnes, ou créatures, présentent dans le périmètre, subissent une complète désorientation, occasionnant un malus de 2 pts en Att, en Prd, en Int.
Cette faveur dure une minute par niveau du sorcier.
Elle coûte 1 point d'intercession.

- Faveur de la Chasse.
En 5 assauts de paroles sacrées qu'il murmure à l'intention des Invisibles, le sorcier place sur un groupe de Chasseur (jusqu'à 5 personnes) de son clan une faveur spécifique : +2 en Adresse et le pourcentage de chasse est augmenté de 25% pour un temps de chasse divisé par deux.
Cette faveur dure une journée entière.
Elle coûte 1 point d'intercession.



- Faveur de Compréhension des étrangers
En 5 assauts de paroles sacrées, qu'il murmure à l'intention des Puissances, le sorcier attire sur lui-même la capacité de parler et comprendre la langue d'un individu qui se trouve en face de lui à moins de 5 mètres.
Cette faveur dure une minute par niveau du sorcier.
Elle coûte 1 point d'intercession.

- Faveur du grand Combat.
En 3 assauts de paroles sacrées qu'il murmure à l'intention des Puissances, le sorcier appelle sur un membre de son clan une faveur martiale : +1 en Attaque, Parade, Courage et Force (+2 si le sorcier est de niveau 5, +3 si le sorcier est de niveau 10).
Cette faveur dure un tour de jeu.
Elle coûte 2 points d'intercession.

- Faveur de la grande Elévation.
En 10 assauts de paroles sacrées, qu'il murmure les yeux levés vers les cieux, le sorcier-qui-parle-avec-les-Invisibles appelle sur lui-même une faveur qui lui permet de s'élever dans les airs. Le Sorcier s'élève de 1 m par assaut jusqu'à une hauteur maximale de 2 mètres par niveau.
Cette faveur dure un tour de jeu par niveau du sorcier. Il peut pendant cette période monter et descendre à sa guise.
Elle coûte 2 points d'intercession.

- Faveur de la Fausse Mort
En 5 assauts de paroles sacrées, murmurées à l'intention des Puissances, le sorcier provoque la léthargie d'un être vivant, présent à moins de 5 mètres de lui. Il peut également attirer cette faveur sur lui-même. Le sommeil du sujet est alors si profond qu'il est semblable à la mort pour la plupart des individus, non sorciers, qui voudraient l'approcher.
Cette faveur dure 1 tour de jeu par niveau du sorcier.
Elle coûte 1 point d'intercession.

- Faveur de Force.
En 2 assauts de paroles sacrées, qu'il murmure à l'intention des Puissances, le sorcier appelle sur un membre de son clan une faveur de force : +2 en Force (+3 si le sorcier est de niveau 5, +4 si le sorcier est de niveau 10).
Cette faveur dure une minute.
Elle coûte 1 point d'intercession.

- Faveur de l'ennemi Foudroyé

En 2 assauts de paroles sacrées, qu'il murmure à l'intention des Puissances, le sorcier obtient des Puissances qu'une colonne de feu céleste s'abatte sur un sujet ou une créature situé à moins de 30 mètres de lui.
Le feu occasionne alors (3 x niv du sorcier) blesseures par le feu.
Si le prodige est lancé en intérieur, alors les dégâts sont réduits de moitié.
Cette faveur coûte 2 points d'intercession.

- Faveur de la Marche sur les eaux.
En 10 assauts de paroles sacrées, qu'il murmure à l'intention des Invisibles, le sorcier appelle sur lui-même une faveur qui lui permet de marcher sur l'eau. Le Sorcier peut s'y déplacer à une vitesse normale, comme s'il marchait sur le sol.
Cette faveur dure un tour de jeu par niveau du sorcier.
Elle coûte 2 points d'intercession.

- Faveur du Membre perdu
En 5 minutes de paroles sacrées, qu'il murmure à l'intention des Puissances, le sorcier provoque une faveur si puissante qu'un membre, désigné par lui, repousse. C'est également le cas s'il le souhaite pour 2D8 dents manquantes, un organe…
La régénéartion demande 3D12 heures après la demande de Faveur.
Cette faveur est permanente.
Elle coûte 3 points d'intercession.

