



VÜR M

Mythes & légendes préhistoriques

Emmanuel Roudier - Première édition (2007)

Bienvenue dans l'âge des glaces...

Würm est un jeu de rôle conçu pour créer et partager des aventures prenant place dans le monde de l'ère glaciaire tel que dépeint dans les bandes dessinées *Neandertal* et *Vo'houná*. Le contexte y est celui de la préhistoire au cours de la dernière grande glaciation qu'a connue l'Europe, une ère glaciaire appelée Würm. Bien que cette glaciation ait débuté il y a près de quatre-vingt mille ans et se soit terminée il y a dix mille ans à peine, les aventures que ce jeu de rôle préhistorique vous propose de vivre se déroulent il y a trente-cinq mille ans. A cette époque reculée, au sein du vaste territoire recouvert de steppe et de taïga qui s'étend entre les montagnes blanches et la mer rugissante, et que l'on nommera beaucoup plus tard la France, marche une multitude de créatures puissantes : mammouths, aurochs, bisons, cerfs géants, ours et lions des cavernes... Parmi ces colosses, deux espèces humaines vivent en petites communautés de chasseurs-cueilleurs : les hommes de Neandertal et les hommes de Cro-Magnon.

En jouant à *Würm*, vous allez interpréter ces hommes et ces femmes préhistoriques, au fil d'aventures où les épreuves de survie côtoieront les quêtes légendaires, les razzias et les chasses périlleuses. Ce jeu vous propose de découvrir un univers indompté et complexe où vos personnages seront amenés à prendre leur place dans la vie des tribus et à acquérir sagesse et prestige en explorant des territoires inconnus, en bravant les ténèbres de cavernes mystérieuses, en se conciliant les pouvoirs d'esprits ancestraux, et en affrontant les créatures de la nuit, de la glace et du feu...

Avant propos

Les règles qui suivent ont été conçues dans un esprit de simplicité et de clarté, avec pour objectif de parvenir à restituer par le biais d'un système de jeu fluide et élémentaire le quotidien et l'imaginaire de nos ancêtres de l'âge des glaces. Ne vous étonnez pas de ne trouver pour décrire les personnages ni caractéristiques ni compétences : un homme ou une femme préhistorique qui est parvenu à survivre jusqu'à l'âge adulte est par essence ingénieux et robuste et, du fait de la non spécialisation des tâches à cette époque reculée, généralement capable de faire face à l'essentiel des travaux et défis qui peuvent se présenter à lui. Pour typer les personnages, mon choix s'est porté sur l'usage de *Forces* et de *Faiblesses* en petit nombre impliquant un lien totémique : qu'importe en effet de savoir si un personnage est « moyen » dans tel ou tel domaine ? Ne suffit-il pas de savoir où sont ses points forts et ses points faibles et, dans le contexte de ce monde préhistorique, à quel esprit tutélaire il les doit ? En complément, les *talents* et les *savoirs secrets* que vous découvrirez ci-après, loin d'être de simples compétences, reflètent de leur côté les capacités qu'un personnage n'est capable de mettre en œuvre qu'après avoir reçu une initiation, comme la peinture, le chamanisme ou certaines techniques de combat.

Si l'ensemble de ces règles a été élaboré avec l'ambition d'être le plus fidèle possible aux sources archéologiques qui ont constitué ma documentation, restituant avec soin les connaissances techniques, l'environnement et une part de l'imaginaire de nos ancêtres, il m'a cependant paru intéressant d'introduire une mesure de merveilleux dans l'univers proposé aux joueurs : vous trouverez ainsi des règles permettant de simuler les pouvoirs bien réels des esprits, ainsi que tout un bestiaire fantastique où, aux côtés des mammouths et des ours des cavernes, vous pourrez croiser esprits du feu, sorcières et géants des glaciers...

Bien entendu si une partie de ces règles venait à vous déplaire, n'hésitez pas à la modifier de manière à adapter ce jeu à votre vision de l'univers préhistorique. Le plus important est avant tout de vous amuser et de vous donner envie, à vous et aux autres joueurs, de revenir vous glisser dans les peaux et fourrures de nos ancêtres de l'ère glaciaire.

Pour prolonger cette lecture, vous pourrez vous reporter à la petite bibliographie – très sélective – que j'ai incluse en toute fin de ce document. Bonne lecture...

Remerciements

Un grand merci à Luca Baroni, Cyril Guillaume, Sebastien Rolland, Sebastien Urbanek pour leur présence et leur enthousiasme lors des parties test et leurs suggestions, à Eric Nieudan pour sa relecture attentive de ces règles et ses excellentes idées, à Laurent Duquesne pour son jeu *Sorcellerie !* qui m'a donné le goût d'un système à 2d6, à Paul Elliott pour son excellent jeu de rôle préhistorique *Totem* qui m'a incité à simplifier, simplifier toujours, et à Olivier Legrand pour la qualité de ses créations et de ses réflexions rôlistiques qui m'ont montré le chemin.

WÜRM



Table des matières :

1 :	Créer un personnage	page 4	5 :	Le monde de l'ère glaciaire	page 27
1.1 :	Choisir son peuple et sa tribu	page 4	5.1 :	Les dangers de l'ère glaciaire	page 27
1.2 :	Choisir ses <i>Forces</i>	page 5	5.2 :	Les tribus du territoire	page 29
1.3 :	Choisir ses <i>Faiblesses</i>	page 8	5.3 :	Les valeurs d'échange	page 31
1.4 :	L'endurance	page 9	5.4 :	Les Hommes-longs	page 32
1.5 :	Les talents	page 9	5.5 :	Les Hommes-ours	page 32
1.6 :	L'équipement	page 9	5.6 :	Le langage des Hommes-ours	page 33
1.7 :	L'expérience	page 9			
1.8 :	Le prestige	page 10			
2 :	Le système de jeu	page 11	6 :	Les pouvoirs des esprits	page 34
2.1 :	Accomplir une action	page 11	6.1 :	L'esprit tutélaire et la Manne	page 34
2.2 :	Les activités tribales	page 12	6.2 :	Les faveurs des esprits	page 35
2.3 :	La chasse	page 13	6.3 :	Les malédictions	page 36
2.4 :	Les pièges, la pêche et la collecte	page 15			
2.5 :	Les déplacements	page 16	7 :	Le bestiaire préhistorique	page 37
3 :	Le combat	page 17	7.1 :	La faune de l'ère glaciaire	page 38
3.1 :	Initiative	page 17	7.2 :	Les créatures fantastiques	page 41
3.2 :	Choix des actions	page 17			
3.3 :	Attaques et esquives	page 17	8 :	Les aventures	page 46
3.4 :	Les blessures	page 18	8.1 :	Idées d'aventures préhistoriques	page 46
3.5 :	Les blessures graves	page 19	8.2 :	Les initiateurs de l'aventure	page 47
3.6 :	La guérison	page 20	8.3 :	Les lieux d'aventure	page 48
4 :	Talents et savoirs secrets	page 21	8.4 :	Utiliser le tableaux aléatoire de création d'aventures	page 49
4.1 :	Les artisanats et l'art	page 21	8.5 :	Scénario d'introduction : <i>Le tourment de Laoki</i>	page 51
4.2 :	Le combat	page 22			
4.3 :	Le chamanisme	page 23	Appendices :		
4.4 :	L'enchantement	page 25	Bibliographie	page 55	
4.5 :	La sorcellerie	page 26	Feuille de personnage	page 56	

Tableaux

Tableau des Forces	page 6	Tableau des modificateurs d'attitude	page 18
Tableau des Faiblesses	page 8	Tableau des armes	page 19
Tableau des prérogatives	page 10	Tableau des protections	page 19
Tableau des Seuils de Difficulté	page 11	Tableau des localisations des blessures	page 20
Tableau des résultats	page 11	Tableau des cultures	page 21
Tableau des naissances	page 13	Tableau des transes	page 23
Tableau des gibiers, petits gibiers et prédateurs	page 14	Tableau des enchantements	page 25
Tableau des pêches et cueillettes	page 15	Tableau récapitulatif des talents et savoirs secrets	page 26
Tableau des tests de sprint	page 16	Tableau des effets du froid	page 28
Tableau des voyages	page 16	Tableau des valeurs d'échange	page 31
Tableau des modificateurs au jet d'attaque	page 18	Tableau aléatoire de création d'aventures	page 50

1 Créer un personnage

Il revient à chaque joueur d'inventer le personnage qu'il désire interpréter, en accord avec le meneur de jeu et en suivant les orientations et lignes directrices fixées par ce dernier. Par exemple, le meneur de jeu peut décider que les joueurs n'interpréteront que des hommes de Neandertal, ou décider que tous les personnages seront issus de la même tribu (ce qui est souvent plus simple). Mais pour le reste, chaque joueur est libre de créer le personnage qu'il souhaite, l'essentiel de la création du personnage étant constituée de possibilités parmi lesquels le joueur doit choisir. Le facteur aléatoire intervient très peu, comme vous le verrez.

Petite terminologie : d6 signifie dé à six faces (le dé classique). 2, 3 ou 4d6 signifie ainsi lancer deux, trois ou quatre fois ces dés, et additionner leur résultat. d3 signifie lancer un d6 et diviser le résultat par deux, arrondi à l'inférieur. Le d10, qui est très peu utilisé dans le jeu, signifie dé à 10 faces.

Un personnage est défini par

- Son peuple, sa tribu, son clan
- Ses forces
- Ses faiblesses
- Son endurance (ses points de vie, en d'autres termes)
- Ses talents (des techniques qu'il est impossible de mettre en œuvre sans initiation)
- Son équipement (matériel, armes, vêtements, fétiches)
- Son expérience (chaque point octroie une possibilité supplémentaire de réussir une action)
- Son prestige (somme de sa bravoure et de sa générosité)

1.1 Choisir son peuple et sa tribu

Votre personnage peut appartenir à l'une des deux espèces humaines présentes au cœur du Territoire lors du dernier âge glaciaire : les homo (sapiens) Neandertalensis – appelés Hommes-ours, ou les Homo sapiens sapiens (notre espèce), appelés Hommes-longs.

Les Hommes-longs

Les hommes-longs sont des homo sapiens sapiens, c'est à dire qu'ils appartiennent à notre espèce humaine, dans une version légèrement archaïque que l'on appelle généralement l'homme de Cro-magnon. De culture dite *Aurignacienne*, ils possèdent un artisanat raffiné, savent travailler la pierre, l'os et les peaux avec une grande dextérité. Ils vivent au sein de campements



semi-nomades, dans de grandes huttes élaborées et confortables qui leur permettent d'affronter les rigueurs de l'ère glaciaire. Ces humains sont robustes et de grande taille, avec environ 1m80 pour les hommes et 1m65 pour les femmes. La plupart des hommes et des femmes de ce peuple sont venus habiter le territoire depuis les lointaines terres du levant, par delà les monts de glace, c'est pourquoi leur teint est généralement hâlé à sombre, leurs cheveux noirs, leurs yeux bruns, noirs ou bleu sombre. Ces humains vivent en clans comptant en général entre 20 et 40 individus. Ils comptent parmi eux des chamanes, et leurs croyances sont développées dans la section concernant *le monde de l'ère glaciaire*.

Forces de prédilection des Hommes-longs : au choix *Habileté des Ancêtres* ou *Vitesse du Cheval*.

Les Hommes-ours

Les Hommes ours sont des Homo sapiens Neandertalensis, que l'on appelle aussi hommes de Neandertal et que les hommes-longs du monde de l'ère glaciaire nomment parfois *Gnomes*. Ces humains sont d'une très grande robustesse avec des os épais, possédant une grande force physique due à des attaches musculaires parfois différentes des nôtres. Ils sont petits, la moyenne masculine tournant autour de 1m65, la moyenne féminine autour de 1m55. Ils possèdent un visage étonnant, avec une mâchoire puissante sans menton, un nez long et large et un *torus sus-orbitaire* leur formant une impressionnante arcade sourcilière au-dessus des yeux. Adaptés au climat froid



du Territoire, ces hommes et ces femmes supportent particulièrement bien la fureur des éléments. Leurs cheveux connaissent toutes les variétés de tons, du clair au sombre, souvent roux. Leurs yeux sont clairs, ambrés, vert ou noisette. Leur peau, bien que tannée par les éléments, est le plus souvent claire, voire pâle. Ils vivent en tribus d'une vingtaine d'individus, qui comptent également des chamanes.

Au sein du Territoire, on trouve deux cultures d'hommes-ours, ayant toutes deux les mêmes racines mais ayant évolué différemment. Les *Moustériens* sont les Hommes-ours typiques : ils pratiquent la taille de silex sur éclat mais ne connaissent ni la technique laminaire, ni le travail de l'os. Ils vénèrent le Grand Ours Rouge. Les *Châtelperroniens* sont des hommes-ours dont le savoir technique égale le niveau de celui des Hommes-longs : ils connaissent le débitage laminaire, fabriquent des parures élaborées et ont appris à graver et à peindre. Leurs croyances sont décrites dans le chapitre consacré au *monde de l'ère glaciaire*.

Forces de prédilection des hommes-ours : au choix *Force de l'Ours* ou *Cœur de Glace*.

La Tribu : le choix de la tribu du personnage va déterminer l'esprit tutélaire qui le protégera, les interdits qu'il devra respecter et quelques autres particularités, notamment certaines *forces* ou *faiblesses* de prédilection, mais aussi les *Talents* qu'il sera susceptible d'apprendre auprès des siens. Pour connaître les différentes tribus existant sur le territoire, se reporter au chapitre : *le monde de l'ère glaciaire*. En fonction de son prestige, un personnage peut prétendre au statut de chef de chasse, de voix des ancêtres, de sage... (voir prestige)

Sexe et Âge : Votre personnage est-il masculin ou féminin ? Pour ce qui concerne les différents statuts entre hommes et femmes, vous pouvez vous reporter au chapitre concernant *le monde de l'ère glaciaire*. On détermine l'âge du personnage en lançant $1d6 + 14$

1.2 Choisir ses Forces

Votre personnage dispose d'un certain nombre de Forces, qui lui sont conférés par un ou plusieurs liens totémiques qui l'unissent à certains esprits de la nature ou à l'esprit d'un ancêtre. De fait, chaque Force du personnage est d'essence tout autant magique que naturelle, la distinction étant inexistante dans le monde de *Würm*.

Dans le système de jeu, une Force octroie au personnage une prime d'1d6 dans l'exercice d'une action associée à celle-ci. La liste des Forces dont vous pouvez doter votre personnage est donnée plus bas, assortie d'une description des effets de chacune d'entre elle.

Chaque personnage commence le jeu avec 3 Forces. La première d'entre elles est définie par l'appartenance du personnage à son peuple ou à sa tribu (voir ci-dessus), puisque le personnage doit obligatoirement choisir cette Force parmi les deux forces de prédilection de son peuple. La seconde et la troisième de ces Forces sont laissées au libre choix du joueur. S'il le décide, un joueur peut choisir de doter son personnage d'une quatrième Force en l'affligeant également d'une *Faiblesse* (voir ci-dessous).

Le lien qui unit le personnage à l'animal associé à chacune de ses forces est privilégié. Pour pouvoir

conserver sa Force, il ne devra jamais tuer l'animal associé – sauf pour défendre sa vie. De même, il ne devra jamais manger la chair de cet animal, sauf dans le cas de certains rituels très codifiés.

Lorsque le personnage pourra prétendre devenir chamane et acquerra certains savoirs secrets et pouvoirs, le lien qui unit le personnage à son animal totémique fera de l'esprit de cet animal un *esprit auxiliaire* immédiat, sans que le personnage ait besoin de sceller d'alliance en cours de jeu (voir la section Talents, chapitre 4)

Les Forces

1. Envol de l'Aigle
2. Habilité des Ancêtres
3. Prestance de L'Aurochs
4. Savoir du Bièvre
5. Puissance du Bison
6. Agilité du Bouquetin
7. Souffle du Cerf
8. Vitesse du Cheval
9. Vol du Corbeau
10. Grâce du Cygne
11. Ruse du Furet
12. Cœur de Glace
13. Vigilance du Hibou
14. Fureur du Lion
15. Flair du Loup
16. Réflexes du Lynx
17. Sagesse du Mammouth
18. Chant du Merle
19. Force de l'Ours
20. Secret de l'Ours
21. Œil de la Panthère
22. Magie du Rhinocéros
23. Inspiration des Roches
24. Flamme de la Salamandre
25. Nage du Saumon
26. Venin de la Vipère

Envol de l'Aigle : l'esprit de l'Aigle donne au personnage un bonus d'1d6 lors de ses tests pour entrer en *transe*. Il y parviendra donc beaucoup mieux et plus rapidement que les autres. Se reporter au chapitre 5 pour la description des techniques et pouvoirs de la transe.

Habilité des Ancêtres : Le personnage ne possède pas de lien particulier avec un animal totémique, mais il possède, en revanche, un lien privilégié avec un ancêtre disparu de sa tribu ou de son clan. Cet esprit lui confère un bonus d'1d6 dans l'exercice de tout type d'artisanat *pratiqué par sa tribu d'origine*.

Prestance de L'Aurochs : Le personnage, tout comme l'Aurochs, est grand et de belle stature. Il obtient un bonus d'1d6 dans toute activité sociale qui

nécessite de l'aura ou du charisme, comme conduire une cérémonie, narrer une légende, mener une danse, convaincre ou impressionner autrui.

Savoir du Bièvre : Le Bièvre (ou castor) confère au personnage une intuition sans faille – traduite par un bonus d'1d6 – pour tout ce qui concerne la construction d'abris, de huttes et de pièges, mais aussi pour la construction d'embarcations de toutes sortes.

Puissance du Bison : l'esprit du Bison vibre dans le corps du personnage, qui possède de ce fait une force extraordinaire ainsi qu'une grande fertilité. En jeu, le personnage bénéficie d'un bonus d'1d6 dans l'exercice de tout type d'épreuve de force, mais également aux dégâts qu'il inflige. Ce bonus compte également pour déterminer si le personnage a engrossé une femme avec succès, ou – si le personnage est une femme – si elle parvient à donner la vie sans difficulté.

Agilité du Bouquetin : l'esprit du bouquetin dote le personnage d'une aisance stupéfiante pour l'escalade, les sauts et les culbutes. Le personnage sait aussi, mieux qu'un autre, amortir les chutes dont il pourrait être victime. Dans toutes ces situations le personnage ajoute 1d6 à ses tests.

Souffle du Cerf : Le personnage possède une endurance extraordinaire et une grande résistance aux maladies et aux infections. En terme de jeu, le personnage bénéficie d'un bonus d'1d6 pour résister aux maladies et aux poisons, et gagne un certain nombre de points d'endurance (10 ou 12 selon son peuple, se référer au paragraphe 1.4).

Vitesse du Cheval : Tout comme le cheval, le personnage est capable d'atteindre une vitesse extraordinaire à la course et de courir très longtemps sans se fatiguer. Concrètement, le personnage gagne un bonus d'1d6 pour tous ses jets de course et de fatigue liée à la course.

Vol du Corbeau : L'esprit du Corbeau arme la main du personnage. Ce dernier est ainsi capable d'une précision inégalable dans tous ses tirs de sagaies, javelots ou même à la fronde et aux bolas. Le personnage bénéficie d'un bonus d'1d6 pour son test d'attaque à distance.

Grâce du Cygne : Le personnage possède une grâce et une beauté surnaturelle. De fait, il bénéficie d'un bonus d'1d6 pour tous ses tests de séduction, de charme et de danse. Certains animaux peuvent être sensibles eux aussi à cette grâce.

Ruse du Furet : Tout comme le furet, le personnage est particulièrement habile à se dissimuler, se déplacer silencieusement, se cacher et se camoufler. Dans toutes ces situations, comme à l'approche du gibier à la chasse par exemple, il bénéficie d'un bonus d'1d6 à ses tests.

Cœur de Glace : L'esprit des Glaces a soufflé sur le personnage, qui possède une extraordinaire résistance aux rigueurs du climat glaciaire. De même, le personnage est extrêmement résistant à la douleur. Dans tous les cas où il doit résister aux effets du froid ou de la douleur (comme dans le cas de *blessures graves*), le personnage bénéficie d'un bonus d'1d6 à ses tests.

Vigilance du Hibou : aidé par l'esprit du Hibou, le personnage a développé une vue et une ouïe d'une très grande finesse qui lui permettent de voir aussi bien la nuit que le jour et le rendent presque impossible à surprendre. Le personnage voit également plus loin que la normale, et est capable d'entendre les bruits les plus infimes. Dans les situations où il doit effectuer des tests de perception visuelle ou auditive, il bénéficie d'un bonus d'1d6 à ses tests.

Fureur du Lion : guidé par l'esprit du Lion, le personnage est un redoutable combattant. Doté d'une grande vivacité et d'un instinct surnaturel pour le combat, il bénéficie d'un bonus d'1d6 pour tous ses tests d'attaque au corps à corps. De plus, sa fureur du combat peut se traduire par de véritables rugissements. Il gagne ainsi un bonus d'1d6 pour effrayer les animaux.

Flair du Loup : tout comme le loup, le personnage est un pisteur inégalable, capable de distinguer les odeurs les plus ténues, et de détecter des traces quasiment invisibles. Il sait aussi s'orienter de manière infallible, et est ainsi capable de retrouver son chemin dans tous les cas. Pour toutes ces activités, le personnage gagne un bonus d'1d6 à ses tests.

Réflexes du Lynx : l'esprit du lynx confère au personnage des réflexes surhumains, capables de le mettre hors de danger la plupart du temps, et notamment au combat. Le personnage bénéficie d'un bonus d'1d6 pour tous ses tests d'initiative et gagne un bonus de 3 points à son score d'Esquive, le portant à 10 au lieu de 7.

Sagesse du Mammouth : Guidé par l'esprit du mammouth, le personnage est empreint d'une immense mémoire et d'une grande perspicacité qui en font sans doute un membre indispensable de sa tribu. Toujours calme et pourtant l'esprit vif, le personnage gagne un bonus d'1d6 pour tous ses tests de connaissance, de bon sens, mais aussi pour détecter chez autrui le mensonge ou comprendre les émotions des humains comme des animaux.