- Faveur des Morts
En 10 assauts de paroles sacrées, qu'il prononce haut et clair à l'intention des puissances, le sorcier ouvre une communication avec l'esprit d'un cadavre. Le sujet doit être mort depuis moins de un jour par niveau du sorcier. Durant les 5 minutes qui suivent, celui-ci peut lui poser jusqu'à 3 questions auxquelles lui seront répondues : « oui », « non » ou encore « je ne sais pas ». Seul le sorcier entend dans sa tête la voix du défunt.
Cette faveur coûte 2 points d'intercession.



- Faveur de la Pluie.
En 5 minutes de paroles sacrées adressées aux Puissances, le sorcier provoque l'arrivée de la pluie.
Si le ciel était totalement bleu, la pluie arrive en 1D4 heures, elle est faible (un crachin) et dure 1D6 minutes + le niveau du Sorcier.
Si le ciel portait des nuages (30% de couverture au moins) alors la pluie vient en 2D6 minutes, sous forme d'une bonne averse, qui dure 3D6+niveau minutes.
Si le ciel était assez couvert (50% de couverture au moins), la pluie survient en 1D4 minutes, sous forme d'une pluie forte et dure une heure entière + 10 minutes par niveau.
Enfin, si le ciel était très couvert (80% de couverture au moins), la pluie arrive au terme des paroles du sorcier, sous la forme d'une très fortes pluie qui dure 4 heures + 1 heure par niveau.
Cette faveur coûte 2 points d'intercession.

- Faveur de Protection.
En 3 assauts de paroles sacrées, qu'il murmure les yeux levés vers le haut en direction des Puissances, le sorcier-aimé-des-Puissances appelle sur un membre de son clan une faveur de protection : le sujet reçoit un bonus de 2 points sur ses jets de sauvegarde et 2 points de Protection naturelle.
Cette faveur dure un tour de jeu.
Elle coûte 1 point d'intercession.

- Faveur des Puissances.
En 5 assauts de paroles sacrées qu'il murmure à l'intention des Invisibles, le sorcier-aimé-des-Puissances peut appeler sur un membre de son clan une faveur spécifique : +2 en Courage ou +2 en Adresse ou +2 en Attaque ou +2 en Parade.
Cette faveur dure une heure entière.
Elle coûte 1 point d'intercession.

- Faveur de la grande Récolte

En 10 minutes de paroles sacrées, qu'il prononce haut et fort à l'intention des Puissances, le sorcier attire sur un champ, un pré, des arbres fruitiers, …, une faveur particulière qui augmente de 50% la fertilité. Les végétaux croissent deux fois plus vite et deviennent deux fois plus gros à terme.
Cette faveur dure une semaine par niveau du sorcier.
Elle coûte 2 points d'intercession.



- Faveur qui Retient la vie
En 5 assauts de paroles sacrées, qu'il murmure à l'intention des Puissances, le sorcier attire sur un individu désigné par lui une faveur qui permettra son retour à la vie. Le sujet doit être mort depuis moins de 10 minutes par niveau du Sorcier.
Un "Jet de résurrection" doit être réussi pour que le sujet puisse revenir effectivement à la vie. (Cf. le sortilège de "résurrection" du Livre des Sorts REDON).
Cette faveur est permanente.
Elle coûte 4 points d'intercession.

- Faveur de Soin.
Le sorcier prononce les paroles sacrées durant 5 assauts, puis il lèche la plaie du blessé de deux longs coups de langue.
Il lance alors une épreuve de Sagesse. En cas de succès, les Puissances guérissent les blessures du sujet à hauteur de 1D6 + (1 point par niveau du sorcier).
Cette faveur coûte 1 point d'intercession.

- Faveur du Sommeil troublé
En 5 assauts de paroles sacrées, qu'il murmure à l'intention des Puissances, le sorcier peut troubler le sommeil profond d'un individu, lui donnant une série de cauchemars terrifiants. Le sujet doit se trouver à moins de 6 mètres du sorcier. Au réveil, la victime de la faveur a perdu 10% des points de vie de sa base normale, et 1 point de Force (les malus de Fo sont cumulables sur plusieurs jours, si les nuits sont consécutives). Il faut une nuit de sommeil correcte (au moins 6 heures) pour récupérer les effets du *Sommeil troublé*.
Cette faveur coûte 2 points d'intercession.