Chant du Merle : À l'égal du merle, le personnage possède une voix mélodieuse capable de charmer les cœurs les plus durs et les esprits les plus retors. Dans toutes les situations où il peut être amené à user de sa voix pour convaincre, séduire, chanter, troquer ou même mentir, il bénéficie d'un bonus d'1d6 à ses tests.

Force de l'Ours : le personnage est doté d'une force immense conférée par l'esprit de l'ours. Il gagne un

bonus d'1d6 pour toutes ses épreuves de force pure, comme soulever, pousser ou tirer des choses lourdes, et gagne aussi un bonus d'1d6 pour tous ses dégâts au combat.

Secret de l'Ours : l'esprit de l'ours guide le personnage dans sa connaissance intuitive des grottes et des cavernes profondes. Il bénéficie d'un bonus d'1d6 à ses tests de déplacement et d'orientation dans les milieux souterrains, et n'a jamais peur d'y pénétrer.

Œil de la Panthère : inspiré par l'esprit de la panthère, le personnage possède une connaissance innée des Esprits et est capable d'entrer en contact avec eux avec une déconcertante facilité. Il bénéficie de ce fait d'un bonus d'1d6 pour tous ses tests de *connaissance des esprits* et de *contact d'esprit*.

Magie du Rhinocéros : Le personnage est empreint de la magie puissante qui entoure l'esprit du rhinocéros laineux. À ce titre, il est capable de déceler la magie qui imprègne les choses et d'enchanter armes et fétiches mieux que quiconque. Il bénéficie d'un bonus d'1d6 pour tous les tests d'*enchantement* ou de création de fétiches, mais aussi dans toutes ses tentatives pour résister aux effets de *malédiction* dirigées contre lui.

Inspiration des Roches : cette force ne relève d'aucun lien totémique ou ancestral. Mais elle confère au personnage un don inégalable pour les créations artistiques que sont la peinture, la gravure ou la sculpture. Il gagne ainsi une prime d'1d6 pour tous ces tests, y compris pour la réalisation de peintures corporelles.

Flamme de la Salamandre : l'esprit de la salamandre confère au personnage une capacité magique à pouvoir allumer un feu quelque soient les circonstances, et ce plus vite que la plupart des autres hommes. Il gagne un bonus d'1d6 pour tous ses tests d'allumage de feu. De plus, le personnage est capable de résister aux plus fortes chaleurs, et divise par 2 les dégâts qu'il subit par l'action du feu.

Nage du Saumon : Tout comme le saumon, le personnage est un excellent nageur, capable de résister aux courants les plus forts. Aidé par l'esprit saumon, il est aussi un pêcheur hors pairs, capable de réaliser des pêches miraculeuses. Il bénéficie d'un bonus d'1d6 pour tous ses tests de natation et de pêche.

Venin de la Vipère : guidé par l'esprit de la Vipère, le personnage possède une connaissance intuitive des vertus magiques des plantes et des venins. Il est ainsi capable de confectionner des philtres et des onguents magiques d'une redoutable efficacité. De plus, le personnage sait aussi, mieux que d'autres, confectionner et utiliser cataplasmes de soins et décoctions médicinales. Dans toutes ces activités, il bénéficie d'un bonus d'1d6 à ses tests.

1.3 Les Faiblesses

Si vous le décidez, votre personnage peut avoir une ou plusieurs faiblesses. Le maximum est de trois. Les faiblesses sont des traits physiques ou de personnalités handicapants que votre personnage peut avoir reçus à sa naissance, suite à une blessure ou une malédiction. En terme de jeu, une faiblesse impose au personnage un malus de 3 dans l'exercice de certaines activités qui lui sont reliées, comme la perception visuelle si le personnage est borgne.

Pour chaque faiblesse que votre personnage accepte d'avoir, il gagne en retour une force ou un talent particulier, à votre choix. Notez cependant qu'aucun personnage ne peut posséder plus de quatre forces et qu'une faiblesse peut se révéler mortelle dans le cadre hostile du monde de l'ère glaciaire.

Les Faiblesses

1. A moitié sourd
2. Boiteux
3. Borgne
4. Coléreux
5. Craintif
6. Défiguré
7. Faible
8. Fragile
9. Impressionnable
10. Maladroit
11. Présomptueux
12. Simple d'esprit
13. Timide

A moitié sourd : Un personnage a moitié sourd souffre d'un malus de 3 pour tous ses tests de perception auditive, ainsi que tous les tests qui doivent déterminer s'il est surpris lors d'une attaque. Il souffre aussi d'un malus de 3 pour toutes ses interactions sociales liées à des discussions (débat, palabres).

Boiteux : A cause de son handicap, le personnage boiteux obtient une pénalité de -3 sur tous ses tests de course mais aussi d'agilité, comme les sauts et les chutes (mais pas pour l'escalade).

Borgne : Le borgne souffre d'un malus de 3 pour ses jets de perception visuelle, ainsi que pour ses tests de surprise lors d'une attaque. Il souffre aussi d'un malus de 3 pour tous ses jets d'attaque à distance.

Coléreux : Le personnage est de nature sanguine et emportée qui le conduit à se mettre en colère très rapidement. Il souffre d'un malus de 3 sur tous ses tests d'interaction sociale liés à la diplomatie. S'il se sent provoqué ou insulté, il doit réussir un test normal (2d6 /7). S'il échoue, il se met en colère et peut facilement en venir aux mains.

Craintif : De nature douce et douillette, le personnage est terrifié par l'idée du combat. Il est affligé d'un malus de 3 sur tous ses tests d'attaque au corps à corps, ainsi que pour ses tests de résistance à la douleur.

Défiguré : Le visage du personnage est défiguré par les séquelles d'un ancien combat (cicatrices, mâchoire cassée, etc...) ou par les suites d'une naissance difficile (difformité). Il souffre d'un malus de 3 pour toutes ses interactions sociales visant à inspirer confiance ou à séduire, en particulier auprès d'étrangers.

Faible : Le personnage manque de vigueur et d'énergie. Il n'est pas capable de porter de lourdes charges et ses coups font rire les autres hommes. Il souffre d'un malus de 3 pour tous ses tests d'épreuve de force et aussi pour déterminer les dégâts qu'il inflige. Il peut cependant utiliser n'importe quel type d'arme.

Fragile : La santé du personnage est fragile et son souffle est court. Souvent atteint de maladies et d'infections, son espérance de vie est certainement réduite, s'il ne sait pas faire preuve de prudence. Il souffre d'une pénalité de 3 pour ses tests de résistance à la maladie et aux poisons, et possède moins de points d'Endurance que les autres (8 ou 10 selon le peuple).

Impressionnable : le personnage est saisi d'une crainte très vive de tous les phénomènes surnaturels ou qu'il ressent comme tels. Il a peur des ténèbres de la nuit et bien plus encore de celle des cavernes. Dans toutes les situations où le personnage doit effectuer des tests de sang froid liés à l'obscurité, à la mort ou à la magie, le personnage subit un malus de 3 à son jet de dés.

Maladroit : Le personnage est si peu doué pour les opérations nécessitant de la précision et de la dextérité que ceux de son clan lui conseillent de ne pas se mêler d'artisanat et encore moins de médecine. Il souffre d'un malus de 3 sur tous ses tests d'artisanat, de premiers soins ou de préparation de potions ou cataplasmes.

Présomptueux : Fier et orgueilleux, le personnage a une si haute idée de ses propres capacités qu'il en devient antipathique pour ses interlocuteurs. Il obtient un malus de 3 pour ses interactions sociales exigeant de la diplomatie. Croyant savoir tout sur tout, il a négligé d'apprendre vraiment et souffre d'un malus de 3 sur tous ses tests de sagesse et de connaissance.

Simple d'Esprit : Le personnage possède des facultés de raisonnement limitées et une mémoire défaillante. Dans toutes les situations où il doit être amené à effectuer des tests de connaissance ou d'intelligence, il subit un malus de 3. Ce même malus s'applique pour certaines de ses interactions sociales, notamment dans les cas où le personnage devrait faire preuve de charisme ou d'autorité.

Timide : Le personnage est réservé et introverti au point d'avoir beaucoup de peine à oser prendre la parole en public ou même à prendre part à une conversation. Il souffre d'un malus de 3 pour toutes les interactions sociales qui exigent de lui de prendre la parole.

1.4 L'endurance

L'endurance est une mesure des capacités du personnage à résister aux blessures et aux maladies, à la privation de nourriture ou aux morsures du froid. Elle est représentée par un total de points qui diminue avec chaque épreuve résultant en *dégâts chiffrés*.

Un personnage possède **30** points d'Endurance s'il est un homme-ours, **24** s'il est un homme-long.

Un personnage doté du *Souffle du Cerf* possède **40** points d'Endurance s'il est homme-ours, **36** s'il est homme-long.

Un personnage *Fragile* ne possède que **20** points d'Endurance s'il est homme-ours, et **16** s'il est homme-long.

Lorsqu'un personnage atteint 0 en Endurance, il risque de tomber inconscient ou comateux. Il lui est en tout cas impossible d'entreprendre quelque action que ce soit.

A -10 en Endurance, le personnage meurt et part rejoindre le monde souterrain du grand Ours ou la Terre des Brumes.

Toute blessure qui cause 10 points de dégâts ou plus constitue une *blessure grave*. Pour connaître les effets des blessures légères ou graves, reportez-vous à la section concernant le Combat, Blessures et Guérison.

1.5 Les talents & savoirs secrets

Les Talents et les Savoirs secrets sont des champs de connaissances qu'un personnage ne peut utiliser sans avoir été initié au préalable. Les Talents concernent *l'Artisanat* et *l'Art*. Les Savoirs secrets concernent *le Combat*, *le Chamanisme*, *l'Enchantement* et *la Sorcellerie*. Vous trouverez une liste complète de ces talents et savoirs, leur description et leur fonctionnement, au chapitre 5 de ces règles.

Un personnage débutant possède quelques talents de départ :

Tous les artisanats de base de sa tribu ou de son clan ; Un autre artisanat ou un art s'il accepte de souffrir d'une *faiblesse* en contrepartie (au maximum deux).

En aucun cas le personnage ne peut commencer le jeu en possédant les savoirs secrets des techniques de combat, de chamanisme, d'enchantement ou de sorcellerie. Ceux-ci doivent être acquis en cours de jeu, et leurs initiations doivent être jouées.

De manière générale, il faut une saison (une demi année) pour apprendre un talent ou un savoir secret, pour peu qu'un maître accepte de l'enseigner et d'initier le personnage. Les techniques de combat et de chasse ne peuvent s'apprendre qu'à la saison douce.

1.6 L'équipement

Au début du jeu, votre personnage possède un équipement de base : des vêtements d'été et d'hiver, des armes (celles qu'il désire, de qualité moyenne), des parures non magiques s'il le désire (aucune s'il est un

homme-ours de culture moustérienne). Il possède également divers outils lui permettant de travailler les matériaux auxquels il a accès, comme des percuteurs pour tailler le silex, ainsi que des bâtons ou pierres à feu et du petit combustible (amadou...). Un personnage dispose aussi de 1d6+1 points de valeur en objets et matériaux divers (se reporter au chapitre 5.3 *Les valeurs d'échange*). Il peut s'en servir pour tenter de se fabriquer des armes ou vêtements de qualité supérieure. Il lui faut alors réunir les matériaux et lancer le jet approprié (se reporter aux talents d'*Artisanat*).

Un personnage Homme-ours de culture moustérienne ne peut posséder dans son équipement de départ ni poignard d'os, ni épieu à pointe d'os, ni sagaie.

Un personnage Homme-long ne peut pas posséder de bolas dans son équipement de départ.

- Si le personnage a pour force *Venin de la Vipère*, il dispose de suffisamment de plantes pour effectuer 2d6 cataplasmes ou décoctions de soins.
- Si le personnage a pour talent *Peinture* ou *Sculpture*, il possède des pigments et des outils lui permettant de mettre en œuvre ses talents artistiques.
- S'il a pour force *Chant du Merle* ou *Prestance de l'Aurochs*, il peut posséder une flûte ou un tambour.

1.7 L'expérience

Au cours de ses aventures, le personnage va acquérir de l'expérience dans de nombreux domaines, qu'il pourra mettre à profit lors des situations périlleuses auxquelles il sera confronté par la suite.

L'expérience, tout comme l'endurance, est mesurée comme un total numéraire. Elle commence à **3**, pour tous les personnages. Au fur et à mesure des aventures, ce total augmentera, au rythme généralement d'1, 2 ou 3 points par aventure. Ce nombre dépend des périls que l'aventure a fait encourir aux personnages, ou des nouveautés qu'elle leur a fait découvrir. Il reste toujours à la discrétion du meneur de jeu.

Chaque point d'expérience peut être mis à profit par le joueur pour simuler l'aguerrissement de son personnage. Lorsque le personnage se retrouve dans une situation dangereuse ou importante, le joueur peut décider d'utiliser l'Expérience : il dépense un point du total de son personnage, et ce point permet d'ajouter 1d6 à n'importe quel jet de dé (excepté pour la mise en œuvre d'un talent que le personnage ne possède pas). 1 point d'expérience permet aussi d'augmenter le score d'esquive du personnage de 3 le temps d'une attaque. Il est possible de cumuler les bénéfices des Forces et de l'Expérience.

Lorsque le personnage atteint un score d'expérience de 0, cela signifie qu'il ne peut plus tirer parti de celle-ci pendant la partie en cours. Mais au début de la prochaine aventure (ou session de jeu), le total sera restauré à son maximum de départ.

1.8 Le prestige

Lors de sa création, votre personnage est encore au tout début de ses jours d'aventure. Lors des rassemblements des clans, les anciens ne chantent pas encore ses exploits, et pour cause : votre personnage ne possède encore que peu de prestige. En gagner va devenir un des enjeux les plus importants pour lui. Pour ce faire, il dispose de deux ressources : la bravoure, et la générosité.

La bravoure : votre personnage gagne des points de bravoure en affrontant des périls, en accomplissant des actes dangereux avec hardiesse. Seul un personnage qui a autrefois montré son courage, physique ou intellectuel, est digne de devenir un sage ou un guide.

Pour chaque animal affronté, on divise ses *points de dégâts maximum* (ex $4d6 = 24$) par le nombre de chasseurs : le résultat est le nombre de points de bravoure que gagne chaque chasseur. Pour un adversaire humain, on ajoute à ses points de dégâts +20 s'il s'agit d'un chamane.

La générosité : votre personnage gagne des points de générosité en faisant des dons à ceux qui l'entourent : cadeaux, nourriture, services... seul un personnage généreux est digne de devenir un sage ou un guide.

Pour chaque don, les points de Valeur d'Échange de l'objet offert constituent le nombre de points de générosité que gagne le donateur (se reporter au chapitre *Les valeurs d'échange*)

Pour chaque service significatif rendu à un tiers de manière désintéressée, le personnage obtient un nombre de points de générosité à déterminer par le meneur de jeu. En général, de quelques points pour un petit service rendu à quelqu'un, jusqu'à plusieurs dizaines de points pour une quête accomplie au service d'un clan ou d'une tribu.

Le total des points de Bravoure et de Générosité indique le score actuel de Prestige du personnage. Un personnage débutant commence le jeu avec 6d6 points de prestige, qu'il peut répartir à sa guise entre la bravoure et la générosité.

Au terme d'une aventure particulièrement dangereuse ou importante, des gains spéciaux peuvent être octroyés si le meneur de jeu les estime mérités. Ces gains peuvent varier de 10 à 60 points.

Perdre du prestige : Dans certaines situations, l'accomplissement d'actes particulièrement lâches et déloyaux peut occasionner une perte de points de Bravoure. De même, certains actes de mesquinerie et surtout de trahison peuvent occasionner la perte de points de Générosité. C'est, au cas par cas, au meneur de jeu de décider du montant des points qui seront perdus. Mais celui-ci ne doit pas hésiter à se montrer sévère : la honte de la disgrâce aux yeux du clan ou de la tribu doit planer comme une menace terrifiante au-dessus du front des personnages !

Le regard des esprits : D'une manière générale, plus les personnages seront prestigieux, plus les esprits auront tendance à s'intéresser à eux, leur procurant, à l'occasion, une aide inattendue. Mais malheur au personnage prestigieux qui viendrait à provoquer la colère d'un esprit puissant : une *malédiction* pourrait bien le guetter...

Prérogatives : Le prestige est très important pour un personnage car il détermine en grande partie son statut au sein de son clan ou de sa tribu. Un homme ne peut pas épouser une femme tant qu'il n'a pas un prestige égal à 50, au moins. L'inverse est également vrai. A partir de 200 points, Un homme peut prendre deux épouses, et 3 à partir de 300, etc... Une femme peut faire de même, bien que ce soit plus rare. Au niveau du statut, le personnage ne pourra prétendre à devenir meneur de chasse ou sage avant d'avoir accumulé plusieurs centaines de points de prestige.

Tableau des prérogatives

Score de Prestige	Prérogative obtenue
50	Le personnage peut se marier
100	Le personnage peut réclamer de belles parts lors du partage des repas
100	Le personnage peut choisir l'épouse/époux de son choix
150	Le personnage peut réclamer une place de choix pour dormir
200	Le personnage peut prendre deux épouses/époux et réclamer de très belles parts
250	Le personnage peut devenir un <i>Chef de chasse</i> (selon la taille de la tribu, cf Ch.5)
300	Le personnage peut prendre trois épouses/époux et réclamer les meilleures parts
400	Le personnage peut devenir un Sage (ou s'il a atteint 50 ans)
700	Le personnage peut devenir la <i>Voix des Ancêtres</i> (voir chapitre 5)

2 Le système de jeu

2.1 Accomplir une action

Dans la plupart des cas, pour réussir une action, un personnage doit lancer 2d6 et obtenir un score égal ou supérieur au seuil de difficulté de l'action entreprise. Si le personnage possède une force particulière pouvant l'aider, il ajoute 1d6 à son jet. S'il possède une faiblesse risquant de le handicaper, il retranche 3 à son jet.

Action opposée à un seuil : la grande majorité des actions sont résolues en opposant un test de 2d6 au *seuil de difficulté* de l'action entreprise. C'est le cas pour grimper à un arbre, allumer un feu, façonner un objet ou se souvenir d'un détail, par exemple. Si le total des 2d6 (ou 3d6 ou 2d6-3) est supérieur ou égal à ce seuil (*SD*), c'est un succès et l'action est réussie. Si le résultat est inférieur alors l'action a échoué, avec les conséquences qui en découlent. Les seuils de Difficultés classiques sont les suivants :

Action opposée à un adversaire : Parfois, le personnage se retrouve dans une situation où il doit mesurer ses capacités à celles d'un adversaire. Ce peut

être le cas pour tenter de repérer un ennemi caché dans l'ombre, ou pour tenter de déceler un mensonge.

Dans ce cas, le joueur lance 2d6 et compare son résultat à celui du ou des adversaires. Celui qui obtient le résultat le plus élevé l'emporte.

En cas d'égalité, la victoire est toujours donnée au personnage défenseur (un personnage qui tente de passer inaperçu, par exemple, est considéré comme *défenseur* en opposition à celui qui cherche à le repérer, considéré comme *attaquant*).

En cas d'égalité dans les situations sans attaquant ni défenseur, comme lors de compétitions de force ou d'adresse (lancer de javelot, bras de fer...) le meneur de jeu peut déclarer un statu quo pendant un court moment, avant de mettre un terme au suspense par un deuxième jet.

Les degrés de réussite : afin de mieux décrire l'échec ou la réussite d'une action, le meneur de jeu tient compte du score obtenu aux dés. Plus celui-ci est élevé, plus l'échec ou la réussite du personnage est importants. Le tableau ci dessous donne une idée de la réussite d'une action, avec l'exemple d'une difficulté modérée :

Tableau des Seuils de Difficulté

Niveau de Difficulté	Seuil à atteindre
Très facile	3
Facile	5
Modéré	7
Difficile	9
Très difficile	12
Impossible	15

Tableau des résultats

Marge comparée au SD	Exemple pour SD 7	Effet de l'action
spécial	<i>Double 1</i>	<i>Catastrophe</i>
Inférieur au SD	6 ou moins	Échec
Égal au SD ou supérieur de 1-2 points	7-8-9	Réussite
Supérieur au SD de 3 points ou +	10-11 (et 12 sans double 6)	Réussite brillante
spécial	<i>Double 6</i>	<i>Réussite Critique</i>
Supérieur au SD de 6 points ou +	13 et plus	Réussite extraordinaire

Catastrophe : Si le résultat des deux dés est **un double 1**, on parle de *catastrophe* : non seulement l'action échoue mais les circonstances de cet échec sont aggravées, souvent préjudiciables au personnage : soit celui-ci provoque une catastrophe, soit il se rend ridicule, soit il se blesse...

Critique : Dans certaines situations, si le résultat des deux dés est **un double 6**, on parle de *réussite critique* : l'action est réussie de manière spectaculaire. En cas de

combat, les dommages sont lancés deux fois et additionnés. Notez qu'un personnage lançant 3d6 a bien plus de chance d'obtenir une *réussite critique*, mais qu'un triple 6 n'a pas plus d'effet qu'un double 6. Notez également qu'en cas de *réussite critique* une action est toujours réussie même si elle aurait normalement dû échouer, en cas de seuil supposément inatteignable pour le personnage ou par la faute de malus divers (par exemple un SD15 pour un personnage lançant 2d6 ou 2d6-3).

Rappel de bon sens : Bien entendu, une action impossible à rater réussit toujours, il n'y a pas besoin de lancer les dés. De même, une action absurde totalement impossible à réussir échoue automatiquement, sans qu'il y ait besoin de définir un Seuil de Difficulté, ni de lancer les dés.

2.2 Les activités tribales

Voici une liste de quelques activités classiques qu'un personnage peut être amené à accomplir dans le cadre de la tribu – autres que l'artisanat, qui dépend des Talents (voir chapitre 5). Ces actions sont décrites avec la manière de les gérer.

Allumer un feu : Un personnage peut créer du feu avec des outils de base, et l'entretenir convenablement, mais les conditions climatiques ambiantes peuvent compliquer la tâche. La présence d'un feu à moins de 3 mètres permet d'ajouter +2 à tout test de *Résistance au froid*. Tenter d'allumer un feu prend 10 minutes. La *Flamme de la Salamandre* permet de lancer 3d6 au lieu de 2d6 lors de ce test.

Conduire une cérémonie : Rites funéraires, mariages, rites de chasse... Le personnage peut être amené à accomplir toutes sortes de cérémonies plus ou moins importantes, à l'aide de paroles rituelles apprises par cœur, de chants et de danses. Une cérémonie funéraire ou un rite de chasse mal accompli peuvent avoir des conséquences désastreuses, comme par exemple l'apparition de fantômes et d'esprits vengeurs. Conduire une cérémonie peut aussi servir à exalter son auditoire (SD 9), et conférer un bonus d'1d6 pour tous les auditeurs sur un prochain test déterminé lors de la cérémonie (par exemple une attaque à distance). Un personnage peut accomplir une telle cérémonie une fois par demi-journée, mais il doit attendre le jour suivant pour recommencer en cas d'échec.

Construire un abri : Tout personnage peut tenter de fabriquer des huttes et des abris pour se protéger des éléments, du froid et des fauves. Un abri classique peut contenir quatre personnes, mais le personnage peut décider d'en construire un plus grand, le test de cette compétence est assorti d'un malus de -1 par personne *au dessus de quatre* que doit protéger l'abri. Un abri classique procure un bonus de +2 pour tout test de *Résistance au froid*. Une réussite critique dans la construction d'un abri double ce bonus. Tenter de fabriquer un abri prend 1/4 d'heure par personne potentiellement abritée, que le jet de dé soit réussi ou non. Le *Savoir du Bièvre* permet de lancer 3d6 au lieu de 2d6 lors de ces test.

Construire et manœuvrer une embarcation : la plupart des tribus d'hommes-longs connaissent le moyen de fabriquer diverses petites embarcations, comme des radeaux ou des pirogues, et de les

manœuvrer. Notez que, comme pour la natation, l'état de l'eau (calme ou houleuse), peut entraîner des malus sur ces tests de manœuvre. Une embarcation typique peut transporter deux personnes. Au-delà, le jet de dé pour construire l'embarcation, mais aussi pour la manœuvrer, est assorti d'un malus de -1 par personne supplémentaire. Tenter de fabriquer une embarcation prend une heure par personne transportable, que le jet de dé soit réussi ou non. Le *Savoir du Bièvre* permet de lancer 3d6 au lieu de 2d6 lors de ce test.

Courtiser et séduire : Les rapports avec l'autre sexe sont bien sûr au cœur de la vie préhistorique. Aimer et procréer, c'est aussi assurer la survie de toute la tribu. Toutes sortes de critères peuvent entrer en jeu dans la séduction, en fonction de la sensibilité de la personne qui doit être séduite. Cependant la *Grâce du Cygne*, le *Chant du Merle* et la *Prestance de l'Aurochs* sont les Forces les plus immédiatement attirantes pour autrui. D'autre part, étant donné la rudesse de l'âge glaciaire, il est certain que le *Souffle du cerf*, la *Force de l'Ours* et la *Sagesse du Mammouth* sont des forces qui peuvent jouer un rôle important pour séduire un membre du sexe opposé, homme ou femme. La *Générosité* et la *Bravoure*, enfin, sont des facteurs déterminants, puisque aucune personne ne peut se marier avant d'avoir 50 points de Prestige, par exemple. À l'aide de tous ces éléments, c'est au meneur de jeu, au cas par cas, de fixer le SD du test à réussir et d'octroyer éventuellement le lancer de 3d6 au lieu des 2d6 habituels. Souvenez-vous cependant qu'une personne séduite peut encore exiger des présents et des preuves de vaillance avant d'accorder ses faveurs...

Déceler le mensonge : Un personnage peut tenter de déceler chez autrui des émotions dissimulées (peur, amour, peine...), mais aussi le mensonge, avec un test en opposition. La *Sagesse du mammouth* peut aider à déceler, et le *Cœur de Glace* ou le *Venin de la Vipère*, à dissimuler. Si le personnage tente de percer les émotions ou la sincérité d'un individu d'un autre peuple que le sien, la difficulté augmente d'1 cran. Mais notez qu'il ne peut comprendre ce qu'exprime vraiment l'autre que s'il possède au moins des rudiments de son langage, ou la science du *Langage des Esprits*.

Faire de la musique : tout personnage peut essayer de jouer d'un instrument de musique. Il en existe deux types : les flûtes, taillées dans de l'os, et les tambours, fabriqués avec de la peau.

- Sur un jet de musique réussi, un joueur de flûte peut inspirer à son auditoire la joie, la lascivité, la colère ou la peur (-2 aux tests de sang froid).
- Sur un jet de musique réussi, un joueur de tambour peut inspirer à son auditoire le courage (+2 aux jets de sang froid), la peur (-2 aux jets de sang froid), ou la transe (+2 aux jets de transe)

L'auditoire à droit à un test en opposition pour résister à ces effets (les modifications dus au tambour ne s'appliquent pas sur ce jet). Ces bonus ou malus durent tant que dure la musique. Les effets sont doublés en cas de réussite critique, mais s'inversent en cas de maladresse.

Procurer des soins : Tout personnage peut tenter de soigner un blessé léger, un malade, ou essayer de ranimer un personnage inconscient. Un jet réussi (SD9 en général, SD12 pour une blessure grave) fait regagner immédiatement au bénéficiaire 1d3 Pvie, ou 1d6 si le personnage utilise des herbes médicinales. Avec ou sans herbes, un succès critique permet de faire récupérer 2d6 Pvie au blessé. On ne peut tenter ce jet qu'une seule fois par blessé après chaque combat. En cas d'utilisation d'herbes, 1 dose est nécessaire par jet de dé. En cas d'échec, la dose est perdue.

Procréer : Lorsqu'un personnage a partagé la couche d'un membre du sexe opposé (et fait l'amour avec ce dernier, bien entendu), il doit lancer 2d6. S'il obtient un double (double 2, double 3, etc...), la femme est désormais enceinte et doit consulter le tableau ci-dessous. Notez qu'un personnage doté de la *Puissance du Bison* lance 3d6 au lieu de 2, *qu'il soit l'homme ou la femme*. Si deux des trois dés sont égaux, il ne peut choisir d'éviter la grossesse, qu'elle soit la sienne ou celle de sa partenaire.

Lancer de dés	Résultat
Double 1	Jumeaux (relancer 2d6 : chaque résultat <i>pair</i> indique une fille et <i>impair</i> un garçon)
Double 2	Fille
Double 3	Garçon
Double 4	Fille
Double 5	Garçon
Double 6	Au choix du joueur : Fille, Garçon ou Jumeaux.

L'accouchement est une épreuve à laquelle de nombreuses femmes succombent malheureusement. En termes de jeu, une femme qui met au monde un enfant subit 6d6 points de dégâts. Un personnage féminin doté de la *Puissance du Bison* n'en subit que 4d6. Autant dire que les enchantements les plus fréquents visent donc à protéger les femmes dans cette épreuve fondamentale.

Troquer : Le troc est une part importante de la vie des tribus. Tout personnage peut essayer d'estimer la valeur d'échange d'un objet ou d'un bien obtenu (se reporter au chapitre 5.3 : *Les valeurs d'échange*), et ainsi de troquer des objets et des biens de manière juste ou à son avantage.

2.3 La chasse

La chasse est une activité essentielle des hommes préhistoriques. Elle est complexe et recouvre un champ de compétences et de savoirs très vaste. En voici quelques aspects, et la manière de les gérer en jeu.

Le pistage : Un chasseur peut trouver ou suivre la piste d'une ou plusieurs créature, à l'aide de signes qu'il est capable d'interpréter (traces, excréments, odeur...). Le SD modéré de 7 correspond au passage d'une petite troupe d'herbivores quelques heures plus tôt. La nature de la proie, le degré de fraîcheur de la piste, la configuration et le type du terrain, mais aussi les précipitations, entrent tous en compte pour déterminer le seuil de difficulté du test de pistage. Un chasseur doté du *flair du Loup* est naturellement un pisteur hors pairs. Au plus fort de l'hiver, le SD du test de pistage de base peut devenir difficile (SD9) ou très difficile (SD12), selon les conditions climatiques.

Si le test de pistage est réussi, le meneur de jeu peut choisir de demander au joueur de lancer 2d6 et consulter le *Tableau des gibiers* ci-dessous, en appliquant d'éventuelles modifications dues au terrain de chasse, mais il peut aussi choisir arbitrairement le type de proie débusquée. Sur un résultat de 2 au test de pistage (catastrophe), le pisteur est lui-même pris en chasse par un animal dangereux, certainement un prédateur. Il doit alors consulter le *Tableau des prédateurs* ci-dessous. Si au contraire le test est une réussite critique, le pisteur peut trouver la trace d'un *animal légendaire* ou d'une créature fantastique comme une Licorne, par exemple.

Note de bon sens : il peut être nécessaire d'ajuster le résultat du lancer de dé en fonction du type d'environnement dans lequel se trouvent les chasseurs. Par exemple on ne trouvera pas de bouquetin dans les marais ou de mammoths en haute montagne.

L'affût : Étape cruciale, l'affût exige du chasseur de se cacher efficacement, de se camoufler, de masquer son odeur et de se déplacer silencieusement. Pour réussir dans cette tâche, le chasseur doit réussir un test opposé à la Vigilance de la proie convoitée (voir la section Bestiaire). Il faut effectuer un test pour chaque déplacement significatif. Là encore, les conditions extérieures peuvent influencer sur le test en apportant bonus ou malus. Un personnage doté de la *Ruse du Furet* est un champion de l'affût.

Pour parvenir à être totalement silencieux pendant l'approche, les chasseurs ont fréquemment recours aux signaux.

Les signaux : Les chasseurs possèdent ce langage – qui peut varier grandement d'une tribu à l'autre – pour communiquer sans bruit avec des gestes codés, laisser des traces pour marquer une piste ou utiliser des cris d'animaux comme signaux. Un test est requis pour émettre les signaux ou laisser une piste, mais



Tableau des gibiers

- Lancer 2d6
- 2 Mammouths
- 3 Bisons
- 4 Rennes
- 5 Saïgas
- 6 Bouquetins
- 7 Petit gibier (voir ci-contre)
- 8 Sangliers
- 9 Biches (et un cerf)
- 10 Chevaux
- 11 Aurochs
- 12 Mégacéros

Tableau des petits gibiers

- Lancer 1d6
- 1 Petit prédateur (glouton, renard, blaireau)
- 2 Lièvre
- 3 Marmotte
- 4 Lagopède ou canard
- 5 Oiseau, petit (grives, faisans)
- 6 Oiseau, grand (grue, oie)

Tableau des prédateurs

- Lancer 2d6
- 2 Animal arctique
- 3 Rhinocéros laineux
- 4 Ours rouge
- 5 Lions gris
- 6 Lynx
- 7 Dholes (Chiens jaunes)
- 8 Loups
- 9 Hyènes
- 10 Ours brun
- 11 Panthère des neiges
- 12 Animal légendaire

aussi pour comprendre ces signes. Ce test est *facile* si les deux chasseurs appartiennent au même clan, mais peut devenir *très difficile* si les chasseurs ne se connaissent pas !

Les cris de chasse : Les chasseurs peuvent avoir recours à l'usage de ces cris et hurlements qui ont pour objet de glacer le sang des animaux (et parfois des humains) qui les entendent. Ils doivent alors lancer un test de *cri de chasse* opposé au score de *Sang froid* (voir Bestiaire) des proies convoitées (1d6 personnes ou animaux, 2d6 si critique) Si ce test est réussi, les animaux sont paniqués : Cette panique se traduit par un malus de 2 à tous les jets de dés (sauf dégâts) pendant 2d6 rounds, sauf en cas de fuite.

L'utilisation d'un brandon enflammé ou d'une torche permet d'ajouter 2 à son score pour tenter d'effrayer des animaux. On peut effectuer une tentative par combat. Habilement utilisée, cette technique de chasse permet d'orienter les proies dans une direction choisie par les chasseurs, comme un précipice ou une embuscade.

L'attaque : Lors d'une attaque, les personnages entrent dans une phase de combat, gérée round par round (voir chapitre suivant, *le combat*). Chaque round, un animal *blessé* doit réussir un test de panique, en obtenant avec 2d6 un résultat inférieur ou égal à son score de *Sang Froid* (voir bestiaire) :

- Si l'animal échoue, il tente de fuir immédiatement, et le chasseur dispose alors d'**1d3 rounds** pour tenter de le rattraper à la course et engager à nouveau le combat. Passé ces quelques rounds, l'animal est hors de portée du combat au contact, mais un ultime tir à distance peut encore être effectué.

- Si en revanche l'animal réussit son test de sang froid, il peut continuer à se battre si le meneur de jeu le décide.

- Si l'animal obtient un double 6 à son test de panique, il continue automatiquement à combattre avec l'énergie du désespoir, obtenant un bonus de + 2 à tous ses jets d'attaque pour la suite du combat.

La course : La course est détaillée dans le paragraphe consacré aux déplacements. A la chasse, le personnage qui court pour rattraper un animal est considéré en *sprint*. A chaque round de course, il doit lancer 2d6 (3d6 s'il possède la vitesse du cheval). S'il obtient un résultat supérieur ou égal à la vitesse de sa proie, il est parvenu à la rattraper et peut engager le combat. Sinon, il est distancé, et doit retenter au round suivant ou s'avouer vaincu.

La boucherie : Une fois l'animal vaincu, bien des choses restent à faire : prélever les trophées éventuels, dépecer la bête et découper la carcasse en parts. En règle générale, tout cela peut être fait à l'aide d'un test facile (SD5), ou modéré si la peau est particulièrement précieuse (panthère des neiges) ou épaisse (mammoth). Si le test est réussi, la peau est récupérable ainsi que les os, boyaux et tendons, et la prise peut se diviser en un nombre de parts (vivres) égal à la *moitié du poids de l'animal abattu*, ou au quart en cas d'échec.

Bien souvent cependant, il n'est pas possible de rapporter toute la carcasse de la bête tuée jusqu'au camp. Dans ce cas, les chasseurs peuvent prélever un cuissot, qui rapporte un nombre de part égal au *dixième* du poids de l'animal abattu.

S'il est consommé cru dans les instant qui suivent la mise à mort de l'animal, le **foie** d'un mammifère tué confère à celui qui le mange la Force associée à l'animal de ce type jusqu'à l'aube suivante. Notez bien que ce pouvoir n'est valable qu'avec les mammifères.

2.4 Les pièges, la pêche et la collecte

Les pièges : La plupart des chasseurs apprennent à concevoir et poser tous types de pièges, depuis le simple collet jusqu'à la fosse remplie de pieux. Notez qu'un test pour cette activité permet juste de déterminer si le piège a été correctement conçu et réalisé, pas de déterminer si une victime s'y laisse prendre. Les pièges complexes, incluant les fosses ou les tronc en balanciers, causent 1d6 pts de dégâts par heure consacrée à leur élaboration, avec un maximum de 6d6 pts de dégâts.

Si le personnage a installé de petits pièges, comme des collets, il y a *1 à 3 chances sur 6* pour qu'un petit animal s'y laisse prendre dans le courant d'une nuit ou d'une journée (en fonction de la saison, de l'endroit, etc...). Cet animal peut fournir de quoi constituer 1d3 repas pour une personne.

La pêche et la collecte : Une demi journée de pêche ou de collecte peut se révéler fructueuse avec un peu de patience. Un test doit être effectué avec 2d6, (3d6 pour la pêche avec la *nage du saumon* ou pour la recherche d'herbes avec le *Venin de la Vipère*), et le joueur peut se reporter au tableau ci-dessous pour voir les effets de sa tentative.

Pour la pêche et la recherche de nourriture, le résultat est exprimé en *rations de vivres*. Chacune de ces rations constitue de quoi faire un repas pour une personne.

Pour la recherche d'herbes médicinales ou magiques, le résultat est exprimé par *dose*, chaque dose permettant de fabriquer un cataplasme, une infusion, une potion ou un onguent (le SD dépend de la rareté de l'herbe).

Tableau des pêches et cueillettes

Résultat du test	Pêche	Collecte
<i>Catastrophe</i>	<i>Rien</i>	<i>Rien</i>
Échec	Rien	Rien
Réussite	1d6 rations de vivres	1d6 rations ou 1d3 doses
Réussite brillante	2d6 rations de vivres	2d6 rations ou 1d6 doses
<i>Réussite Critique</i>	<i>Rencontre d'un poisson esprit</i>	<i>NA</i>
Réussite extraordinaire	3d6 rations de vivres	3d6 rations ou 1d6+2 doses

2.5 Les déplacements

La course : Un test de course peut être utilisé pour courir à deux allures :

- Le *trot* permet de courir pendant une demi-journée si le test est réussi. Un personnage courant au trot peut parcourir le double de son déplacement normal (voir ci-dessous les Voyages). Un échec au test de course signifie que le personnage s'essouffle au bout d'1d3 heures et ne peut pas retenter un nouveau test avant la prochaine demi-journée.

- Le *Sprint* permet de courir au maximum de sa vitesse pour rattraper un animal ou un ennemi en fuite ou échapper à un adversaire. Le test peut être effectué contre le score de *Course* de la proie ou en opposition avec le test de son adversaire. Mais cette allure est dangereuse, et un personnage risque de chuter en courant à cette vitesse. Il doit réussir un jet de course avec les SD suivants pour effectuer correctement son déplacement. S'il obtient un double 2 à son coup de dés, il tombe (les dégâts occasionnés par une chute sont à apprécier par le meneur de jeu) :

Tableau des tests de *sprint*

Type de terrain	Seuil de difficulté du test
Plaine, steppe, toundra	SD3
Collines, plaines enneigées, forêts clairsemées	SD5
Forêt dense, montagne	SD7
Montagne enneigée, haute montagne, marécages	SD9

L'escalade : Un test est nécessaire quand le personnage tente d'escalader des parois abruptes, des arbres ou des rochers. On doit effectuer un test par tranche de 6m escaladés, ou 60m en cas de grimpe plus aisée. Un échec signifie que le personnage ne parvient pas à grimper. Une catastrophe signifie une chute (voir *Les dangers de l'ère glaciaire* dans le chapitre 5).

L'orientation : Il peut être nécessaire pour les personnages de se repérer lors de leurs déplacements : à l'aide de leurs mémoire des pistes, des étoiles, des signes et de leur intuition, les personnages peuvent retrouver le sens général de la direction et ne pas se perdre. Un test est nécessaire pour chaque demi-journée, et en cas de situation spécifique. La *Sagesse du mammouth* ou le *Flair du Loup* permettent d'ajouter 1d6 à ces tests.

Les voyages : Un homme préhistorique moyen peut parcourir à peu près quarante kilomètres par jour sans forcer (en 12 heures)). Lorsque le personnage a effectué la moitié de ce déplacement, il devient *fatigué*, à moins de réussir un test de fatigue (SD7). Lorsqu'il a effectué l'intégralité de son déplacement, il devient *épuisé*, à moins de réussir un deuxième test de fatigue (SD9), ou simplement *fatigué*, s'il a réussi son premier test mais raté le second. Pour connaître les effets de la fatigue, reportez-vous à la section 3.7. Selon le type de terrain traversé, la distance moyenne parcourue peut varier. Reportez-vous alors au tableau suivant :

Tableau des voyages

Type de terrain	Distance parcourue en une journée
Plaine, steppe, toundra	40 kilomètres
Collines, plaines enneigées, forêts clairsemées	30 kilomètres
Forêt dense, montagne, marécages	20 kilomètres
Montagne enneigée, haute montagne	10 kilomètres



3 Le combat

Les combats sont organisés en rounds. Chaque round représente une dizaine de secondes de temps.

3.1 Initiative

Au début d'un combat, chaque joueur et chaque groupe d'adversaire lance un nombre de d6 correspondant à son score d'initiative (2d6 pour la plupart des humains, 3d6 avec les *réflexes du Lynx*). Le résultat obtenu constitue son score d'initiative. Pour toute la durée du combat, à chaque round, les personnages agissent à tour de rôle, dans l'ordre décroissant de leur initiative (du plus haut au plus bas). Note : un personnage peut retarder son action, mais conserve alors jusqu'à la fin du combat sa nouvelle initiative.

3.2 Choix des actions

Chaque round, à son tour de jeu, un personnage dispose de deux capacités d'action :

- Il peut effectuer un déplacement équivalant à son score de *Course* en mètres (7 pour les humains, 10 avec la *Vitesse du Cheval*).
- Il peut porter une attaque à distance ou au corps à corps. Une attaque à distance correspond à un tir, mais une attaque au corps à corps correspond plutôt à toute une série de coups et de feintes qui se traduisent en un seul lancer de dé.

A son tour de jeu, un personnage peut choisir de ne pas porter d'attaque. Il peut alors effectuer un second déplacement à la même vitesse que le précédent.

Un personnage peut choisir également de mettre à profit son round de combat pour accomplir une action autre que l'attaque ou le déplacement, comme ranimer un ami, boire une potion, prodiguer des soins d'urgence ou rechercher quelque chose. Dans ce cas, le personnage ne peut ni se déplacer, ni combattre et son score d'*Esquive* subit une pénalité (voir ci-dessous).

Un personnage ne peut frapper qu'après ou avant s'être déplacé. Il ne peut pas frapper à mi-parcours de son déplacement et le reprendre après coup.

Tout personnage ou toute créature qui décide de fuir un combat engagé au corps à corps doit avoir recours à un test de *désengagement* (*Course* ou *Esquive*, SD9). S'il est réussi, le personnage ou la créature peut s'enfuir à toute vitesse. Si en revanche ce test est raté, alors le personnage ou la créature s'expose à une *attaque supplémentaire*, immédiate, de la part de l'ennemi (ou des

ennemis) qui le menace(nt) au corps à corps. Aucun combattant ne peut avoir droit à plus d'une *attaque supplémentaire* par round.

Mis à part le cas d'une *attaque supplémentaire*, aucun personnage ne peut porter plus d'une attaque par round, sauf s'il maîtrise la technique spéciale de *Mêlée*.