- Faveur de Vérité
En 5 assauts de paroles sacrées, qu'il murmure à l'intention des Puissances, le sorcier obtient des Puissances qu'elles obligent une personne désignée par lui à ne pas mentir !
NB : les Etres d'essence supérieure à la condition de Mortel ne sont pas affectés par cette faveur.
Cette faveur dure une minute par niveau du sorcier.
Elle coûte 1 point d'intercession.

- Faveur du voile de Protection.
En 2 assauts de paroles sacrées, qu'il murmure à l'intention des Puissances, le sorcier appelle sur lui-même un voile qui le dissimulera à toutes les créatures hostiles présentes à portée de vue. Ces créatures doivent lancer un jet de sauvegarde contre les sorts. En cas de succès : aucun effet. En cas d'échec elles ignoreront complètement le sorcier, comme s'il n'était plus présent !
Durante toute la durée de la faveur, le sorcier ne peut en aucun cas entreprendre des actions offensives sans briser la faveur !
Cette faveur dure une minute par niveau du sorcier.
Elle coûte 1 point d'intercession.

*

SPECIALE - Faveur « suggérée par le Sorcier ».
Cette Faveur n'est éventuellement accessible qu'aux Sorciers ayant atteint au moins le niveau 8.
En 5 assauts de paroles sacrées, qu'il adresse à voix hautes aux Puissances, le sorcier appelle une faveur particulière.
Le Sorcier peut demander n'importe quelle faveur. Il doit énoncer au plus clairement sa demande d'intervention. L'obtention de cette faveur, la façon dont elle se réalisera, …, dépendent directement des Puissances.
La durée de cette faveur est grandement variable.
Elle coûte de 1 à 5 points d'intercession *(à l'apréciation du MdJ)***.**