3.3 Attaques et esquives

Score d'Esquive : Chaque personnage, animal ou monstre du jeu possède un score d'Esquive. Pour les humains, ce score est de 7, ou 10 si le personnage possède les *réflexes du Lynx*.

Pour attaquer, on lance 2d6. Si le résultat est supérieur ou égal au score d'esquive de l'adversaire, alors l'attaque réussit, et l'attaquant peut infliger une blessure (voir ci-dessous). Peuvent lancer 3d6 pour attaquer les personnages possédant la *fureur du Lion* (au contact) ou le *Vol du Corbeau* (à distance).

Si le résultat de l'attaque est un double six, les dégâts sont lancés deux fois et se cumulent.

Différents bonus et malus au jet d'attaque entrent en jeu en fonction de la position des adversaires. Se reporter au tableau ci-dessous pour les consulter. Notez bien que ces modificateurs peuvent se cumuler. Ainsi un homme lançant une sagaie à longue portée sur une proie en pleine course et à l'abri d'un léger camouflage (quelques feuillages) subira un malus total de -5 (-2 *pleine course*, -2 *longue portée*, -1 *camouflage*).

Catastrophe : En cas de catastrophe au combat, le personnage maladroit doit lancer 1d6 : de 2 à 6, le personnage laisse échapper son arme, qu'il peut récupérer à sa prochaine action de déplacement. Sur un jet de 1, son arme se brise, et inflige au personnage 1d6 points de dégâts.

Action autre que le combat : dans le cas où un personnage choisit d'utiliser son round de combat pour faire autre chose qu'attaquer, se déplacer ou se défendre au prix d'une esquive totale, il subit un malus de 2 à son score d'Esquive.

Combat prudent : au corps à corps, un personnage peut décider de combattre sur la défensive, accordant la plus grande attention à ne pas laisser d'ouverture à son ennemi, parant les coups, choisissant de placer peu d'attaques mais uniquement aux moments opportuns. Dans ce cas, le combattant subit une pénalité de -2 à ses jets d'attaque mais il obtient un bonus de +2 à son score d'Esquive.

Combat téméraire : à l'inverse de la tactique précédente, cette attitude implique que le personnage prend les plus grands risques au cours du combat au corps à corps, dédaignant sa défense pour tenter de

porter des coups brutaux et décisifs et emporter la victoire le plus rapidement possible. Le combattant obtient ainsi une prime de +2 à son jet d'attaque, au prix d'une pénalité de -2 à son score d'Esquive. Il va de soi qu'une telle tactique de combat a beaucoup de chance de se solder par la mort de l'attaquant si ce dernier n'a pas d'abord convenablement estimé le rapport de forces entre les combattants.

Charge : au cours d'un round de combat, un personnage peut décider de charger sa proie ou son ennemi pour porter une attaque dévastatrice. Pour ce faire, il doit pouvoir parcourir au moins 6 mètres en ligne droite avant d'atteindre sa cible, sur un terrain ferme (et moyennement accidenté au maximum). Lorsque le personnage porte son attaque, il obtient un bonus d'1d6 sur son jet d'attaque et inflige un bonus de +2 à ses dégâts. Cependant, un personnage qui accomplit une charge néglige grandement sa défense. Jusqu'à son prochain tour de jeu, le personnage souffre d'une pénalité de -3 à son score d'Esquive. Le déplacement total du personnage ne peut excéder son déplacement maximal (sauf en cas d'esquive totale en contre, voir ci-dessous).

Esquive totale : tous les sens en alerte, un personnage (ou une créature) peut consacrer son round de combat à effectuer une esquive totale, constituant en une série de feintes ou un roulé-boulé destinée à le mettre à l'abri des coups pour ce round. Une esquive totale confère au personnage une prime d'1d6 à son score d'esquive. En contrepartie, le personnage ne peut pas effectuer d'attaque pour ce round et ne peut se déplacer que de la moitié de son mouvement, et ce simultanément à l'attaque de son adversaire principal.

Esquive totale contre une charge : Au cas où le personnage tente une esquive totale contre un assaillant effectuant une charge, alors ce dernier perd les bonus de celle-ci, et, s'il manque son attaque, doit effectuer un test d'Initiative (SD 7). S'il réussit son test, l'attaquant s'arrête net. Si en revanche il rate son test, il doit poursuivre son mouvement sur 1d6 mètres s'il est de taille petite ou moyenne (jusqu'à la taille humaine), ou 2d6 mètres s'il est de grande taille (cerf, bison, géant etc...). Ce déplacement est obligatoire et effectué en ligne droite, même si l'agresseur avait déjà effectué l'intégralité de son déplacement normal.

Tableau des modificateurs aux jets d'attaque

Position	Corps à corps	A distance
attaquant surélevé	+1	-
attaquant par surprise (dans le dos)*	+3	+2
attaquant à terre	-3	-3
adversaire accroupi	+1	-1
adversaire allongé	+3	-3
adversaire étourdi (<i>voir blessure grave</i>)	+2	+2
cible en pleine course	-	-2
adversaire sans défense	+7	+7
cible à couvert ou camouflée	-	-1 à -7
Portée moyenne (de 21 à 40m)	-	-1
longue portée (de 41 à 60 m)	-	-2
très longue portée (61m et plus)	-	-3

* L'attaquant ne doit pas avoir été repéré avant l'attaque.

Tableau des modificateurs d'attitude

Attitude	Modif. Au jet d'attaque	Modif au score d'Esquive
Action non combattante	Pas d'attaque possible	-2
Combat prudent	-2	+2
Combat téméraire	+2	-2
Charge	+1d6	-3
Esquive totale	Pas d'attaque possible	+1d6

3.4 Les blessures

Une attaque réussie cause une blessure. L'état de santé physique d'un personnage est symbolisé par le nombre de ses points d'Endurance. Au combat, une blessure fait perdre des points d'Endurance au personnage qui la reçoit : ainsi,

recevoir 3 points de dégâts équivaut à perdre trois points d'Endurance.

Pour déterminer les dégâts que cause une attaque, on lance le(s) dé(s) correspondant aux dégâts de l'arme utilisée, majoré(s) d'1d6 si le personnage possède la *Puissance du Bison* ou la *Force de l'Ours*, et minoré(s) de 3 si le personnage est *faible* : le total constitue les points de dégâts causés lors de l'attaque, dont la somme

minimum ne peut être inférieure à 1. A ce total est alors déduit le score de protection de l'adversaire, dû au vêtements qu'il porte ou à l'épaisseur de sa peau, pour un animal (voir le tableau ci-dessous). Le chiffre restant est déduit des points d'Endurance de la cible du coup porté.

Agonie et mort : A 0 pts de vie, un personnage est au seuil de la mort et ne peut plus combattre. Chaque

round, il doit effectuer un test (SD9)* pour ne pas sombrer dans l'inconscience durant 1d6 heures.

Lorsque les points de vie d'un personnage atteignent -10, le personnage meurt et part pour les terres de brume ou le monde souterrain.

*Un personnage doté d'un *Cœur de Glace* bénéficie d'un bonus d'1d6 pour réussir ces tests. Un personnage *fragile* souffre d'un malus de 3.

Tableau des armes

Type d'Arme	Dégâts	Portée	Spécial
Mains nues (lutte)	1d3	-	étranglement
Couteau de pierre	1d6	10 m	
Poignard d'os	1d6+1	10 m	
Épieu taillé	2d6-1	10 m	
Épieu à pointe de pierre	2d6	10 m	
Épieu à pointe d'os	2d6+1	10 m	
Gourdin	1d6	-	
Casse crâne en pierre	1d6+2	-	
Massue	2d6	-	
Sagaie	1d6	40 m	
Sagaie à pointe d'os	1d6+1	40 m	
Fronde (pierre de fronde)	1d6	60 m	
Bolas	1d6	20 m	immobilisation
Trident	1d6+2	10 m	

Note concernant les armes : à la fin de chaque combat, un personnage qui a utilisé une arme doit lancer 1d6. Sur un résultat de 1, l'arme est désormais inutilisable et ne pourra plus jamais servir. Sur un résultat de 2, l'arme est abîmée et ne peut plus servir, mais peut être réparée avec un jet d'artisanat approprié. Sur un résultat de 3, elle est abîmée mais peut encore servir, avec une pénalité de -1 aux dégâts jusqu'à ce qu'elle soit réparée avec le jet d'artisanat approprié. On considère par ailleurs qu'un personnage entretient régulièrement ses armes, en retravaillant leur tranchant ou en les affûtant régulièrement.

Une arme enchantée bénéficie d'un traitement spécial : sur un résultat de 1, elle n'est qu'abîmée et peut être réparée. Un résultat de 2 ou 3 est sans conséquences pour elle.

Protections : Certains animaux possèdent une peau épaisse qui leur confère une protection naturelle contre les coups : ce chiffre est à retrancher des dégâts qu'ils subissent pour déterminer les pts de vie qu'ils vont effectivement perdre (le total ne peut pas être inférieur à 0)

De même, il est possible pour les personnages de porter des vêtements de peau ou de fourrures épais pour constituer une protection.

Tableau des protections

Type de vêtement	Points de dégâts ignorés
Peaux souples	1
Peaux + fourrures	2
Peaux + fourrures épaisses (-1 à l'agilité et en esquive)	4 (vêtements d'hiver)

3.5 Les blessures graves

Si un personnage perd au moins 10 points d'Endurance en une seule fois, il est *blessé gravement*. Celui-ci doit réussir un test de résistance à la douleur (SD 9)* ou être étourdi durant 1d6 rounds, incapable de porter des attaques mais capable tout de même d'essayer de parer. Tous ses jets de dé souffrent alors d'une pénalité de -3. Ces pénalités ne disparaissent que lorsque la blessure est soignée intégralement.

A moins d'être soignée par un chamane avec l'aide des esprits, une blessure grave risque de laisser des séquelles. C'est la raison pour laquelle il est nécessaire de localiser une telle blessure, à l'inverse des simples blessures légères.

Lorsqu'un combattant (humain ou animal) reçoit une blessure grave, l'auteur du coup douloureux doit lancer 2d6 et se référer au tableau ci-dessous. Un animal de petite taille soustrait 3 à son coup de dés ; Un animal de grande taille ajoute 3.

Tableau des localisations des blessures

Résultat du coup de dés	Localisation	Séquelles possibles
2 ou -	Pied	Boiteux
3-4	Jambe gauche / jambe droite	Boiteux
5	Bas ventre	Impuissant
6-7	Ventre (ou reins)	Faible
8-9	Bras gauche / bras droit	Maladroit
10-11	Poitrine (ou dos)	Fragile
12 ou +	Tête	Spécial*

* relancer 1d6 : Si le coup est porté par une arme perforante la séquelle possible est *Borgne (pair)* ou *Défiguré (impair)* ; Si le coup est porté avec une arme contondante la séquelle possible est *A moitié sourd (pair)* ou *Simple d'esprit (impair)*.

Séquelles : Une fois que la blessure grave a été guérie, le personnage doit lancer un test de résistance aux infections (facile, SD5). Si ce test est réussi, la blessure ne laisse pas de séquelle grave, à part une cicatrice. Si, en revanche, le test est manqué, la blessure laisse une séquelle qui se traduit par l'acquisition d'une *Faiblesse* (ou d'une *malédiction* dans le cas de l'impuissance, voir plus loin).

Dans le cas où un personnage acquiert une faiblesse qu'il possédait déjà, les effets ne se cumulent pas. Pour lui, il n'y a pas de changement.

3.6 La guérison

La plupart des blessures guérissent avec le temps. Un personnage blessé récupère 1d3 points d'Endurance par repas, jusqu'à un maximum de deux fois par jour. Pour chaque repas pris, il efface une ration de *Virres* de sa feuille de personnage. Il récupère en outre 1d6 points d'Endurance, à l'aube, par jour de repos complet.

Il est possible d'accélérer la guérison des blessés et des malades en appliquant sur les blessures des *cataplasmes à base d'herbes médicinales* ou de faire boire au malade des *décoctions purifiantes*. Un test réussi permet alors de faire récupérer au blessé 2d6 points d'Endurance à l'aube au lieu d'1d6 (il faut cependant que le repos ait été complet au cours de la journée passée).

La difficulté du test pour la confection de tels remèdes est de **7** pour une blessure ou une maladie légère, et **9** pour une blessure ou une maladie grave. Un

personnage doté du *Venin de la Vipère* bénéficie d'un bonus d'1d6 pour la confection de tels remèdes.

Les Faiblesses dues aux *séquelles* de blessures graves peuvent être résorbées avec du temps (en général une saison) et des soins attentifs. Au terme du laps de temps fixé par le meneur de jeu, un nouveau test de résistance (facile, SD 5) doit être joué. Si le test est réussi, la faiblesse a disparu. En revanche si le test est raté, cette fois la faiblesse est permanente et seule l'intervention des grands esprits pourra guérir le personnage – notamment grâce à la faveur *Guérison miraculeuse* (voir chap.6.1)

Premiers soins : Les *premiers soins*, appliqués sur une blessure, permettent de guérir 1d3 points de dégâts par blessure. La difficulté du test est de **9** pour une blessure légère et **12** pour une blessure grave. Une fois qu'une blessure a été traitée par les premiers soins, elle ne peut pas être soignée davantage de cette manière.

Certains savoirs secrets peuvent aussi entrer en jeu dans la guérison des blessures et des maladies. Les Baumes de Guérison peuvent redonner toute sa vigueur à un personnage blessé, et l'exorcisme permet de purger des blessures et des maladies avec une grande efficacité. Reportez-vous au chapitre 5 pour plus de détails sur la mise en œuvre de ces talents.

Notez bien que les points d'Endurance récupérés ne peuvent jamais excéder le score initial d'Endurance du personnage.



4 Talents et savoirs secrets

Au fur et à mesure des millénaires, Hommes-ours et Hommes-longs ont développé des techniques d'artisanat et des talents artistiques, mais aussi des savoirs secrets de chasse et de combat ou de magie, particulièrement redoutables, adaptées pour certaines situations. Ces talents et savoirs secrets ne peuvent s'acquérir que dans certaines conditions : Une initiation doit être entreprise, au cours de laquelle le personnage doit convaincre un maître qu'il est digne de recevoir son enseignement. Ainsi, si les talents d'art et d'artisanat sont accessibles aux personnages débutants, les savoirs secrets leur sont inaccessibles. Le détail de ces talents et savoirs est donné ci-dessous. En principe, ces techniques ne se transmettent pas

entre peuples, mais il peut y avoir des exceptions en cas d'affinités particulières ou de grande fraternité d'un personnage avec l'autre peuple.

Une fois acquise, le talent ou le savoir secret peut être utilisé avec des tests normaux effectués avec 2d6 ou 3d6 si le personnage possède des forces qui peuvent entrer en jeu dans la mise en œuvre de ces talents.

4.1 L'artisanat & l'art

Voici la liste des artisanats de base et supplémentaires possédés par les différentes cultures de l'ère glaciaire, ainsi que les talents artistiques qu'elles sont capables de mettre en œuvre :

Culture Moustérienne

De base : Travail du bois, Taille de pierre - technique sur éclat,
supplémentaires : Travail des peaux
Art : Ornaments corporels

Culture Chatelperronienne

De base : Travail du bois, Taille de pierre – technique sur éclat, Taille de pierre – débitage laminaire
Supplémentaires : Travail de l'os, Travail des peaux
Art : Ornaments corporels, Parures, Peinture (gravure)

Culture Aurignacienne

De base : Travail du bois, Taille de pierre – technique sur éclat, Taille de pierre – débitage laminaire
Supplémentaires : Travail de l'os, Travail des peaux
Art : Ornaments corporels, Parures, Peinture, Sculpture

Taille de pierre

Ce talent permet de fabriquer des outils à partir de blocs de pierre (silex ou autres). La qualité des pierres peut donner des malus ou des bonus aux tests. Une réussite critique permet de façonner une pointe de très grande qualité : +1 pour les dégâts. Un outil en pierre peut être utilisé 2d6 fois avant de devenir inutilisable (cette règle est différente pour les armes, se reporter à la section sur le *Combat*)

Technique sur éclat : C'est la technique employée par les hommes-ours, et dans certains cas par les hommes-longs. Elle permet de fabriquer 1d6 outils à partir d'un bloc, tels des tranchoirs ou des couteaux (dégâts -1), ou 1 gros biface (pour casse-tête).

Technique laminaire : C'est la technique utilisée par les Hommes-longs et certains hommes-ours, de culture chatelperronienne. Elle permet de fabriquer 3d6 outils sur lames de silex à partir d'un bloc.

Travail du bois

Ce talent permet de façonner divers outils ou accessoires dans du bois. Une réussite critique pour la fabrication de la hampe d'une sagaie procure un bonus de +1 pour toucher avec celle-ci.



Travail de l'os

Ce talent permet de fabriquer des objets en os, outils ou armes. Un épieu à pointe d'os reçoit +1 aux dommages qu'il cause, +2 en cas de réussite critique sur le test de travail de l'os lors de sa création. Un outil

en os peut être utilisé 4d6 fois avant de devenir inutilisable (cette règle est différente pour les armes, se reporter à la section sur le *Combat*)

Travail des peaux

Ce talent permet de dépecer les peaux et fourrures des animaux chassés, de les traiter (avec de l'ocre par exemple), puis de les tanner, des les assouplir ou de les durcir pour fabriquer vêtements et protections. Une réussite critique sur un test de travail des peaux confère au vêtement crée un bonus de +1 en protection, et de +1 au test de *Résistance au froid*. Des vêtements de peaux peuvent être portés pendant 1d6 saisons avant de devenir inutilisables, ou 2d6 saisons en cas de réussite critique (une saison équivaut à une demi année).



Ornements corporels

Ce talent permet d'orner son corps (ou celui d'une autre personne) avec des peintures faites de pigments minéraux :

- *Le sang d'Ao* (ocre rouge) : Un ornement réalisé avec de l'ocre rouge consacré augmente la protection naturelle du personnage de 1d6 points, pendant une demi-journée (6 heures). Le personnage ne doit pas porter de vêtements pour bénéficier de cette protection.
- *La Peau de Nuit* (dioxyde de manganèse) : Réalisé à l'aide d'une *Pierre de nuit* (un bloc de dioxyde de manganèse), cet ornement permet de se fondre dans les ténèbres. La nuit, un personnage qui bénéficie d'une telle peinture corporelle gagne une prime d'1d6 sur tous ses tests de furtivité et de camouflage.

Parures

Ce talent permet de fabriquer toutes formes de parures, bijoux et ornements. Ceux-ci pourront être enchantés après coup.

Peinture

Ce talent permet au personnage de savoir dessiner, graver et peindre de manière réaliste ou stylisée diverses choses, tels des animaux ou des signes, à l'aide de pigments variés (comme l'ocre rouge, l'oxyde de fer ou de manganèse, le charbon de bois...). Ces peintures sont peu être utilisées de plusieurs manières :

- *Focale chamanique* : le personnage qui observe en état de transe une peinture d'un certain esprit (ou groupe d'esprit) voit augmenter ses chances d'entrer en contact avec lui (ou eux) de +2 (+4 pour une réussite critique au jet de peinture). Notez que cet effet marche aussi bien si les peintures ont été tracées par d'autres (il faut alors réussir un test de connaissance des esprits pour identifier l'esprit associé à la peinture).
- *Informations* : les peintures peuvent servir à transmettre des connaissances et des légendes. La lecture de ces fresques, qui prend une lune, fait alors progresser le personnage dans sa compréhension de l'univers et sa connaissance des esprits. Cet emploi est souvent réservé pour les initiations.

Sculpture

Avec ce talent, le personnage peut modeler l'argile, tailler la pierre ou sculpter le bois ou l'os pour créer une statuette ou un bas relief. Les bas reliefs fonctionnent comme focales chamaniques (voir peintures). Les statuettes également, mais leur puissance est divisée par deux (+1, +2 en cas de réussite critique).

En plus d'être une focale chamanique, une statuette peut être envoûtée pour devenir un objet magique (voir Enchantements).

4.2 Le combat

Techniques secrètes des Hommes-longs

Empalement : Cette technique de combat des hommes-longs a été mise au point pour chasser de gros animaux. Elle ne peut donc être utilisée que contre un animal de la taille d'un petit cheval, au moins. L'empalement s'utilise uniquement à l'épieu lourd. Il permet de viser les zones sensibles avec force et précision. Si le test de compétence est réussi, tout jet de dégâts incluant un 6 permet de relancer 1d6, sans fin.

Mêlée : Cette technique a été mise au point par les hommes-longs au fur et à mesure des combats avec d'autres humains. Elle ne peut donc être utilisée que contre des humains (hommes-longs ou hommes-ours). Le combattant gagne en souplesse et en vision périphérique, de sorte qu'il peut porter dans le même

round, à la même passe, une attaque sur chaque adversaire qui se trouve autour de lui, dans sa zone de menace. Le jet d'attaque contre chaque adversaire est cependant minoré de 1 par adversaire en plus du premier (ex : 3 adversaires = 3 jets d'attaque à - 3 chacun.)

Vol du harfang : Cette compétence permet à un homme-long d'ajuster un lancer de sagaie d'une précision et d'une force mortelles. Les dés de dégâts occasionnés sont doublés en cas de réussite (et quadruplés en cas de critique). Ainsi une sagaie cause 2d6pts, une sagaie à pointe d'os 2d6+2pts.

Chasseur des mers : Cette technique permet à un homme-long de se servir avec une redoutable efficacité du trident appointé. Développée au départ pour la chasse aux gros poissons, cette technique peut aussi être utilisée contre d'autres proies. Dans les mains d'un initié, le trident rajoute un bonus de +1 aux jets de *pêche* et +1 aux jets d'attaque au corps à corps (qui vaut aussi pour la parade).

Techniques secrètes des Hommes-ours

Combat de Pours : L'homme-ours qui utilise cette technique frappe beaucoup plus fort en visant les zones sensibles (tête, abdomen...) En conséquences, les dés de dégâts des armes sont modifiés : 1d6 devient 1d10. (ex : un casse crâne cause 1d10+2 pts de dégâts ; une massue cause 2d10 pts de dégâts.)

Combat du taureau : Cette technique avancée donne à un homme-ours la possibilité de bousculer sa proie avec une force terrifiante pour la projeter à terre. Un jet d'attaque en opposition est nécessaire. S'il est réussi, l'adversaire chute au sol avec 1d6pts de dégâts. Dans le même round, l'homme-ours peut alors enchaîner un coup de massue ou d'épieu contre cet adversaire à terre (+3). Au round suivant, l'adversaire doit utiliser son déplacement du round pour se relever ou combattre au sol avec un malus de -3, tandis que le personnage bénéficie d'un bonus de +3 pour le toucher.

4.3 Le chamanisme

Note : les techniques du chamanisme doivent être apprises dans l'ordre défini ci-dessous, : *Transe*, *Langage des esprits*, *Contact d'esprit*, *Exorcisme* et *Forme Animale*.

Transe

Ce talent permet au personnage d'entrer en état de transe, un état de perception altéré qui le propulse vers le monde des esprits, le monde souterrain ou les terres de brumes. Pour entrer en transe, le personnage peut s'aider à l'aide de la danse et de la musique du tambour.

Si le personnage réussit son jet de transe, il peut partir à la recherche d'esprits avec lesquels intercéder, et entreprendre ainsi un *Vol chamanique*. Le SD dépend des conditions dont bénéficie le chamane : s'il est tranquille dans sa hutte, il sera de 5, mais s'il est en plein combat dans les ténèbres d'une caverne, il sera de 15 ! En règle générale, dans une situation d'aventure classique, le SD sera de 7.

Il faut un certain temps pour entrer en transe. La plupart du temps, le joueur lance 2d6 (3d6 s'il possède l'envol de l'Aigle) et consulte le tableau suivant :

Tableau des trances

Résultat du test	Pour SD7	Temps nécessaire pour entrer en transe
<i>Catastrophe</i>	Double 1	Le personnage ne peut pas retenter avant le lendemain
Échec	6 ou moins	Le personnage ne peut pas retenter avant 6 heures
Réussite	7-8-9	1d3 heures
Réussite brillante	10-11-12	1d6 x 10 minutes
<i>Réussite Critique</i>	Double 6	1d6 minutes
Réussite extraordinaire	13 et plus	1d6 secondes

Après une transe, le chamane doit automatiquement réussir un test de fatigue, ou subir les effets de celle-ci.

Langage des esprits

Les chamanes possèdent une étrange faculté de comprendre le langage de toutes choses, et de pouvoir communiquer avec elles : les mots dits par les chamanes, bien que paraissant prononcés dans le langage ordinaire, ont le pouvoir d'être compris par toute créature les entendant. Un test réussi permet au chamane d'entrer en phase avec le langage des créatures avec lesquelles il veut communiquer, et de

pouvoir ainsi converser librement avec elles. Le SD dépend largement de l'intelligence de l'animal : plus celui-ci est intelligent, plus le seuil sera bas (par exemple : parler à un loup aura un SD de 5, parler à un arbre, un SD de 15). *Ce savoir secret peut être utilisé une fois par rencontre avec un animal. Il ne nécessite pas de jet de dé pour converser avec un être humain.*

Contact d'esprit

Ce savoir secret reflète la connaissance que le chamane possède des esprits qui peuplent l'univers. Il est ainsi capable de les identifier et de connaître des légendes à leur sujet révélant leurs pouvoirs et leur caractère. Si un esprit a pris possession d'un individu, ce talent peut être utilisé pour savoir quel est cet esprit. Selon la puissance et l'importance de ces esprits, le Seuil de Difficulté (SD) sera plus ou moins élevé.

Par ailleurs, la voix des esprits se manifeste souvent à travers des visions, des rêves, ou des signes étranges que chacun peut observer s'il est attentif. Un chamane, plus que tout autre, peut apprendre à décrypter ces visions et ces signes pour comprendre le message caché derrière ceux-ci à l'aide de cette compétence.

Si le chamane est en état de transe, ce savoir secret peut être utilisé pour contacter un Esprit. Un esprit auxiliaire ou tutélaire est plus facile à contacter qu'un esprit avec lequel le chamane n'a aucun lien : pour le contacter, il bénéficie d'un bonus de +3. Le contact d'un esprit prend 1 round. Une fois le contact établi, le chamane peut alors tenter de lui demander de l'aide ou négocier avec lui (voir Chapitre 6). Quelque soit la durée de la discussion dans le monde des esprits, un tel contact est toujours très bref dans le temps réel, et dure toujours 1 round également.

Le chamane peut aussi entrer dans le monde souterrain ou dans les terres de brumes pour contacter l'esprit d'un mort. S'il s'agit d'un ancêtre du personnage, alors le test s'effectue normalement. Si en revanche le personnage tente de contacter un défunt qui n'est pas un de ses ancêtres, alors le test s'effectue avec un malus de -2. Comme pour un esprit animal, une discussion avec un ancêtre dure toujours 1 round.

Au sein des cavernes, un chamane en transe augmente ses chances de contacter un esprit de +2. Si le personnage se trouve dans une caverne ou un ancêtre a été inhumé, alors ses chances de contacter l'esprit de cet ancêtre sont également augmentées de 2.

Pour avoir une idée des faveurs qu'un chamane peut demander à un esprit avec qui il est entré en contact ou des malédictions qu'il peut tenter d'invoquer sur ses ennemis, rendez-vous au chapitre 6 : *Les pouvoirs des Esprits*.

Exorcisme

Ce savoir secret ne peut être utilisé que si le chamane est en état de transe. À l'aide de cette compétence, le chamane peut tenter de contraindre un esprit malveillant à quitter le corps d'un individu, soignant ainsi les malédictions qui pouvaient le menacer, purgeant ses blessures. Une fois en transe, le chamane doit d'abord reconnaître quel esprit ou quel type d'esprit a pris possession de la victime à l'aide d'un test de *Contact d'Esprits*. S'il y parvient, il peut tenter de l'exorciser. Pour contrer une malédiction, le chamane doit réussir un test d'exorcisme dont le SD est égal au SD du test de palabres nécessaire pour lancer la malédiction. En cas d'échec, il ne peut y avoir d'autre tentative avant la nouvelle lune.



Dans le cas où l'Exorcisme est utilisé pour combattre une maladie ou un poison, un test est alors opposé à la VIRulence du poison ou de la maladie. S'il est réussi, le chamane peut utiliser son pouvoir pour réduire la VIR du poison ou de la maladie de 1d6 pts.

Ce savoir secret permet également de soigner les blessures à raison d'1d6 points de dégâts par séance d'exorcisme (SD7, SD9 pour une blessure grave). Dans ce cas, si le chamane connaît la personne ou la créature qui a causé la blessure, il n'a pas besoin de faire de test de *Contact d'Esprits*.

Une séance d'exorcisme dure 1d6 x 10 minutes. En combat, des tests d'exorcisme peuvent être effectués chaque round pour chasser ou détruire les créatures des ténèbres.

Un personnage peut accomplir au maximum 3 Exorcismes par jour, 6 s'il possède *L'Œil de la panthère* ou *L'Envol de l'Aigle*.

Forme animale

Certains chamanes possèdent l'extraordinaire faculté de se changer en animaux. En général, l'esprit tutélaire ou l'un des esprits auxiliaires d'un chamane lui permet de se transformer en un animal correspondant à la nature de cet esprit. Sous forme animale, le personnage empreinte les caractéristiques physiques de l'animal (se reporter au Bestiaire), mais conserve toutes ses facultés mentales.

Un chamane ne peut demeurer sous forme animale que pendant 1d6 heures par jour. Dès qu'il reprend sa forme humaine, tous ses tests subissent un malus de -3 dû à la fatigue et à la confusion pendant autant de minutes qu'il est resté d'heures sous forme animale.

4.4 L'enchantement

Ce savoir secret permet au personnage d'enchanter des objets ou des armes, en accomplissant des rituels faits de gestes anciens et de chants sacrés. C'est un acte puissant qui a son coût : pour l'accomplir, un personnage doit accepter de sacrifier une part de son énergie vitale, temporairement ou définitivement.

Un objet peut être enchanté de deux manières :
En conférant au porteur les effets d'une *Force*,
En augmentant les chances d'attaque et les dégâts causés (si c'est une arme).

En plus du temps de fabrication éventuel de l'objet, le processus d'Enchantement en lui-même prend un certain temps pour être accompli :

Tableau des enchantements

Résultat du test	Pour SD9	Temps nécessaire pour l'enchantement
<i>Catastrophe</i>	Double 1	Le personnage ne peut pas retenter avant 1d6 jours
Échec	8 ou moins	Le personnage ne peut pas retenter avant le lendemain
Réussite	9-11	1d6 jours
Réussite brillante	12-13-14	1d6 heures
<i>Réussite Critique</i>	Double 6	1 heure
Réussite extraordinaire	15 et plus	1d6 x 10 minutes

Un objet enchanté de la sorte le demeure jusqu'à la prochaine nouvelle lune. Dans le même temps, sa résistance est doublée. Un objet ne peut être enchanté qu'une seule fois. Le processus d'enchantement absorbe une partie de l'énergie vitale de l'enchanteur : Au terme de la durée nécessaire pour l'enchantement, il perd immédiatement 1d6 Pvie.

Enchantements permanents : il est possible de rendre un enchantement permanent. Dans ce cas, les Pvie perdus lors de l'enchantement le sont *définitivement*. Désormais, les points de vie du personnage ne pourront jamais plus excéder un score égal à (ses Pvie initiaux – le résultat du d6). La résistance d'un objet enchanté de manière permanente est décuplée (x10).

Le Seuil de Difficulté d'un enchantement est égal à 9 en général, 12 ou 15 plus rarement lorsque l'on veut créer des objets très puissants.

Fétiches : (SD 9) Les fétiches sont des objets enchantés qui reproduisent l'effet d'une Force (voir chapitre 1) au choix du joueur. Il doivent faire explicitement référence à l'esprit qui doit donner sa force au fétiche. Par exemple, un fétiche conférant la force de l'ours pourrait être une ceinture de peau d'Ours, un collier en griffes d'ours, ou une plaquette d'os gravée du dessin d'un ours. *Un personnage ne peut pas porter plus de 3 fétiches en même temps.*

Pour être efficace, un fétiche doit être façonné au moins en partie par la personne qui doit bénéficier de ses effets. Il revient au meneur de jeu de décider du degré de participation requis pour que le fétiche soit réellement efficace mais le plus souvent, cette participation doit avoir coûté du temps, de la sueur et - pourquoi pas - quelques frayeurs à l'éventuel bénéficiaire.

Armes magiques : Il est possible d'enchanter une arme pour la rendre plus efficace. Il y a deux possibilités :

- L'arme est consacrée aux esprits du combat, comme le lion, le corbeau, un rapace ou un loup. Dans ce cas, elle octroie à son porteur un bonus de +1 pour ses tests d'attaque et ses dégâts, quels que soient ses proies ou adversaires. (SD 9)
- L'arme est consacrée à l'esprit d'une proie en particulier. En général, elle doit être décorée de manière à rendre hommage à l'esprit en question (gravure de bouquetin ou de cerf...). Dans ce cas, elle octroie au porteur un bonus de +3 pour ses tests d'attaque et ses dégâts, mais uniquement contre la créature désignée lors de l'enchantement de l'arme. Contre tout autre proie ou ennemi, l'arme n'est pas considérée comme magique. (SD 7)

Cristal de chasse (Hommes-ours uniquement)

Ce savoir très rare permet de façonner un biface en cristal de roche d'une dureté et d'une beauté incomparables. La difficulté est très grande cependant, car le cristal est très sensible et peut être gâché à la moindre fausse manœuvre de taille. La difficulté pour façonner le cristal et en faire un outil ou une arme enchantée est de 15. On dit parmi les hommes-ours que l'homme qui part à la chasse avec une telle arme ne rentre jamais bredouille et ne craint pas la mort. De fait, un objet armé d'une pointe en cristal accorde à son porteur un bonus de +2 pour toucher, de +2 aux dégâts, et cause un critique sur un lancer de 11 ou 12 aux dés.

4.5 La sorcellerie

Le personnage usant de sorcellerie sait préparer toutes sortes de breuvages et onguents magiques. La liste proposée n'est pas exhaustive et d'autres potions peuvent être créées avec l'accord du meneur de jeu, mais chacune des potions proposées ci-dessous fait l'objet d'un apprentissage spécial et représente un savoir secret distinct. La manufacture de chaque philtre ou onguent doit donc être apprise séparément. La difficulté pour trouver les herbes et ingrédients nécessaires à l'élaboration des philtres et onguents est indiqué par le seuil de difficulté du jet de *cueillette* effectué pour la récolte. Ce même seuil doit être utilisé pour le test lors de la fabrication.

Baume de guérison (temps de préparation 2 heures, SD7) : la personne qui passe ce baume sur ses plaies récupère 3d6 pts de vie en une heure.

Breuvage de feu (temps de préparation 4 heures, SD7) : la personne qui boit cette potion voit son endurance aux éléments augmenter de +3 pendant 4d6 heures.

Philtre de sommeil (temps de préparation 4 heures, SD9) : la personne qui boit ce philtre doit effectuer un test de fatigue contre un SD12 ou tomber dans un profond sommeil pour 6d6 heures.

Breuvage de force (temps de préparation 4 heures, SD12) : la personne qui boit ce breuvage bénéficie d'une force surnaturelle (comme la Force de l'ours) pendant 1d6 heures.

Poisons (temps de préparation 1 à 4 heures, SD7 à 12) : le préparateur peut préparer des poisons sous forme de breuvages ou de pâtes. Ces poisons ont une virulence égale au SD associé à leur préparation.

Philtre d'amour (temps de préparation 8 heures, SD12) : la personne qui boit ce philtre doit effectuer un test de sagesse contre un SD12 ou tomber amoureux du personnage désigné par le préparateur, pour une durée de 6d6 heures

Breuvage des ténèbres (temps de préparation 8 heures, SD12) : toute personne qui absorbe ce breuvage doit réussir un test de résistance au poison contre un SD12 ou devenir aveugle et sourd pendant 3d6 heures

Onguent de Paovorn (temps de préparation 12 heures, SD12) : la personne qui passe cet onguent sur sa peau augmente sa protection naturelle de 7 points, pendant 1d6 heures.

Breuvage de Vie (temps de préparation 12 heures, SD15) : la personne qui boit ce philtre est purgé de toutes ses maladies, blessures ou poisons après une nuit de repos. Ce breuvage ne se conserve qu'une journée.

Le philtre d'amour et le philtre de sommeil peuvent être préparés de manière à avoir des effets très longs : 2d6 lunes. Leur préparation s'effectue alors avec un SD15, et leur préparation devient trois fois plus longue.

Récapitulatif des talents et savoirs secrets

Talents

Artisanats

Taille de pierre, *technique sur éclat*
 Taille de pierre, *débitage laminaire*
 Travail du bois
 Travail des peaux
 Travail de l'os

Arts

Ornements corporels
 Parures
 Peinture
 Sculpture

Savoirs secrets

Combat

Empalement (HL)
 Mêlée (HL)
 Vol du Harfang (HL)
 Chasseur des mers (HL)
 Combat de l'ours (HO)
 Combat du taureau (HO)

Chamanisme

Transe
 Langage des esprits
 Contact d'esprit
 Exorcisme
 Forme animale

Enchantement

Fétiches
 Armes magiques (HL)
 Cristal de chasse (HO)

Sorcellerie

Baume de guérison
 Breuvage de feu
 Breuvage de force
 Breuvage des ténèbres
 Breuvage de Vie
 Onguent de Paovorn
 Philtre d'amour
 Philtre de sommeil
 Poisons



5 Le monde de l'ère glaciaire

Le monde de *Würm* est celui décrit dans les quatre tomes du cycle de **Vo'hounâ** (*La saison d'Ao*, *La saison de Mordagg*, *Le souffle de Montharoumone*, *Les griffes de Scilax*) et dans ceux du cycle de **Neandertal** (*Le cristal de chasse*, *Le breuvage de vie* et *Le meneur de meute*).

5.1 Les dangers de l'ère glaciaire

L'ère glaciaire étend son emprise sur le territoire.

Les forêts sont rares, et composées surtout de pins sylvestres et de bouleaux, excepté dans le sud où de denses forêts de chênes, de hêtres, de frênes résistent encore au froid. Ailleurs s'étend la steppe, et la toundra au nord. A l'Est et au Nord s'élèvent de hautes montagnes enneigées, et plus loin, des glaciers infranchissables.

Bien qu'il y fasse froid, le climat glaciaire n'est pas si désagréable : il fait souvent beau et sec, car le froid a gelé l'eau des nuages dans les glaciers, laissant place au soleil. Au cours de la saison douce, la température oscille entre 15 et 25 degrés. Au cours de la saison froide, cependant, les températures peuvent chuter très bas, jusqu'à -40°.

Pour les personnages, le climat glaciaire peut effectivement présenter certains dangers...

La pluie : les pluies sont rares, mais torrentielles. Lorsqu'elles s'abattent, les personnages doivent effectuer un jet de *Résistance au froid* (SD7) pour chaque journée passée sous la pluie ou prendre un rhume d'une VIR de 1d6+2. envoyé par l'esprit des Pluies. Sous la pluie, le déplacement est limité au 2/3 du déplacement normal.

Le grand froid : Les jours où il fait très froid (inférieur à 0°), il vaut mieux ne pas sortir. Si un personnage décide néanmoins de se risquer au dehors, il doit alors effectuer un test de *Résistance au froid* par tranche de 12, 6, 3 ou 1 heures (en fonction de la sévérité du froid), avec des Seuils de Difficulté variables (voir le tableau des effets du froid).

Le blizzard : le blizzard est une violente tempête de neige où des vents glacés tourbillonnants vous transpercent la peau. Le blizzard est redouté par toutes les créatures. Si un personnage est pris au cœur d'un blizzard, voilà ce qui arrive :

- Tant que le blizzard dure, ses tests d'orientation et de perception ont un malus de -6.
- Ses autres tests, à l'exception de ceux de *résistance au froid*, ont un malus de 3.
- Chaque heure, le personnage subit 3d6 pts de dégâts dus au froid et à la glace tourbillonnante. Un test réussi de *résistance au froid* (SD9) permet de diviser ces dégâts par 2. Une réussite critique permet de ne subir aucun dégât.
- Dans ces conditions, le déplacement et la vitesse du personnage sont divisés par 2 (arrondi à l'inférieur).

Mais d'autres dangers guettent encore les personnages :

La fatigue : Un personnage qui n'a pas pris de repos pendant 12 heures est *fatigué*. Il subit un malus de -2 à toutes ses compétences. Un personnage *fatigué* qui ne se repose pas devient *épuisé* au bout de 12 autres heures. Un personnage *épuisé* subit un malus de -4. Une nuit de repos annule fatigue et épuisement.

Nota : une demi-journée compte comme environ 6 heures. Les malus liés à la fatigue peuvent se cumuler avec ceux liés à la malnutrition.

Les chutes : Elles causent 1d6 points de dommage par tranche de 2m de chute. Un test d'agilité réussi (2d6, 3d6 si le personnage possède l'*agilité du Bouquetin*) permet de diviser par deux ce type de dégâts lorsqu'ils

surviennent, voire même de les annuler sur une réussite critique.

Chute du bord d'un précipice : un animal ou personnage se retrouvant au bord d'un précipice ou d'un gouffre *au terme d'une course* doit effectuer un test d'agilité SD5 (ou d'Initiative pour les animaux) ou tomber et subir des dégâts en conséquence.

Tableau des effets du froid

Température	Fréquence du test	SD du test de <i>Résistance au froid*</i>	Dégâts causés par le froid**
0 à -10°	1 par 12 heures	5	1d6 pts de dégâts
-10 à -20°	1 par 6 heures	7	1d6 pts de dégâts
-20 à -30°	1 par 6 heures	9	2d6 pts de dégâts
-30 à -40°	1 par 3 heures	12	2d6 pts de dégâts
-40° et moins	1 par heure	15	3d6 pts de dégâts

* Sur une maladresse au jet de *Résistance au froid*, le personnage attrape un rhume d'une VIR de 1d6+3, envoyé par l'esprit des Glaces.

** Notez qu'un test réussi permet de diviser ces dégâts par 2. Un personnage trempé voit ces dégâts multipliés par 2. A 0 Pvie, le personnage tombe inconscient. A -10 points d'endurance, le personnage meurt de froid. Attention : la protection conférée par les vêtements portés compte lors du calcul des dégâts dus au froid.

Lorsqu'un personnage a subi des dégâts dus au froid au cours de la nuit, il ne bénéficie pas de la récupération de pts de vie à l'aube, même s'il s'est reposé pendant la journée passée.

Les flammes : Une torche enflammée peut causer 1d6 points de dommage si elle est utilisée comme arme. Tomber dans un petit feu de camp occasionne 1d6+2 points de dégâts. Tomber dans un grand feu de camp occasionne 2d6+4 points de dégâts. Un personnage pris dans un incendie subit 1d3 pt de dégât par round, et risque de mourir asphyxié.

L'asphyxie & la noyade : Qu'il soit étranglé, noyé ou pris dans les vapeurs toxiques d'un incendie, un personnage doit réussir un test de résistance par round ou perdre 1d6 points d'endurance, et ce à chaque échec. Le premier jet se fait contre un SD 3, le second contre un SD 4, le troisième contre un SD 5 et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il soit secouru ou qu'il ait perdu tous ses points d'endurance. Le Souffle du cerf permet de lancer 3d6 au lieu de 2d6 pour ces tests.

Les poisons : les poisons sont définis par une caractéristique appelée VIRulence. Si un personnage se trouve contaminé par un poison, il doit lancer un test de résistance opposé à la VIRulence du poison. Si le personnage rate son duel, il perd un nombre de points de vie égal *au double* de la VIRulence du poison. Si en revanche il réussit ce duel, il ne perd qu'un nombre de Pvie égal *à la moitié* de la VIR du poison.

Note : Avec assez de temps, un test de soins réussi permet de diviser par deux la VIR d'un poison.