*

9°) Les contrôles élémentaires dans pREhistoDON

Les coûts sont exprimés en PC : Points de Contrôle

POUVOIR	COUT	PORT.	TPS	DUREE	EFFETS	TECHNIQUE
ANKYLOSE *« dou'io »*	4 PC	5 m	1 ass	2 ass/niv	Cette formule permet au Sorcier d'affaiblir un adversaire et de le gêner dans ses mouvements.	Le Sorcier se concentre et prononce sa formule. La victime du sort doit réussir un jet de sauvegarde contre la magie ou subir un malus d'angourdissement par le froid tel que : -2 en Attaque, Parade et Adresse. Au terme du sortilège, la victime subit en outre (niv. du Sorcier) points de blessures par le froid.
BAISSE DE LA TEMPERATURE *« agh'la'gh'la »*	2 PC	4 m	5 ass	1 tour par niveau	Par cette formule, le Sorcier provoque une baisse de la température autour de lui.	Le Sorcier se concentre et prononce sa formule en tournant sur lui-même, bras écartés. Il peut ainsi abaisser la température sur 4 m autour de lui de 3 ° C pour chacun de ses niveaux (maximum).
BULLE D'AIR *« ogdo »*	4 PC	5 m	2 ass	1 min/n	Cette formule permet au Sorcier de créer une bulle d'air, véritable zone respirable de 3m de rayon, autour de son corps propre, ou du corps d'un autre individu.	Le Sorcier étend les bras et prononce sa formule en soufflant vers le haut. Une bulle se forme qui permet à un individu de taille moyenne de respirer durant 1 mn par niveau du Sorcier.
CHARME DE FEU *« utim'taha »*	5 PC	15 m	1 ass.	1 mn+1/5 Niv	Par ce sortilège, le Sorcier donne à une source de feu (torche, foyer...) une propriété hypnotique. Toute créature qui la regarde, devient obnubilée par le feu, et peu attentive à ce qui l'entoure.	Le Sorcier regarde la source de feu et murmure sa formule en agitant sa main dans un mouvement ondulant. Un individu soumis à l'hypnose d'un "CHARME DE FEU", ne prêtera aucune attention à tout ce qui se déplace à plus de 3 mètres de lui. De même, sa vue toute entière accaparée par le feu il ne percevra pas distinctement une personne passant devant lui. Il en va de même pour l'ouie.
CHUTE DE PLUME *« zo'zio »*	5 PC	0	1 ass	1 min	Par cette formule, le Sorcier peut réduire son poids propre, et celui de son équipement (max.10kg), à celui d'une simple plume, au point de pouvoir réduire une grande part des dégâts d'une chute.	Le Sorcier prononce sa formule en battant des mains durant un assaut, comme un oiseau. Les dégâts sont de 1pt pour une chute >10m 3pt pour >50m 4pt pour >100m 5pt pour >500m 8pt pour >1000m 12pt pour >2000m.
DESHYDRATATION *« taha'suaf »*	12 PC	1 m/niv.	1 ass	_	Cette formule permet au Sorcier de vider de son eau l'organisme d'un sujet !	Le sorcier se concentre et prononce sa formule en tendant vers sa cible sa main tendue qu'il resserera immédiatement comme autour d'une éponge qu'on presse. Aussitôt, sa victime devra effectuer un jet de Constitution avec malus de 1 point pour chacun des 3 niveaux que possède le Sorcier. En cas d'échec, elle subie une perte correspondant à (10 + 3/niv)% de sa base de point de vie. En cas de succès, les dégâts son de moitié. *NB : hors soins magiques ou prodigieux, il faudra à la victime 2 fois plus de temps pour récupérer ses points de vie. Les "soins des blessures" manuels sont innopérants alors.*
DISTORSION DE MASSE *« rogh'to »*	12 PC	2m +1/niv.	1 ass	/	Cette formule permet au Sorcier d'agir sur la masse corporelle d'une créature.	Le Sorcier se concentre et tend la main vers sa cible en prononçant sa formule. Aussitôt, sa victime devra effectuer un jet de Constitution avec malus de 1 point pour chacun des 3 niveaux que possède le Sorcier. En cas d'échec, elle subie une perte correspondant à (20 + 2/niv)% de ses points de vie du moment. En cas de succès, les dégâts son de moitié. *NB : hors soins magiques ou prodigieux, il faudra à la victime 2 fois plus de temps pour récupérer ses points de vie. Les "soins des blessures" manuels sont innopérants alors.*
ECRAN DE BROUILLARD *« tshu'tshu »*	4 PC	spe	1 ass	1 tour	Cette formule permet au Sorcier de créer un écran e brouillard de 100m3, ayant la forme qu'il désir, anneau, mur, nuage...	Le Sorcier réunie ses mains en coupe et prononce sa formule en soufflant au creux de ses paumes. La portée de la brume est de 50m à la création. *N.B.: un vent fort peu la déplacer, et un vent violent la dissiper.*
EFFONDREMENT *« bag'da'bum »*	2 PC par 10 m3	10 m	2 ass	/	Cette formule permet au Sorcier de provoquer l'effrondrement d'une petite structure de pierre (la pierre doit entrer pour au moins 25% dans la composition du bâtiment) ou d'une petite grotte.	Le Sorcier prononce sa formule en regardant sa cible et en tendant ses deux bras vers elle, en agitant ses mains… Des fissures apparaissent alors sur les mûrs, entraînant l'effrondrement de la caverne dans les quelques assauts qui suivent.
ELECTRO-CHOC *« kzut'kzut »*	4 PC	0	1 ass	_	C'est le sortilège de "soin" des Sorciers d'Air.	Le Sorcier pose sa main sur la poitrine du sujet et prononce sa formule. Par utilisation du courant électrique, il redonne 1D12+(Niv/3) Pts de vie, mais occasionne 1D6+1 Pts de Blessures.
ELEVATION STATIQUE *« té-kom'zo'zio »*	8 PC	0	1 ass	10 ass.	Ce sort permet au Sorcier de s'élever et de voler à une vitesse de 5 m/sec.	Le Sorcier se concentre et prononce sa formule. Grâce au magnétisme produit par l'énergie électrique, le Sorcier peut s'élever et voler durant 10 assauts (vol à 5m/sec.). Le Sorcier peut entretenir ce sort pour poursuivre son vol.