Les maladies : les maladies fonctionnent comme les poisons : elles possèdent une VIRulence à laquelle le personnage malade doit opposer son test de résistance. Le personnage a droit à un jet par jour qui, en cas d'échec, lui cause 1d6 points de dégâts. Si, au bout d'un nombre de jour équivalent à la VIR de la maladie, le personnage est toujours vivant, cela signifie qu'il a triomphé de la maladie et peut alors commencer à récupérer des points de Vie selon le mode de guérison normal. Un jet de *Philtre & onguent* permet d'annuler la perte de points de vie (une fois par jour). Une maladie étant toujours le fait d'un esprit malveillant ou d'une malédiction, un *Exorcisme* peut la guérir.

La malnutrition : Un personnage qui n'a pas pris de repas pendant 12 heures est sous l'effet de la *faim*. Il perd 1d3 pts de vie et subit une pénalité de -1 sur ses tests, *sauf pour combattre ou se procurer de la nourriture*, jusqu'à son prochain repas. Un personnage qui a faim et qui ne mange toujours pas devient *affamé* au bout de 24 heures (soit 36 heures après son dernier repas). Il perd à nouveau 1d3 pts de vie et la pénalité de -1 s'applique alors à *tous ses tests*, sans exception. Par la suite, le personnage perd 1d6 pts de vie par jour passé sans manger, et les malus augmentent, à raison de -1 point par jour. Un vrai repas chaud et un peu de repos annulent tous ces malus, mais les points de vie perdus doivent être récupérés au fur et à mesure des repas et du repos.



5.2 Les tribus du territoire

Hommes-ours et Hommes longs : Au delà des dissemblances physiques évidentes entre les deux types humains qui se partagent le territoire, de très grandes similitudes existent quant à leur mode de vie : ces deux peuples sont tous deux chasseurs-cueilleurs, pour commencer, mais aussi nomades, animistes et souvent totémistes. Et cependant ces similitudes cachent des différences subtiles : ainsi les hommes longs se déplacent-ils plus fréquemment et plus loin que leurs cousins hommes-ours, pour aller à la recherche de matière première ou pour troquer ; ils ne craignent pas d'emprunter les voies fluviales pour se déplacer, sur des radeaux ou des pirogues, ce que redoutent les hommes-ours en général. Les hommes-ours ont tendance à privilégier les habitats lovés au fond de vallées, au creux d'abris rocheux, alors que les hommes-longs préfèrent installer leurs campements sur des hauteurs dégagées, à la croisée de nombreuses pistes, pour « voir loin ». De fait, leurs nombreux déplacements et échanges tendent à favoriser la vitalité des hommes longs, dont les communautés peuvent rassembler jusqu'à trente ou quarante individus, contre rarement plus de vingt pour les hommes-ours. Quant à l'ensemble des croyances et traditions de chacun de ces peuples, elles sont si variées d'une tribu à l'autre qu'il est impossible d'établir s'il existe davantage de diversité entre deux tribus du même peuple ou deux tribus issues de peuples différents.

Malgré ces dissemblances, les échanges entre les deux peuples existent, selon que des communautés partagent le même territoire et sont appelés à s'entraider, ou selon qu'un échange apparaisse profitable pour l'une ou l'autre communauté. Des tribus rassemblant en leur sein à la fois des hommes-ours et des hommes-longs, bien qu'elles soient excessivement rares, existent bel et bien et peuvent

prosperer (c'est dans ce cas au meneur de jeu de décider, si besoin est, de la fertilité ou stérilité d'une progéniture métisse).

Pour autant les contacts entre les deux peuples demeurent sporadiques, et les légendes les plus folles courent d'une tribu à l'autre sur l'aspect et les rites des « autres ». L'ignorance menant invariablement à la peur et à l'agressivité, des conflits parfois très violents peuvent alors éclater. Ils n'en sont pas moins exceptionnels, la plupart des communautés considérant à juste titre que les rigueurs de l'âge glaciaire sont déjà suffisamment éprouvantes pour ne pas se rajouter d'autres risques de perdre la vie.

Chefferie et commandement : Contrairement à l'image d'Épinal dépeignant les tribus préhistoriques peinant sous la férule d'un chef autocratique assimilable à un mâle dominant ou à une figure du père tout-puissant, toutes les tribus n'ont pas de chef, loin s'en faut. Dans la plupart des tribus l'idée même d'un chef est absente et les décisions importantes sont prises par toute la communauté, ou par un conseil des sages où préside la *Voix des ancêtres*, un homme ou une femme prestigieux qui transmet la tradition et conduit les cérémonies, ou encore par certains chamanes. Dans ces tribus sans chef peut toutefois exister un *chef de chasse*, grand chasseur qui mène la plupart des chasses importantes.

Si une tribu possède un chef, alors celui-ci doit toujours détenir beaucoup de prestige, et est souvent tenu à combler les membres de sa tribu de dons et bienfaits pour pouvoir conserver ce prestige. Il est aussi souvent l'homme qui compte le plus d'épouses (ou inversement !). Cependant le statut de chef est précaire : s'il confère un grand ascendant sur le reste de la tribu ou du clan, celui qui tente de confisquer l'usage réel du pouvoir pour son propre intérêt au détriment du bien être de tous risque fort de se faire

tuer sans autre forme de procès s'il a commis l'erreur de se mettre à dos une partie trop importante de la communauté...

Totems et tabous : La plupart des tribus a un tabou totémique : On ne peut pas consommer la chair de l'animal associé à l'esprit tutélaire de la communauté. Il est toutefois permis de le combattre pour se défendre face à une agression – exceptionnelle (voir *lien totémique*) - de la part de l'animal totem. Si un tel combat se solde par la mise à mort de l'animal, cela est un très mauvais signe pour le personnage : il perd tout bénéfice de son **lien totémique** (voir chap. 1.2), et perd *le double* des points de bravoure associés à l'animal totémique combattu. Si en revanche l'animal n'est que blessé au terme du combat, il n'y a aucune conséquence pour le personnage.

Exception : il existe quelques cas où le clan ou la tribu peuvent procéder au meurtre rituel de l'animal totem du groupe. Mais cela se fait toujours avec l'accord de l'esprit tutélaire, et dans des circonstances très précises.

Certaines tribus ont aussi le tabou de l'anthropophagie, et refusent de consommer la chair humaine. Toutes les tribus pratiquent le tabou de l'inceste, l'interdiction d'avoir des relations sexuelles avec un membre de sa famille ou même de son clan. La plupart de ces tribus sont dites exogamiques, car pour se marier, un membre de la tribu doit aller chercher une épouse ou un époux dans une autre tribu. Selon que sa tribu est patri- ou matrilineaire, c'est l'homme ou la femme qui quittera sa tribu d'origine. En cas d'opposition, tout se règle par des cadeaux et des négociations.

Croyances et rituels : Les croyances et les rituels, qui permettent de tisser un lien entre les hommes et le monde surnaturel qui les entoure, occupent une place de tout premier ordre dans la vie préhistorique.

L'*Animisme* est la première de ces croyances. Elle enseigne que toute chose possède un esprit qui peut être bon ou mauvais, calme ou furieux, avec lequel certains humains peuvent communiquer. Il en va ainsi d'un animal, mais aussi d'une arme, d'une rivière, d'un rocher, d'un feu. Parfois, lorsque les humains côtoient longuement l'un ou l'autre de ces esprits, ils lui donnent un nom. Les hommes-ours sont presque tous animistes, et révèrent tout autant le Grand Ours que l'Esprit-Soleil, l'esprit de leur feu de camp ou celui d'un épieu solide. Plus les esprits sont puissants et terrifiants, comme l'esprit de l'Hiver ou l'esprit de la Nuit, plus les hommes doivent accomplir des rituels compliqués et fréquents pour se les concilier, avec offrandes ou sacrifices. Le Chamanisme est un savoir secret qui participe d'une tradition faisant écho aux croyances animistes dans l'existence d'Esprits auxiliaires et maléfiques.

Le *Culte des ancêtres* est répandu tout autant chez les hommes-ours que chez les hommes-longs, et implique

la pratique de rituels funéraires et une transmission de la mémoire des ancêtres proches et mythiques. Les rituels funéraires peuvent être très variés : inhumation primaire ou secondaire (après nettoyage du squelette ou prélèvement du crâne par exemple), crémation, exposition sur un roc élevé, envoi du corps dans un tronc creux au fil d'une rivière... Il est fréquent de préparer le défunt pour son dernier voyage avec des objets qui lui seront utiles dans l'au-delà. L'ocre rouge, pour ses vertus magiques, est souvent utilisé pour couvrir la peau du mort. L'*Au delà* constitue la plupart du temps le « monde invisible » de chaque tribu. Pour les hommes-ours, ce monde invisible où vont vivre les morts est le « Monde d'En-dessous » sur lequel veille le Grand Ours Rouge. Pour les hommes-longs, ce monde invisible se trouve dans le ciel et est appelé « Terres de Brume », et son accès est protégé par le grand Cerf Noir.

D'autres croyances peuvent impliquer l'existence d'êtres surnaturels tels des Géants et des Chimères (que vous pouvez choisir de rendre réels en jeu ou non). De même, vous êtes invités à imaginer toute une variété de traditions et de rites étranges pour chaque nouvelle tribu à laquelle vous aller donner vie.

Les Esprits dans l'univers de Vo'hounâ : Au sein du territoire qui sert de cadre aux aventures de Vo'hounâ et Cheval-cabré, les hommes sont guidés, assistés et parfois menacés par de puissants esprits de la nature. Le plus puissant d'entre eux est AO, la déesse mère, dispensatrice de vie et de chaleur. Puis vient XAÂR, l'esprit des glaces et du blizzard, l'esprit le plus redouté. Parmi les esprits animaux on trouve d'abord MORDAGG, le grand cerf mégacéros guide des morts et gardien de l'entrée dans les Terres de Brume. MONTHAROUMONE est le grand esprit mammoth, un esprit tutélaire très puissant qui a façonné les hommes-longs avec le sang d'AO. Mais les esprits les plus vénérés par les hommes-longs sont TAKHJA, le Cheval des Vents, maître des savoirs et guide des hommes dans leur longue errance, ou OLOGHAM, le grand bison qui dispense force et fertilité. LA VAGUE NOIRE, esprit orque qui sillonne les mers, est vénéré par certains clans qui vivent sur le littoral.

OURZOHOUNKAN le grand ours rouge des cavernes est le Grand-Père des hommes-ours. Il est leur protecteur dans la vie et leur guide dans les sombres territoires des morts. PAOVORN le Tonne-Ténèbres est le grand rhinocéros laineux, esprit chagrin et maléfique, esprit de la nuit avec qui peu d'hommes cherchent le contact, sinon quelques sorcières à qui cet esprit a enseigné les secrets des philtres. Enfin, SCILAX, l'œil de braise, est le terrible esprit des grands lions gris des cavernes, vengeur et clairvoyant.

Il existe bien sûr de nombreux autres esprits animaux ou végétaux, tels SOMBRECAILLES ou SOMBRECORCE, mais ils occupent un rôle secondaire dans la mythologie du monde de Vo'hounâ.

5.3 Les valeurs d'échange

Troc et partage : En plus des colporteurs qui sillonnent le territoire, nombreux sont les chasseurs qui entreprennent des voyages parfois périlleux pour faire du troc. A cet égard, les hommes longs ont instauré une tradition bien commode : Une fois par an, plusieurs tribus se retrouvent à un endroit donné, souvent un endroit sacré, pour un *rassemblement des clans*. C'est alors l'occasion d'effectuer d'importants trocs, de festoyer ensemble mais aussi de célébrer des alliances. C'est également l'occasion de concours et de défis, qui peuvent parfois tourner aux duels ou à l'affrontement... Le paragraphe ci-dessous détaille la procédure du troc en terme de jeu et les valeurs d'échange des biens bruts ou manufacturés.

Il n'y a pas de forme de monnaie dans le monde préhistorique de l'ère glaciaire. A la place, les biens s'échangent sous forme de troc. Chaque bien ou objet possède une valeur d'échange déterminée variant entre

0 (aucune valeur) et 20 (plus encore pour les objets magiques). Ainsi, un personnage qui souhaite acquérir un bien d'une valeur de 12 devra offrir en échange 12 biens d'une valeur de 1 ou 6 d'une valeur de 2, 4 de 3 etc...

Le jet de *troc* (voir ch. 2.2 *les activités tribales*) permet d'apprécier à sa juste valeur les biens à échanger. Deux personnages qui font du troc peuvent lancer tous deux un jet de troc. Celui des deux qui remporte l'opposition peut alors ajuster son troc de 1 pt de valeur (2 en cas de réussite critique). Lorsqu'un personnage fait don d'un bien ou d'un objet à quelqu'un, il gagne dans le même temps la valeur de l'objet donné en points de générosité.

Au départ du jeu, un personnage débutant commence la partie avec son matériel de base (voir la création du personnage), plus 1d6+1 points de valeur d'objets et matériaux divers qu'il peut choisir à sa guise.

Tableau des valeurs d'échange

Peau 1	Sac de peaux 3
Fourrure 2	Belle fourrure 3
Grande et belle fourrure 4	Outils à feu (bâtons ou pierres, amadou) 2
Vêtements manufacturés 3	Vêtements d'hiver manufacturés 5
Outil ou couteau de pierre 2	Poignard d'os 4
Épieu à pointe de pierre 3	Épieu à pointe d'os 5
Gourdin 1	Casse tête 3
Massue 2	Sagaie 3
Fronde 1	Bolas 5
Plantes médicinales courantes 1	Plantes médicinales rares 5 à 15***
Corde de boyaux 2	Parure 5 à 20
Radeau 5	Pirogue 20
Flûte 6	Tambour 6
Pigments pour peintures 4	Une poignée de coquillages 4
Pierre brute de qualité commune 1	Pierre brute de bonne qualité 4*
Bois de cervidé 2	Bois de mégacéros 6
Cornes d'aurochs 2	Os grand 1
Défense de mammoth 6	Os énorme 3
Crâne 1 à 8	Bois précieux 3
Arme en cristal de roche 15**	Pierre précieuse 4 à 12
Statuette 5 à 20	Fétiche (non enchanté) 5 à 20
Bloc de Sang de la terre (<i>ocre rouge</i>)§ 3 à 6	Pierre de Nuit (<i>bloc de dioxyde de manganèse</i>)§ 3 à 6

Les objets manufacturés avec réussite critique ont une valeur double. Les objets magiques ne peuvent pas s'échanger. Ils doivent obligatoirement être donnés. Ils ont une valeur égale à celle de l'objet de base, +9 pour un fétiche, +9 pour une arme magique consacrée aux esprits de la chasse, +7 pour une arme magique consacrée à l'esprit d'une proie. Si l'objet a été enchanté de manière permanente, ce bonus est doublé.

* Une pierre brute de bonne qualité donne un bonus de 2 aux tests de *Taille de pierres* effectués avec ce matériau.

** Une arme avec une pointe en cristal de roche fabriquée par un initié de la technique du *cristal de chasse* bénéficie de bonus spéciaux. Se référer à la section 5.4 : *Enchantement*.

*** Les plantes médicinales courantes servent pour les cataplasmes. Les plantes rares servent pour les *Philtres & Onguents* : elles valent 5 si le SD est 7 ; elles valent 10 si le SD est 9, et 15 si le SD est 12.

§ les blocs d'ocre rouge et de dioxyde de manganèse ont une valeur égale au nombre de fois où elles peuvent être utilisées (pour créer un ornement corporel, pour teindre une peau ou accomplir un rituel), soit 3 à 6 fois.

5.4 les Hommes-longs

Voici une liste non exhaustive des tribus du Territoire. Pour chaque tribu ou clan est indiqué le peuple qui la compose, l'esprit tutélaire qui la protège, la prédominance masculine ou féminine éventuelle, et le type de liens de parentés qui la régit.

Clan d'Hommes-Longs typique

Population : Hommes longs. 3d6 hommes, 3d6 femmes, 3d6 enfants. 1d3 chamanes
Esprit tutélaire / animal totémique : Ancêtres + un animal totem au choix et l'Esprit associé
Pas de prédominance sexuelle. Pas de chef. Liens matrilineaires. Tabou de l'inceste ; tabou totémique ; tabou de l'anthropophagie.
Culture Aurignacienne ; Techniques secrètes de combat : Empalement, Vol du harfang

le Clan du Cheval

Population : Hommes longs. 3d6 hommes, 3d6 femmes, 3d6 enfants. 1d3 chamanes
Esprit tutélaire / animal totémique : Takhja / le cheval
Pas de prédominance sexuelle. Pas de chef. Liens patrilinéaires. Tabou de l'inceste ; tabou totémique ; tabou de l'anthropophagie.
Culture Aurignacienne ; Techniques secrètes de combat : Empalement, Vol du harfang

Le Clan de l'Orque

Population : Hommes longs. 3d6 hommes, 3d6 femmes, 3d6 enfants. 1d3 chamanes
Esprit tutélaire / animal totémique : la Vague noire / les dauphins (épaulard)
Pas de prédominance sexuelle. Pas de chef. Liens patrilinéaires. Tabou de l'inceste ; tabou totémique ; tabou de l'anthropophagie.
Culture Aurignacienne ; Techniques secrètes de combat : Chasseur des mers

Le Clan du Bison

Population : Hommes longs. 3d6 hommes, 3d6 femmes, 3d6 enfants, 1d3 chamanes.
Esprit tutélaire / animal totémique : Ologham / le bison
Pas de prédominance sexuelle. Pas de chef. Liens matrilineaires. Tabou de l'inceste ; tabou totémique ; tabou de l'anthropophagie.
Culture Aurignacienne ; Techniques secrètes de combat : Empalement, Mêlée, Vol du harfang

Le Clan de la grande Aurochs

Population : Hommes longs. 4d6 hommes, 4d6 femmes, 4d6 enfants. 1d3 chamanes
Esprit tutélaire / animal totémique : Atrathani / l'aurochs
Prédominance sexuelle féminine. Chef. Liens matrilineaires. Tabou de l'inceste ; tabou totémique.
Culture Aurignacienne ; Techniques secrètes de combat : Empalement, Mêlée, Vol du harfang

Le Clan des Hommes-lions (appelés hommes-hyènes par les autres clans)

Population : Hommes longs. 3d6 hommes, 3d6 femmes, 3d6 enfants, 1d3 chamanes.
Esprit tutélaire / animal totémique : Scilax / le lion gris
Prédominance sexuelle masculine. Chef. Liens matrilineaires. Tabou de l'inceste ; tabou totémique.
Culture Aurignacienne ; Techniques secrètes de combat : Empalement, Mêlée, Vol du harfang

Le Clan des Rennes

Population : Hommes longs. 3d6 hommes, 3d6 femmes, 3d6 enfants, 1d3 chamanes.
Esprit tutélaire / animal totémique : Animarbre / le renne
Prédominance sexuelle masculine. Chef. Liens matrilineaires. Tabou de l'inceste ; tabou totémique ; tabou de l'anthropophagie.
Culture Aurignacienne ; Techniques secrètes de combat : Empalement, Vol du harfang

Le Clan Métis

Population : Hommes longs & Hommes-ours. 2d6 hommes, 2d6 femmes, 2d6 enfants. 1d6 chamanes
Esprit tutélaire / animal totémique : Vo'hounâ (Cheval-Cabré, ancêtres) / ours rouge, cheval, mammoth, loup.
Pas de prédominance sexuelle. Pas de chef. Liens matrilineaires. Tabou de l'inceste ; tabou totémique ; tabou de l'anthropophagie.
Culture Aurignacienne (et Châtelperrière) ; Techniques secrètes de combat : Empalement, Vol du harfang

5.5 Les Hommes-ours

Deux tribus d'hommes-ours, **la tribu de la Rivière noire** et **la tribu des Roches acérées**, sont décrites de manière plus complètes dans le premier scénario d'introduction du chapitre 8. Elles sont parfaites pour servir de tribus d'origine aux personnages des joueurs.

Tribu d'Hommes-Ours typique

Population : Hommes ours. 2d6 hommes, 2d6 femmes, 1d6 enfants, 1 chaman
Esprit tutélaire / animal totémique : Ancêtres + Ourzohoukan / Pours rouge.
Pas de prédominance sexuelle. Pas de chef. Liens patrilinéaires. Tabou de l'inceste ; tabou totémique ; tabou de l'anthropophagie.
Culture Moustérienne ; Techniques secrètes de combat : Combat de Pours, Combat du taureau

La Tribu des Mousses

Population : Hommes ours. 2d6 hommes, 2d6 femmes, 1d6 enfants, 1d3 chamanes
Esprit tutélaire / animal totémique : Ourzohoukan / Pours rouge.

Pas de prédominance sexuelle. Pas de chef. Liens matrilineaires. Tabou de l'inceste ; tabou totémique ; tabou de l'anthropophagie.
Culture Moustérienne ; Techniques secrètes : Sorcellerie

La Tribu des Torses Rouges

Population : Hommes ours. 2d6 hommes, 2d6 femmes, 1d6 enfants, 1d3 chamanes
Esprit tutélaire / animal totémique : Ourzohoukan (Ourzosbraugo, ancêtres) / Pours rouge, (le loup.)
Pas de prédominance sexuelle. Pas de chef. Liens patrilineaires. Tabou de l'inceste ; tabou totémique ; tabou de l'anthropophagie.
Culture Châtelperronienne ; Techniques secrètes de combat : Combat de Pours, Combat du taureau

La Tribu des Hommes Flammes

Population : Hommes ours. 3d6 hommes, 3d6 femmes, 2d6 enfants, 1d3 chamanes
Esprit tutélaire / animal totémique : Ourzohoukan (l'esprit du feu) / Pours rouge.
Pas de prédominance sexuelle. Pas de chef. Liens patrilineaires. Tabou de l'inceste ; tabou totémique ; tabou de l'anthropophagie.
Culture Moustérienne ; Techniques secrètes de combat : Combat de Pours, Combat du taureau

La Tribu des Hommes Sanglants

Population : Hommes ours. 3d6 hommes, 3d6 femmes, 2d6 enfants, 1d3 chamanes
Esprit tutélaire / animal totémique : Ourzohoukan / Pours rouge, (le loup.)