POUVOIR	COUT	PORT.	TPS	DUREE	EFFETS	TECHNIQUE
FEU PUISSANT *« taha'tchouta »*	3 PC	5 m	1 ass	2 ass	Une source de feu, torche ou feu de camp, voit sa luminosité multipliée par vingt durant quelques secondes.	Le Sorcier-qui-commande-aux-éléments écarte les bras et cri « ta'tchouta ». Aussitôt une source de feu qu'il aura ciblé de sa volonté devient incroyablement incandescante. Dans la nuit, ou l'ombre d'une caverne, toute créature doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être aveuglée pour 3 assauts (-3 en Att, -4 en Prd).
FISSURE *« fa'hia'ye »*	4 PC	5 m	1/2 ass	10 ass	Par cette formule, le Sorcier provoque l'ouverture de fissure relativement profondes (5D10 cm) dans le sol.	Le sorcier tend ses deux mains vers la zone à affecter (un carré de 20 m² au plus) et prononce sa formule. Des fissures s'ouvrent alors, mesurant jusqu'à un demi-mètre de profondeur sur une trentaine de large. Ces fissures peuvent entraver nettement la progression d'adversaires, voire même les faire choir. *NB : les fissures en se refermant ne peuvent emprisonner quoi que ce soit...*
FOUDRE GUERRIERE *« tchak'uga »*	3 PC	0	1 ass	Niv. ass	Par cette formule le Sorcier peut littéralement "électriser" un sujet pour le rendre féroce au combat.	Le Sorcier touche la peau nue du sujet et prononce sa formule. Il libère ce faisant une décharge électrique dans le corps de sa cible qui se trouvera ainsi soumis à une accélération complète de son métabolisme. Il reçoit ainsi un bonus de 2 en Attaque et de 2 en Force. A noter que le sujet soumis à cette impulsion perd chaque assaut 1D2 points de vie.
GLACIATION *« tu'gh'la »*	6 PC	spé	1 ass	2 ass/niv	Le Sorcier a recours à cette formule pour geler une surface ou paralyser par la glace un adversaire.	Appliqué sur une surface liquide, provoque la formation d'une nappe de glace de 1m² par niveau (5 cm d'épaisseur par niveau). Visant une créature, au toucher, celle-ci se trouve paralysée durant 2 assauts par niveau du Sorcier. Elle perd durant cette période 1D4 Pts de vie par assaut. Le Sorcier doit obtenir avec (niv+1 D6) auquel il ajoute son niveau, un résultat supérieur à (Résist. Magie)+3D6 de la victime. Si le Sorcier échoue, le sujet subit tout de même 1D2 Pts de Bl par le froid sur l'assaut.
INVOCATION DE LA FOUDRE *« tchak'iki »*	8 PC	300 m	2 mn	spe	Par cette formule, le Sorcier peut ordonner à la foudre de s'abattre à l'endroit de son choix. Il peut avec ce sortilège appeler un éclair par minute, tant que les conditions sont favorables, et que ses points de contrôle le lui permettent.	Le Sorcier se concentre sur son sortilège, et après environ 2 minutes il prononce sa formule "tchak'iki" en désignant de la main la cible à frapper. Il doit en outre satisfaire à une épreuve de SAGESSE. Enfin, les conditions météorologiques doivent être favorables, telles que averse importante, ciel nuageux, vent fort, temps chaud et orageux ou même tornade. Chaque éclair cause 6D6 de Bl. La cible d'un éclair à droit à un Jet de Sauvegarde contre les sorts, qui divisera les blessures par deux en cas de succès.
PARALYSIE MAGNETIQUE *« humg'humg »*	6 PC	6 m	1/2 ass	2D8+(1/Niv) ass.	Le Sorcier utilise cette formule pour tenter de paralyser un sujet.	Le Sorcier fixe son adversaire et prononce sa formule. Il lance ensuite autant de dés à 6 faces qu'il a de niveau et ajoute son Intelligence. Le sortilège réussit si le résultat ainsi obtenu est supérieur à la résistance à la magie (intell+2xniveau) + 3D6 de l'adversaire. *N.B. : le sujet ainsi paralysé est hautement électrique. Le moindre contact occasionne une décharge de 1D4 points de Blessures.*
PASSE MURAILLE *« lof'ur-hai'cur »*	7 PC	0	4 ass	6 ass+2/niv	cette formule permet au Sorcier de rendre son corps suffisamment immatériel pour pouvoir traverser les surfaces solides (bois, métal, pierre…) ou liquides. Il devient alors insensible aux variations de température, et aux attaques. Il n'est plus affecté que par les armes « magiques », et les sortilèges de Charme, d'Hypnose et d'Illusion.	Le Sorcier passe le plat de sa main devant tout son corps et prononce sa formule. *N.B: pour devenir immatériel, le Sorcier doit exister durant le sort sur 2 plans d'existence. Il devient alors susceptible d'être attaqué par des créatures du plan auquel il n'appartient pas (le plus souvent l'Astral ou l'Ether). Ces créatures, Diables, Démons, Dieux inconnus... seront invisibles pour lui. Le risque est de 1% plus 1% par 5 assauts au delà du 10em.*
PASSERELLE DE NUEES *« pass'tchu'tchu »*	5 PC	1m/niv	1D+6 ass	1T+1/3niv	Ce sortilège permet au Sorcier de créer un pont fait d'une substance gazeuse et blanchâtre, s'étendant d'un bord à l'autre d'un vide, d'un précipice, d'un fossé…	Le Sorcier se concentre durant quelques assauts st lance sa formule magique en tendant les bras, paumes tournées vers le ciel. L'énergie dépensée par le Sorcier provoque la solidification des gouttelettes d'humidité et de poussière présentent dans l'air. Le Sorcier peut créer un pont d'un mètre de long par niveau. Il fait invariablement 1 mètre de large et peut supporter le poids d'une personne par 2 niveaux du Sorcier.
PEAU DE ROCHE *« oug'Oumda »*	2 PC	0	1 ass	3 ass + 1 combat	La peau du sorcier-qui-commande-aux-éléments devient aussi résistante que la pierre.	Le sorcier touche son ventre en criant « Oug'Oumda ». Sa peau devient alors très résistante, lui offrant une protection naturelle de 2 points.
PIERRE QUI FOND *« ugdoun' »*	3 PC	1 m	5 ass	permanent	Ce contrôle permet de faire littéralement fondre la pierre, formant alors un boyau de 1 mètre de diamètre pour 1 mètre de profondeur.	Le Sorcier tend vers la surface de roche à faire fondre sa main, peaume en avant et dit à voit forte « Ugdoun ». La pierre porte alors au rouge et s'évapore comme de l'eau, laissant derrière elle un trou.
PIERRES QUI FRAPPENT *« rouda »*	5 PC	10 m autour du sorcier	1 ass	/	Les pierres de la taille d'un « galet qui tient dans la main » volent violemment sur la cible désignée par le sorcier.	Le Sorcier-qui-commande-aux-éléments lève une main en l'air, doigts écartés et cri : « Rouda ». Aussitôt, autant de pierres autour de lui qu'il a de niveau volent vers une cible désignée. Cette cible ne peut être à plus de dix mètres du sorcier, mais les pierres peuvent se trouver jusqu'à 10 m derrière lui. Le touché est automatique. La cible subit 1D6 points de dégât par pierre.
PURIFICATION DE L'EAU *« glu'glu'bon »*	1 PC	spe	2 tour	perm	Cette formule permet au Sorcier de transformer un volume d'eau, afin de la rendre consommable sans danger.	Le Sorcier trempe son auriculaire dans l'eau à purifier, et prononce la formule "glu'glu'bon".

POUVOIR	COUT	PORT.	TPS	DUREE	EFFETS	TECHNIQUE
RAFALE DE VENT *« tchaf'zef »*	5 PC	3m/niv	1 ass	3ass+2/n	Ce sortilège crêt un puissant courant d'air, issus du Sorcier et orienté au choix de celui-ci.	Le Sorcier étend les bras et prononce sa formule "tchaf'zef". Le vent ainsi créé est capable d'éteindre toute flamme non protégée, et avec 2% de chance par niveau du sorcier, celles qui le sont. Par ailleurs, le vent empêchera toutes les créatures ayant une force inférieure au niveau du Sorcier de progresser dans sa direction. Il retardera les autres, et renversera les petits objets (3 kg par niveau). L'angle maximum du courant d'air est de 45°.
RESPIRATION AQUATIQUE *« ronf'glu'glu »*	3 PC	0	3 ass	2 min/2niv	En utilisant cette formule, le Sorcier peut respirer sous l'eau sans difficultés.	Le Sorcier se tient la gorge d'une main, tend l'autre en prononçant sa formule. Il doit en outre réussir une épreuve d'INTELLIGENCE à +2. Le Sorcier peut permettre à une personne par niveau atteint (niveau du sorcier-1) de respirer avec lui, et ce tant qu'un contact physique est maintenu.
SECOUSSE *« tchi-tchi »*	4 PC	10 m	2 ass	2 ass	Ce sortilège permet à l'Sorcier de provoquer une petite secousse sismique sur une zone très localisée.	Le Sorcier se concentre et prononce sa formule en tendant la main vers la zone à affecter. Aussitôt, la terre tremble légèrement sur une surface circulaire d'au maximum (5m +1m/niv). Toutes les créatures au sol dans cette surface doivent réussir un jet d'Adresse ou tomber au sol (comme sur une maladresse de combat).
SOIF INEXTINGUIBLE *« glu'glu-tu'ti »*	5 PC	3 m	2 ass	1mn/5niv	Par cette formule, le Sorcier provoque chez son sujet une sensation de soif intense, qui le conduira à consommer tout liquide potable (ou cru tel) qu'il pourra trouver. Le sujet ne pourra rien entreprendre d'autre et en cas d'absence de liquide, sa convoitise d'un breuvage pourra le conduire au meurtre.	Le Sorcier doit voir son sujet, et murmurer sa formule en tendant sa main, doigts écartés, paume en avant. Le sortilège fonctionne si le Sorcier obtient en lançant son niveau de D6, un résultat supérieur à la Résistance à la Magie du sujet. L'adversaire a droit à un jet de protection avec malus de 2.
TORCHE DES PUISSANCES *« taha'tchoumo »*	1 PC	0	1 ass	1 tour de jeu	Un feu magique, venu de nulle part, prend place sur l'épieu ou le poignard du sorcier.	Le Sorcier brandit son épieu, comme une torche, et prononce à voix forte « taha'tchoumo ». L'épieu semble alors s'embraser. Il donne alors une flamme de la puissance d'une torche. La flamme est une vraie flamme, brûlante, qui peut bouter le feu aux broussailles, aux torches… L'épieu n'est cependant pas consumé par le feu.