Pas de prédominance sexuelle. Pas de chef. Liens patrilineaires. Aucun tabou.
Culture Moustérienne ; Techniques secrètes de combat : Combat de Pours, Combat du taureau

La Tribu de la Lune

Population : Hommes ours. 3d6 hommes, 3d6 femmes, 2d6 enfants, 1d3 chamanes
Esprit tutélaire / animal totémique : Ourzohoukan / Pours rouge, (le loup.)
Prédominance sexuelle féminine. Pas de chef. Liens matrilineaires. Tabou de l'inceste ; tabou totémique ; tabou de l'anthropophagie.
Culture Châtelperronienne ; Techniques secrètes : Combat de Pours, Cristal de chasse

La tribu du Meneur de Meute

Population : Hommes ours. (?)
Esprit tutélaire / animal totémique : Thuriaqkumtheq (ancêtre) / le loup
Pas de prédominance sexuelle. Chef. Liens patrilineaires. Tabou de l'inceste ; Tabou totémique ; tabou de l'anthropophagie.
Culture Moustérienne ; Techniques secrètes de combat : Combat de Pours, Combat du taureau

Le Clan des Vieilles Mères

Population : Hommes ours. 1d6-3 hommes, 2d6 femmes, 1d6-3 enfants, 1d3 sorcières (voir bestiaire)
Esprit tutélaire / animal totémique : Paovorn / le rhinocéros laineux.
Prédominance sexuelle féminine. Pas de chef. Liens matrilineaires. Tabou de l'inceste ; tabou totémique.
Culture Moustérienne ; Techniques secrètes : Sorcellerie

5.6 Le langage des Hommes-ours

Voici un échantillon de vocabulaire des Hommes-ours. Un joueur désirant interpréter un personnage homme-ours peut utiliser ce petit dictionnaire pour se composer un nom.

Ao	vie	Ja	vent	Scil	œil
Aod	soleil	Kâ, Kati	beau, belle	Tha	vieux, vieille
Aodwâ	aube	Kani, Kan	grand	Thego, Thegâ	sage
Atr	salutation	Kehkr	épieu	Theniki	cheval
Athran	baïser	Kum	meute, horde	Theq	meneur, chef
Boas	pierre, galet	Lag	cendre	Thowë	sexe masculin
Braughi	poitrine (féminine)	Lax	braise	Torog	aurochs
Braugo	torse	Mah	parole	Trani	vache (mère)
Dagg	bois, ramures	Mana	lune	Trol	noir
Dakr, Daki	corne	Meh	doux, douce	Ur	magie
Däuro	amour (physique)	Mone	terre	Urkho	sorcier
Draug	bras	Monthâh	mammouth	Va-hu	formule d'accord
Ei-go	court	Mor	peur, fantôme	Vo	femme
Fau, Fauwg	feu	Morauq	fléau, mal	Vou	homme
Go	petit	Orn	ténèbres	Voïkum	tribu
Ha-Kani	long	Olog	bison	Wë	puissant, fort
Ham, Har	gros, épais	Ourzo	rouge	Wâ	nouveau, naissant
Houn, Houm	ours	Paov, Paovâ	tonner, faire résonner	Wak	inconnu
Hounâ	ourse	Loï	cuisse, jambe	Xö	donner
		Roum	frapper		



6 Les pouvoirs des esprits

6.1 L'esprit tutélaire et la manne

Chaque clan et chaque tribu possède un esprit tutélaire qu'il vénère ou craint, et à qui il adresse ses prières et offrandes, parfois même des sacrifices. Cet esprit peut être un esprit animal, comme l'esprit du Grand Ours, ou un groupe d'esprit, comme les esprits des ancêtres, ou encore un esprit élémentaire, comme l'esprit de la Rivière Noire (voir scénario d'introduction 1). Il peut arriver que cet esprit soit bienveillant et protecteur, mais aussi que cet esprit tutélaire soit mauvais et jaloux. En règle générale, le tempérament de cet esprit marque directement tous les membres de la communauté de son empreinte et ainsi définit l'« esprit » du clan ou de la tribu.

En terme de jeu, l'esprit tutélaire confère une « manne » de dés à toute la communauté sur laquelle il veille et dans lequel chaque membre peut puiser pour trouver de l'aide ou de l'inspiration en cas de difficulté, quelle que soit l'action tentée et les circonstances. Il va de soi qu'il vaut mieux que cette utilisation d'un dé puisé dans la manne ait lieu dans l'accomplissement de tâches impliquant le bien-être ou même l'avenir du groupe, mais ce n'est pas une obligation. Concrètement, disposez dans une coupe ou une bourse le nombre de dés qui constitue la manne. Chaque joueur y puisera un dé lorsqu'il fera appel à l'aide de l'esprit tutélaire, et y replacera un dé lorsqu'il honorera ce dernier.

Esprit tutélaire d'un groupe disparate : Dans le cas où le groupe des joueurs est constitué de personnages venant de tribus différentes ayant chacune un esprit tutélaire spécifique, alors c'est au meneur de jeu de décider (secrètement) d'un esprit qui sera l'esprit tutélaire du groupe ainsi formé. Il peut s'agir de l'esprit de l'une des tribus, mais il peut aussi bien s'agir d'un nouvel esprit qu'il faudra tenter d'identifier. Ce sera alors aux personnages de découvrir, à tâtons, comment plaire à cet esprit et se concilier ses forces.

Manne de départ : au départ du jeu, la manne comporte deux dés par personnage présent dans l'aventure.

Comment utiliser l'aide de l'esprit tutélaire : au moment qu'il juge opportun, un joueur peut décider que son personnage demande l'aide de l'esprit tutélaire. Il puise alors 1d6 qu'il peut utiliser comme bon lui semble pour ajouter à n'importe quel lancer de dé, aussi bien qu'à son score d'Esquive ou de Course pour un round. Notez bien que ce dé peut venir s'additionner à celui découlant de l'usage d'un point d'expérience. Une fois utilisé, le dé puisé n'est pas replacé dans la manne. Il n'y a pas besoin d'égalité entre les joueurs pour l'usage de l'aide de l'esprit tutélaire, car tous les personnages sont liés par cet esprit. Ainsi, au cours d'une aventure, un personnage peut très bien utiliser quatre fois l'aide de l'esprit tutélaire alors que ses camarades ne l'auront utilisée qu'une fois ou deux. Aux personnages de réagir, selon leur degré d'entraide ou de rivalité, à cet éventuel déséquilibre. Rappelons cependant que, dans le monde des hommes du paléolithique, le clan et la tribu valent beaucoup plus que l'individu et bien des hommes ne font aucune distinction (en terme de valeur) entre ce qui peut leur arriver à eux-mêmes et ce qui peut arriver à n'importe quel autre membre du clan, en bien ou en mal.

Le courroux de l'esprit tutélaire : deux choses peuvent provoquer le redoutable courroux de l'esprit tutélaire : que la manne tombe à 0 (très grave) et que ses protégés fassent usage de son aide à tort et à travers (assez grave). Que signifie faire usage de l'aide d'un esprit tutélaire à tort et à travers ? Il convient déjà de dire que cela dépend grandement du tempérament de l'esprit tutélaire. S'il est bienveillant, il tolérera aisément qu'un personnage fasse usage de son aide pour son propre intérêt et non pas celui de tout le groupe, mais réprouvera certainement l'usage de son aide pour accomplir des actes malveillants. Si en revanche il est vindicatif, il tolérera la malveillance envers autrui, mais détestera qu'un personnage fasse

usage de son aide pour ce qu'il considère comme futile ou contraire à ses exigences.

La réprobation : si un personnage a fait usage d'un dé de la manne pour être aidé dans une action que réprouve l'esprit tutélaire (à la discrétion du meneur de jeu), ne le dites pas au joueur, mais notez le. La prochaine fois que ce personnage puisera un dé dans la manne, le dé disparaîtra au moment d'être utilisé et ne pourra venir en aide au personnage (et ne retournera pas dans la manne non plus, il sera tout bonnement perdu). Si le personnage a accompli une action qui a irrité l'esprit tutélaire, cette même pénalité peut se reproduire deux voire trois fois ! Mais si véritablement le personnage a déclenché la fureur de l'esprit tutélaire, il faudra envisager le recours à une *malédiction* (voir plus bas).

Manne à 0 : Il faut veiller à ce que jamais la manne ne tombe à 0. Une manne à 0 signifie que les membres du groupe en ont appelé à l'aide de l'esprit tutélaire sans l'honorer en contrepartie et cela fâchera grandement ce dernier. Concrètement, une manne à 0 tombe en réalité à -12, et il faudra la régénérer de 13 dés pour la faire revenir à 1 ! A la discrétion du meneur de jeu, un esprit tutélaire vindicatif peut infliger une *malédiction* (voir ci-dessous) sur ceux qui ont négligé de lui rendre hommage et ont abusé de son aide.

Régénérer la manne : Seuls les personnages des joueurs peuvent régénérer la manne, de même qu'ils sont les seuls à pouvoir effectivement puiser dedans (même si tous les membres de la communauté sont censés pouvoir le faire eux aussi, cela ne fait pas partie du jeu). Pour régénérer la manne, les personnages doivent :

- *Accomplir les rites sacrés :* chaque jour, les membres d'une tribu doivent effectuer un rite particulier, qui varie en fonction de l'esprit concerné (depuis un simple rituel jusqu'à un sacrifice, à la discrétion du meneur de jeu), à un moment de la journée qui varie également en fonction de l'esprit. La plupart du temps, accomplir le rituel est très facile (SD3), mais cela peut être plus compliqué (SD5, rarement plus). Chaque personnage ayant réussi le rituel ajoute un dé dans la manne. Il va de soi qu'un tel rite ne peut être conduit que si l'on connaît la nature et les exigences de l'esprit tutélaire du groupe, d'où l'importance, au cas où cet esprit est encore inconnu, de le découvrir le plus vite possible.
- *Consacrer à l'esprit tutélaire une offrande :* un personnage peut consacrer deux types d'offrandes à l'esprit tutélaire : une chasse ou une création. Si c'est une chasse, il doit accomplir un rituel spécifique (SD3) impliquant une partie de l'animal tué et renoncer au gain de ses points de bravoure (ceux-ci sont perdus même si le rituel est raté). Si le rituel est réussi, le joueur replace un dé dans la manne. Si le personnage consacre une création, alors il doit réussir un test d'art ou d'artisanat difficile (SD9) et offrir l'objet créé à l'esprit

tutélaire (en le plaçant par exemple dans un endroit sacré), en accomplissant un rituel tout simple (SD3). Si les deux jets sont réussis, le joueur replace un dé dans la manne.

Avec le temps, l'entretien de cette manne d'aide spirituelle doit devenir une seconde nature pour les joueurs, qui puiseront dedans et l'alimenteront avec ferveur. Notez bien que la raison d'être de cette manne est tout autant d'aider les personnages que de renforcer leur sens d'appartenance à une tribu, un clan ou un groupe soudé.

A la fin d'une aventure, le meneur de jeu doit noter le nombre de dés restant dans la manne. Ce nombre constituera la nouvelle manne de départ lors de la prochaine aventure.

6.2 Les faveurs des esprits

Il arrive parfois que les esprits de la nature, des animaux ou des ancêtres autres que l'esprit tutélaire décident d'octroyer aux humains leurs faveurs, que ce soit parce qu'un chamane en transe leur demande de l'aide ou parce qu'ils ont jugé méritant un personnage. Ces faveurs se traduisent souvent par l'effet de forces, mais aussi par une chance surnaturelle, ou des guérisons miraculeuses.

Une fois qu'un chamane est entré en transe et qu'il est parvenu à contacter un esprit ou un ancêtre, il peut tenter d'obtenir son aide pour pouvoir accomplir certains prodiges : pour cela, il doit effectuer un test de *Palabres* plus ou moins difficile. Notez bien qu'un jet raté implique qu'il faudra au chamane attendre *une demi-journée* avant de pouvoir tenter un nouveau jet de dés.

Voici une liste non exhaustive des faveurs que peuvent accorder les esprits :

Aide surnaturelle (9) : le personnage peut demander à l'esprit de lui octroyer les effets d'une *Ferveur* qui lui est associée. S'il parvient à convaincre l'esprit, cet effet durera jusqu'à l'aube suivante.

Protection surnaturelle (9) : certains esprits ou ancêtres peuvent procurer au personnage leur protection : ceci se traduit par une augmentation de 1d6 points de protection, ou 1 point pour un groupe de 2d6 personnes, et ce pour la durée d'un combat déterminé à l'avance.

Clairvoyance (9) : le personnage peut demander à l'esprit un renseignement concernant un sujet de son choix. Si l'esprit accède à sa requête, la réponse parvient alors au personnage sous forme d'un signe ou d'un rêve, qu'il lui faudra ensuite interpréter.

Guérison miraculeuse (12) : le personnage peut demander à l'esprit de soigner une créature de ses blessures (légères ou graves), d'une maladie ou des séquelles d'une blessure grave acquise en jeu (et non pas à la

création du personnage). S'il parvient à convaincre l'esprit - et que celui-ci est assez puissant pour le faire - alors la guérison est totale et immédiate.

Apaïsement (12) : le chamane peut intercéder auprès d'un esprit ou d'un ancêtre pour qu'il calme sa colère, ou celle d'animaux qui lui sont associés. S'il parvient à convaincre l'esprit, les manifestations de sa colère cessent. Le cas échéant, les animaux deviennent paisibles (mais ils peuvent redevenir féroces s'ils sont attaqués)

Notez bien que les effets de ces pouvoirs ne peuvent pas se cumuler, même si l'on demande de l'aide à plusieurs esprits auxiliaires consécutivement.

6.3 Les malédictions

De même qu'il est possible d'intercéder auprès des esprits pour se voir accorder leurs faveurs, il est possible également de demander aux esprits de faire s'abattre le malheur sur autrui. Ce sont les *malédictions*, dont la seule mention glace le sang de tout homme et de toute femme de l'âge de pierre. Au demeurant, dans l'esprit de ces gens, et dans la réalité du monde de *WŪrm*, toute chose mauvaise qui arrive à quelqu'un vient le plus souvent d'une malédiction lancée à son encontre, volontairement ou non.

Pour obtenir d'un esprit qu'il maudisse une personne ou un groupe de personnes, le chamane doit agir comme pour l'obtention de faveurs, c'est à dire entrer en transe et effectuer un test de palabres plus ou moins difficile.

Cependant dans la plupart des cas, des malédictions seront jetées par des esprits animaux ou des esprits ancestraux sur leur propre initiative, pour punir un homme, une femme ou même tout un clan de ses mauvaises actions, comme la trahison ou le parjure, ou de son orgueil démesuré.

Mauvais Œil (9) : le mauvais œil est une malédiction courante que quiconque peut lancer, même s'il n'est pas chamane, même sans contacter un esprit. Il suffit pour cela de jalouser violemment une personne ou de la haïr viscéralement et le mauvais œil sera jeté, presque toujours à l'insu du lanceur. Ici le SD 9 n'est pas lié à un test de palabres, mais à un test pour savoir si le mauvais œil trouve sa cible. S'il est réussi, la victime doit effectuer un test de résistance modéré (SD7) ou succomber aux effets du mauvais œil, subissant jusqu'à dissipation un malus de 1 à tous ses lancers de dés. Toucher ses parties génitales ou tout objet magique ou sacré (fétiche, arme) confère un bonus de +2 au test de résistance (les bonus sont cumulables). Toucher le crâne d'un ancêtre immunise contre le mauvais œil.

Maladie (9) : Le lancement d'une malédiction se traduit très fréquemment par l'apparition d'une maladie d'une VIR de 9 dirigée contre une personne. Une telle maladie dirigée contre un groupe de 2d6 personnes

n'aura plus qu'une VIR de 7. Dans les deux cas, cette maladie est mortelle et peut prendre de multiples formes.

Animal vengeur (12) : Un chamane peut demander à un esprit de lancer contre l'ennemi désigné un animal tueur, qui prend la personne maudite pour cible. Cet animal peut être d'allure normale et animé d'intentions meurtrières, mais dans le pire des cas il peut s'agir d'une créature fantastique (voir chap. 7 : le bestiaire préhistorique). Le SD peut être ajusté à la hausse si le chamane réclame l'intervention d'un animal particulièrement puissant (jusqu'à SD15)

Faiblesse (12) : Le personnage peut demander aux esprits de maudire une personne en lui infligeant l'apparition d'une *Faiblesse*, au choix du lanceur de la malédiction.

La victime d'une telle malédiction peut tenter d'y échapper en lançant un test de résistance (SD7). Si ce test est raté, alors la victime subit les effets de la faiblesse jusqu'à ce qu'un exorcisme soit pratiqué pour la guérir.

Fuite du gibier (12) : Un chamane peut demander aux esprits de maudire un individu en faisant en sorte que tout gibier se détourne de lui : ceci se traduit par un malus de 3 à tous les jets de dés de pistage, et à un malus de 3 à tous les lancers d'armes de jet effectués dans le cadre d'une chasse. Notez que lorsqu'il se trouve dans un groupe de chasse, le chasseur maudit apporte son malus à tout le groupe, tant qu'il lui reste solidaire.

La victime d'une telle malédiction peut tenter d'y échapper en lançant un test de résistance (SD7). Si ce test est raté, alors la victime subit les effets de la malédiction jusqu'à ce qu'un exorcisme soit pratiqué pour la guérir.

Impuissance ou infertilité (12) : Un mauvais chamane peut demander à un esprit obscur de maudire une personne de telle sorte que, si c'est un homme, il n'ait plus jamais aucune érection et, si c'est une femme, elle ne puisse plus jamais concevoir un enfant.

La victime d'une telle malédiction peut tenter d'y échapper en lançant un test de résistance (SD7). Si ce test est raté, alors la victime subit les effets de la malédiction jusqu'à ce qu'un exorcisme soit pratiqué pour la guérir.

Spectre (15) : Le chamane peut demander à un esprit ancestral maléfique d'aller hanter – ou même tuer tout simplement – une victime. Un *spectre* (cf. Les créatures fantastiques plus bas) apparaît alors pour aller tourmenter la cible désignée par le chamane.

Progéniture maudite (15) : Avec cette malédiction, c'est toute la descendance du personnage qui se retrouve maudite avec lui. La victime elle-même semble ne souffrir que du mauvais œil, mais toute sa progéniture doit réussir un test de résistance SD 9 chaque année ou mourir d'une maladie horrible ou d'un accident

affreux. De plus, la progéniture subit également les effets de la *Fuite du gibier*.

La victime d'une telle malédiction peut tenter d'y échapper en lançant un test de résistance (SD9). Si ce test est raté, alors la victime subit les effets de la malédiction jusqu'à ce qu'un exorcisme soit pratiqué pour la guérir.

Choc en retour : Maudire un être vivant est un acte terrible qui ne va pas sans conséquences pour la personne même qui lance l'imprécation. Chaque fois qu'un personnage lance une malédiction, il perd immédiatement 1d6 points de vie pour une malédiction à SD 9, 2d6 pour une malédiction à SD 12 et 3d6 pour une malédiction à SD 15. De plus, il sera

hanté au cours de sa prochaine nuit de sommeil par un *esprit obscur*. L'esprit obscur est une force maléfique vengeresse qui va tenter de s'emparer du personnage. Celui-ci doit réussir un test de résistance SD 5 (un personnage doté de l'œil de la panthère lance 3d6). Si ce test est réussi, le personnage a repoussé l'esprit obscur et ne sera plus inquiété pour cette fois. Si en revanche le test est raté, l'esprit obscur jette sur le personnage la même malédiction que celui-ci vient de lancer.

Tests de résistance : souvenez-vous qu'un personnage doté de la *Magie du Rhinocéros* lance 3d6 au lieu des 2d6 habituels pour résister aux effets des malédiction.



7 Le bestiaire préhistorique

Voici une liste des animaux et des monstres qui peuplent l'univers de *Würm*. Il est possible de jouer dans le monde de l'ère glaciaire de manière réaliste (chamanisme mis à part), auquel cas le meneur de jeu prendra soin de n'utiliser dans ses scénarii que les animaux qui figurent dans le chapitre 7.1 : *La faune de l'ère glaciaire*. Mais il est également possible de lancer les personnages dans une suite d'aventures plus légendaires et mythologiques que réalistes, auquel cas le meneur de jeu pourra inclure dans ses scénarii les *créatures fantastiques* du chapitre 7.2.

Règles concernant les animaux et les monstres :

Les créatures de l'ère glaciaire sont définies par un certain nombre de données, tout comme les personnages des joueurs.

- **L'Esquive** fonctionne comme pour les personnages.
- **La Peau épaisse** d'un animal compte comme protection contre les dégâts.
- **Les Points de Vie** de l'animal fonctionnent de la même façon que les Points d'Endurance des personnages, mais l'animal ne reçoit de blessure grave que si un coup lui inflige une blessure équivalente, au minimum, *au tiers de ses points de vie*.

- **L'attaque** des créatures fonctionne comme pour les personnages, mais le chiffre entre parenthèse indique le nombre d'attaques que l'animal ou le monstre est capable de porter au cours d'un round où il ne s'est pas déplacé. (s'il a accompli un mouvement durant le round, il ne dispose que d'une seule attaque, au choix).
- **Le score de Course** d'un animal représente le seuil de difficulté que doit atteindre un personnage pour rattraper la créature lors d'une fuite (il dispose d'1d3 rounds pour ce faire)
- **Le Sang Froid** de l'animal représente sa capacité à résister à la panique en cas d'attaque, et fonctionne avec les règles décrites au chapitre 2 concernant la chasse.
- **La Vigilance** d'un animal ou d'un monstre correspond au SD que le joueur doit atteindre pour parvenir à ne pas se faire remarquer de celui-ci.
- **Les capacités spéciales** indiquent en général des pouvoirs particuliers que ces créatures peuvent utiliser à l'encontre de leurs agresseurs. Notez que les géants de glaciers, les géants des montagnes, les hommes-bisons et les terreux, qui sont quatre espèces à part entière, possèdent chacun leur propre langage, si rudimentaire soit-il.

7.1 La faune de l'ère glaciaire

Aurochs

C'est l'ancêtre des taureaux et des vaches. Il peut mesurer 2 m au garrot. Ses cornes sont immenses, et en forme de lyre. On rencontre des aurochs en groupe de 1d6 ou 6d6 individus.