pREhistoDON

Le guide des règles

David Dierickx



Il y a 200 000 ans, l'humanité n'était encore qu'une étincelle dans l'immensité sauvage.

pREhistoDON est un jeu de rôle où vous incarnez les membres d'un clan de chasseurs-cueilleurs, luttant pour survivre, se développer et laisser leur marque sur un monde hostile et impitoyable.

Serez-vous le chasseur intrépide, le guérisseur sage, le gardien du feu ou le conteur des légendes ?

Votre clan. Vos choix. Votre histoire.

Le destin de votre tribu est entre vos mains.

- CRÉATION DE PERSONNAGES SIMPLE ET RAPIDE
- SYSTÈME DE JEU FLUIDE ET INTUITIF **100 % REDONjdr**
- GESTION DU CLAN, DES RESSOURCES ET DES SAISONS
- COMBATS, RITUELS, EXPLORATION ET SURVIE



DANS CE GUIDE DES RÈGLES, VOUS TROUVEREZ :

- Toutes les règles essentielles pour jouer à pREhistoDON
- La création de personnages et l'évolution de votre clan
- Les compétences, équipements et ressources disponibles
- Les mécaniques de chasse, combat, artisanat, rituels et exploration
- Les menaces de la préhistoire et les secrets du monde ancien



SURVIVRE. PROGRESSER. TRANSCENDER.

ÉCRIVEZ LA LÉGENDE DE VOTRE CLAN.

R.E.D.O.N.

L'imagination au pouvoir

www.REDON-roleplay.com

UN GUIDE ÉCRIT PAR

David Dierickx

ISBN : 978-2-492345-01-5

9 782492 345015

29,90 €