Esquive 5 ; Peau épaisse 2,

Pvie : 54

Initiative : 2d6

Attaque(s) : (1) cornes 3d6 (4d6 points de dégâts) ;
*piétinement 3d6 (4d6 pts de dégâts)

Course 9 ; Sang Froid 9 ; Vigilance 7

Capacités spéciales :

*Piétinement** : un personnage frappé par la charge d'un aurochs doit effectuer un jet de Lutte (SD9) pour ne pas être renversé, et risquer d'être piétiné dans le même round. L'attaque de piétinement cause 4d6 points de dégâts.

Bison

Le bison préhistorique (bison priscus) est une forme énorme du bison d'Europe. Il peut mesurer plus de 2 m au garrot, et possède une fourrure très fournie, une « barbe », et de longues cornes. On le trouve en groupes de 1d6 ou 10d6 individus.

Esquive 6 ; Peau épaisse 3,

Pvie : 51

Initiative : 2d6

Attaque(s) : (1) cornes 3d6 (3d6 points de dégâts) ;
*piétinement 3d6 (4d6 points de dégâts)

Course 9 ; Sang Froid 9 ; Vigilance 7

Capacités spéciales :

*Piétinement** : un personnage frappé par la charge d'un bison doit effectuer un jet de Lutte (SD9) pour ne pas être renversé, et risquer d'être piétiné dans le même round. L'attaque de piétinement cause 4d6 points de dégâts.

Bouquetin

Il est identique au bouquetin que l'on peut rencontrer aujourd'hui, et habite dans les montagnes. Ses cornes peuvent mesurer plus d'un mètre. On le trouve isolé, ou en groupes de 2d6 individus.

Esquive 6 ; Peau épaisse 2,

Pvie : 30

Initiative : 2d6

Attaque(s) : (1) cornes 2d6 (1d6+2 points de dégâts)
Course 9 ; Sang Froid 5 ; Vigilance 9

Capacités spéciales :

Le bouquetin réalise toutes sortes d'escalades et de sauts improbables à 3d6.

Cerf (& biche)

Il est en tout point identique au cerf élaphe d'Europe. Idem pour la biche. On trouve en général le cerf en mâle solitaire, en groupe de 1d6 individus, ou accompagné d'une harde de 3d6 biches. Les caractéristiques entre parenthèse sont celles de la biche.

Esquive 6 (7) ; Peau épaisse 2,

Pvie : 36 (24)

Initiative : 2d6



Attaque(s) : (2) ruade 2d6 (2d6) (1d6 pts de dégâts) ;
bois (uniquement le cerf) 2d6 (2d6 pts de dégâts)

Course 12 ; Sang Froid 7(5) ; Vigilance 9

Capacités spéciales :

un personnage frappé par une ruade doit effectuer un jet de lutte (SD7) pour ne pas être renversé.

Cheval

Le cheval préhistorique est un cheval trapu, au poil épais de couleur fauve. Sa crinière noire forme une crête dressée, et il possède parfois une courte « barbe ». On le trouve en groupe de 2d6 ou 10d6 individus.

Esquive 6 ; Peau épaisse 2,

Pvie : 36

Initiative : 2d6

Attaque(s) : (2) ruade 2d6 (2d6 pts de dégâts) ;
morsure 2d6 (1d6 pts de dégâts)

Course 12 ; Sang Froid 7 ; Vigilance 9

Capacités spéciales :

un personnage frappé par une ruade doit effectuer un jet de lutte (SD9) pour ne pas être renversé.

Glouton

Le glouton est un mammifère carnivore commun des régions froides, de la famille du blaireau, mais beaucoup plus gros, aux poils fauve. Il est en tous points semblable au glouton actuel. C'est un animal extrêmement féroce qui ne semble pas connaître la peur et n'hésite pas à s'attaquer à des proies beaucoup plus grosses que lui. On le trouve presque exclusivement solitaire.

Esquive 8 ; Peau épaisse : 2

Pvie : 18

Initiative : 3d6

Attaque(s) : (2) morsure 2d6 (1d6 pts de dégâts) ; griffes 2d6 (1d6 points de dégâts)
Course 7 ; Sang Froid 9 ; Vigilance 9

Capacités spéciales :

Rage : lorsqu'un glouton est blessé au combat, il devient enragé. Il perd alors 2 points en Esquive (elle passe à 6) et gagne 2 points à l'attaque (2d6+2). Ses dégâts sont alors majorés de 1 point (1d6+1). Une fois enragé, le glouton se bat jusqu'à la mort. Il ne peut être calmé que grâce à une intervention surnaturelle.

Homme-long chasseur

Esquive 7 ; protection : 1 (saison douce), 3 (saison des morts)

Pvie : 24

Initiative : 2d6

Attaque(s) : (1) épieu à pointe d'os 2d6 (2d6+1 pts de dégâts) ou sagaie à pointe d'os 2d6 (1d6+1 pts de dégâts)

Course 10 ; Vigilance 7

Capacités spéciales :

Un Homme long typique possède les Forces *Habileté des Ancêtres* et *Vitesse du Cheral*. Il possède les talents de base de son clan (voir plus haut)

Homme-ours chasseur

Esquive 7 ; protection : 1 (saison douce), 3 (saison du sommeil)

Pvie : 30

Initiative : 2d6

Attaque(s) : (1) épieu à pointe de pierre 2d6 (3d6* pts de dégâts) ou massue 2d6 (3d6* pts de dégâts)

Course 7 ; Vigilance 7

Capacités spéciales :

Un Homme-ours typique possède les forces *Cœur de Glace* et *Force de l'Ours**. Il possède les talents de base de son clan (voir plus haut)

Hyène des cavernes

Les hyènes des cavernes sont d'énormes hyènes de la préhistoire. Elles sont charognards, mais elles peuvent aussi chasser. Leur pelage est sombre et tacheté de noir. On les trouve en groupe de 1d6 ou 4d6 individus.

Esquive 8 ; peau épaisse : 2

Pvie : 39

Initiative : 3d6

Attaque(s) : (1) morsure 3d6 (2d6+2 pts de dégâts)

Course 7 ; Sang Froid 9 ; Vigilance 9

Capacités spéciales : N/A

Lion gris (lion des cavernes)

Le lion gris, ou lion des cavernes, est un énorme félin un tiers plus gros que le lion d'Afrique. Son pelage est gris, fauve ou blanc, et il ne possède pas de crinière. On le trouve isolé ou en groupe de 3d6 individus.

Esquive 8 ; Peau épaisse : 2

Pvie : 45

Initiative : 3d6

Attaque(s) : (2) griffes 3d6 (3d6 points de dégâts) ; morsure 3d6 (2d6 pts de dégâts)

Course 7 ; Sang Froid 12 ; Vigilance 9

Capacités spéciales :

Rugissement : Celui qui l'entend doit réussir un test de *Sang froid* ou être paniqué (SD7) (cf *Cris de chasse*).

Loup

Il est en tout point identique au loup gris d'Europe. Certains individus sont noirs. Au nord, on trouve les loups blancs, qui gagnent 1pt en FORCE. On peut trouver les loups en groupe de 1d6 ou 6d6 individus.

Esquive 8 ; peau épaisse : 2

Pvie : 21

Initiative 3d6

Attaque(s) : (1) morsure 3d6 (1d6+2 pts de dégâts)

Course 9 ; Sang Froid 5 ; Vigilance 12

Capacités spéciales :

Pistage : le loup est capable de flairer des pistes mieux que quiconque (4d6). Il peut courir sur de très longues distances sans jamais s'essouffler.

Lynx

Il est identique au lynx d'Europe actuel. Son pelage est gris, rayé ou parfois blanc. On le trouve isolé ou en couple.

Esquive 10 ; peau épaisse : 2

Pvie : 18

Initiative : 4d6

Attaque(s) : (2) griffes 3d6 (1d6 points de dégâts) ; morsure 2d6 (1d6 pts de dégâts)

Course 9 ; Sang Froid 5 ; Vigilance 12

Capacités spéciales : N/A



Mammoth

Le mammoth est le plus imposant des herbivores préhistoriques. Ses défenses sont immenses (jusqu'à 4 m), il peut mesurer jusqu'à 3m50 au garrot. Adapté au climat froid, il a de toutes petites oreilles, et son long manteau d'hiver constitue une protection insurpassable. On le trouve isolé ou en groupe de 6d6 individus.

Esquive 4 ; Peau épaisse : 6

Pvie : 72

Initiative : 2d6

Attaque(s) : (2) défenses 2d6 (5d6 points de dégâts) ; trompe 2d6 (Saisie* : lutte 3d6), *piétinement 2d6 (6d6 points de dégâts)

Course 7 ; Sang Froid 15 ; Vigilance 7

Capacités spéciales :

Barrissement : Subir la charge d'un mammoth impose de réussir un test de *Sang froid* ou être paniqué (SD9).

Piétinement et Saisie :* un personnage frappé par les défenses d'un mammoth doit effectuer un test de lutte (SD 12) pour ne pas être renversé, et risquer d'être piétiné dans le même round. Le mammoth peut aussi saisir un personnage dans sa trompe, s'il réussit à l'attraper. Une fois saisi, le personnage doit réussir un jet de *Lutte* en opposition avec le mammoth ou être broyé (1d6 pts de dégâts par round) ou projeté dans les airs (6d6 pts de dégâts) au round suivant.

Mégacéros (Cerf géant)

Le mégacéros est un cerf géant de la préhistoire. Il peut dépasser deux mètres au garrot, et ses bois peuvent atteindre une envergure de quatre mètres. Seul les mâles portent ces bois, qui atteignent leur apogée pendant la saison de Mordagg puis tombent et repoussent lentement au long de la saison d'Ao. On le trouve isolé ou en groupe de 3d6 individus.

Esquive 6 ; Peau épaisse : 2

Pvie : 42

Initiative : 2d6

Attaque(s) : (1) bois géants 2d6 (3d6 points de dégâts) ; *piétinement 2d6 (3d6 pts de dégâts)

Course 9 ; Sang Froid 9 ; Vigilance 9

Capacités spéciales :

*Piétinement** : un personnage frappé par les bois d'un mégacéros doit effectuer un jet de *Lutte* (SD 9) pour ne pas être renversé, et risquer d'être piétiné dans la foulée.

Oiseau de proie

Ces caractéristiques sont celles de divers oiseaux de proie, comme le faucon, le hibou ou le harfang (ces deux derniers sont des oiseaux nocturnes). On peut aussi utiliser ces caractéristiques pour le corbeau, en supprimant les attaques des serres, et pour l'aigle, en portant ses attaques à 3d6 et ses dégâts à 1d6.

Esquive 9 ; peau épaisse : 1

Pvie : 12 (9 pour le corbeau, 18 pour l'aigle)

Initiative : 3d6

Attaque(s) : (2) coup de bec 2d6 (1d3 pts de dégâts), serres 2d6 (1d3 pts de dégâts)

Course 15 en vol, 3 à terre ; Sang Froid 5 (7 pour l'aigle) ; Vigilance 12

Capacités spéciales : N/A

Ours Brun

Il est en tout point identique à l'ours brun d'Europe. On peut trouver un ours brun isolé ou en couple.

Esquive 6 ; Peau épaisse : 3

Pvie : 48

Initiative : 2d6

Attaque(s) : (2) griffes 3d6 (3d6 points de dégâts) ; morsure 2d6 (2d6 pts de dégâts)

Course 7 ; Sang Froid 9 ; Vigilance 9

Capacités spéciales :

Prise de l'ours : un ours qui est parvenu à frapper son adversaire pendant deux rounds de suite peut tenter, au troisième round, un jet de *Lutte* contre celui-ci (3d6). Si ce jet est réussi, l'ours inflige 1d6 pts de dégâts par round à sa victime, tant qu'il maintient la prise, et place une morsure à 3d6 au lieu de 2d6.

Ours Rouge (ours des cavernes)

L'ours rouge, ours des cavernes, est un ours gigantesque de la préhistoire, qui pouvait dépasser d'un tiers en taille les plus gros ours bruns actuels. Son pelage est brun roux. Il est plutôt herbivore, et hiberne dans des cavernes. On le trouve isolé ou en couple.

Esquive 6 ; protection : 3

Pvie : 60

Initiative : 2d6

Attaque(s) : (2) griffes 3d6 (4d6 points de dégâts) ; morsure 2d6 (2d6+2 pts de dégâts)

Course 7 ; Sang Froid 12 ; Vigilance 9

Capacités spéciales :

Prise de l'ours : un ours qui est parvenu à frapper son adversaire pendant deux rounds de suite peut tenter, au troisième round, un jet de *Lutte* contre celui-ci (4d6). Si ce jet est réussi, l'ours inflige 2d6 pts de dégâts par round à sa victime, tant qu'il maintient la prise, et place une morsure à 3d6 au lieu de 2d6.

Panthère des neiges

Appelée aussi once, elle est en tout point semblable aux quelques panthères des neiges que l'on peut trouver aujourd'hui. Son pelage est gris clair ou blanc, légèrement tacheté. On peut la rencontrer isolée, mais on la trouve souvent en couple.

Esquive 10 ; Peau épaisse : 2

Pvie : 30

Initiative : 3d6

Attaque(s) : (2) griffes 3d6 (1d6+2 points de dégâts) ; morsure 2d6 (1d6+2 pts de dégâts)

Course 9 ; Sang Froid 7 ; Vigilance 12

Capacités spéciales : N/A



Rhinocéros laineux

Le rhinocéros laineux est un monstre de la taille du rhinocéros blanc, possédant une épaisse toison noire, brune et grise, et deux cornes dont la plus grande peut atteindre 1m50. C'est une créature irascible. On le rencontre seul ou (rarement) en couple.

Esquive 5 ; Peau épaisse : 4

Pvie : 57

Initiative : 2d6

Attaque(s) : (1) Corne 2d6 (4d6 points de dégâts) ; *piétinement 3d6 (4d6 pts de dégâts)

Course 9 ; Sang Froid 12 ; Vigilance 7

Capacités spéciales :

*Piétinement** : un personnage frappé par la charge d'un rhinocéros laineux doit effectuer un jet de *Lutte* (SD12) pour ne pas être renversé, et risquer d'être piétiné dans le même round. L'attaque de piétinement est à 3d6, et cause 4d6 points de dégâts.

Renard polaire

Il est en tout point identique au renard polaire actuel. Son pelage passe du brunissages au blanc suivant la saison. On le trouve solitaire ou très rarement en couple, à la saison des amours.

Esquive 8 ; Peau épaisse : 2

Pvie : 12

Initiative : 3d6

Attaque(s) : (1) morsure 2d6 (1d6-1 pts de dégâts, minimum 1)

Course 7 ; Sang Froid 3 ; Vigilance 9

Capacités spéciales :

Camouflage et discrétion : le renard polaire utilise ces compétences à +12.

Renne

Le renne est en tout point le même que celui que l'on peut trouver de nos jours dans le nord. On le rencontre en immenses troupeaux, ou en groupes de 6d6 ou 20d6 individus. L'os de ses bois est très recherché pour confectionner des outils, de même que sa fourrure, très chaude et souple, pour confectionner des vêtements.

Esquive 6 ; Peau épaisse : 2

Pvie : 27

Initiative : 2d6

Attaque(s) : (1) bois 2d6 (1d6+1 points de dégâts)

Course 9 ; Sang Froid 5 ; Vigilance 7

Capacités spéciales : N/A

Saïga (antilope)

L'antilope saïga est une antilope qui possède deux petites cornes et un gros nez qui forme une sorte de courte trompe. On la trouve en groupe de 2d6 ou 6d6 individus.

Esquive 7 ; Peau épaisse : 2

Pvie : 18

Initiative : 2d6

Attaque(s) : (1) cornes 2d6 (1d6-1 pts de dégâts, minimum 1)

Course 12 ; Sang Froid 5 ; Vigilance 9

Capacités spéciales : N/A

Sanglier

Il est tout à fait semblable aux sangliers actuels. On le trouve isolé ou en groupe de 2d6 individus.

Esquive 6 ; Peau épaisse : 3

Pvie : 30

Initiative : 2d6

Attaque(s) : (1) coup de butoir 2d6 (2d6+1 points de dégâts)

Course 9 ; Sang Froid 7 ; Vigilance 7

Capacités spéciales : N/A

7.2 Les créatures fantastiques

Les créatures fantastiques ne possèdent pas de score de *Sang Froid*, car il est impossible de les effrayer avec des cris de chasse. Les points de bravoure accordés pour avoir vaincu une créature fantastique sont toujours majorés de 12.

Animal arctique

Un animal arctique est une version terrifiante d'un animal ordinaire, possédé par un esprit des glaces envoyé par Xaâr. De couleur souvent blanche ou grise, son corps semble couvert de givre, et dégage un froid glacial. Irrascible et imprévisible, un animal arctique se révèle fréquemment animé d'intentions

maléfiques. On le trouve souvent seul, mais parfois aussi en groupe de 1d6 individus.

Esquive : idem ; Peau épaisse : idem +2

Pvie : idem +8

Initiative : idem

Attaque(s) : idem, mais les dégâts sont augmentés de 1d6 pour chaque type d'attaque.

Course et Vigilance : idem

Capacités spéciales :

Un animal arctique est immunisé aux effets du froid, mais est très vulnérable au feu : les dégâts dus au feu sont doublés.

Souffle arctique : L'attaque la plus terrifiante d'un animal arctique est son souffle glacial. Ce souffle s'étend en cône jusqu'à 9m (6 cases), pour une largeur maximale de 6m (4 cases). Toute créature prise dans le souffle reçoit 3d6 points de dégâts, sauf si cette dernière est immunisée aux effets du froid. Un personnage peut cependant échapper à ces dégâts en réussissant un jet d'*Esquive* (SD12), ou diviser ces dégâts par 2 en réussissant un jet de *Résistance au froid* (SD9). Lorsqu'un animal arctique a utilisé son souffle, il doit attendre 1d6 rounds avant de pouvoir recommencer.

Animal légendaire

Un animal légendaire est un spécimen extrêmement puissant de tout type d'animal appartenant à la faune de l'ère glaciaire, souvent beaucoup plus grand et robuste que ses congénères normaux. Une telle créature apparaît de temps en temps, création des grands esprits animaux ou de Ao elle-même pour fortifier une espèce ou accomplir une tâche particulière. Un animal légendaire est toujours unique lorsqu'on le rencontre, mais il peut être entouré de créatures normales de la même espèce.

Esquive : idem +3 ; Peau épaisse : idem +3

Pvie : idem +16

Initiative : idem +3

Attaque(s) : comme la créature de base +3, et les dégâts sont augmentés de 2d6 pour chaque type d'attaque.

Course : idem +3 ; Vigilance : idem +3.

Capacités spéciales :

Un animal légendaire est toujours à la fois magnifique et terrifiant. De fait, tout personnage confronté à un tel adversaire doit réussir un jet de *Sang Froid* (SD9) ou être paniqué, comme par les effets d'un *Cri de combat* (voir les règles de chasse).

Créature des ténèbres

Une créature des ténèbres est un animal, un humain ou un monstre possédé par un esprit obscur. Redoutable et maléfique, noire comme la nuit, possédant des yeux rouges comme des braises, une créature des ténèbres inspire la terreur parmi les humains comme les animaux. Une créature des ténèbres est le plus souvent solitaire, mais il arrive parfois qu'apparaisse une bande de 1d6, voire 2d6 créatures des ténèbres.

Esquive : idem +1 ; Peau épaisse : idem +1

Pvie : idem +9

Initiative : idem +1

Attaque(s) : comme la créature de base +2, et les dégâts sont augmentés de 1d6 pour chaque type d'attaque.

Course idem ; Vigilance : idem +1

Capacités spéciales :

Une créature des ténèbres possède plusieurs capacités terribles :

Terreur : Une créature des ténèbres est si terrifiante que quiconque se retrouve confronté à un tel adversaire doit réussir un test de *Sang-Froid* (SD9) ou être paniqué, comme s'il subissait les effets d'un *Cri de Combat*.

Transformation en brume : Une créature des ténèbres possède la faculté de se changer en brume à volonté, lors de sa phase d'action. Lorsqu'elle est sous forme brumeuse, la créature ne peut être touchée par aucun moyen physique, mais ne peut pas non plus affecter ses adversaires de quelque manière que ce soit. Elle peut cependant se déplacer à sa vitesse normale, mais elle est alors à peine visible, et tout personnage doit réussir un test de perception (SD12) pour pouvoir la repérer. Une créature des ténèbres peut reprendre sa forme tangible à volonté, après au moins 1 round passé sous forme brumeuse.

Drain de Vie : Une créature des ténèbres dégage une énergie corruptrice puissante. Toutes les créatures se tenant à moins de 6 mètres d'elle doivent réussir à chaque round un test de résistance (SD7) ou perdre 1d3 points de Vie. Ce pouvoir est inactif lorsque la créature est sous forme de brume.

Contagion : Les maléfices de l'esprit obscur qui habite une créature des ténèbres sont contagieux : quiconque reçoit une blessure causée par une créature des ténèbres se voit infecté par une maladie d'une VIRulence égale *Sang Froid* de la créature. Celui ou celle qui succombe aux effets de cette maladie devient à son tour une créature des ténèbres en 1d6 heures. Cette maladie peut être soignée par l'*Exorcisme* comme toute autre maladie.

Exorcisme : Un chamane peut tenter d'exorciser une créature des ténèbres (SD9). Chaque exorcisme réussi inflige 3d6 points de dégâts à la créature des ténèbres.

Vulnérabilité à la lumière du jour : Une créature des ténèbres est particulièrement vulnérable à la lumière du jour, qui lui inflige 1d6 points de dégâts par round d'exposition.

Lorsqu'une créature des ténèbres est tuée, l'esprit obscur se dissipe dans la nuit, et le corps de la créature se putréfie rapidement (sa peau ne se conserve pas).

Chimère

Une Chimère est une créature étrange et nébuleuse qui n'apparaît que dans les ténèbres de la nuit ou d'une caverne profonde, ou dans les brumes d'une journée d'épais brouillard. Son aspect est sans cesse changeant, si bien qu'on ne sait jamais si une chimère ressemble davantage à un aurochs, à un lion, ou même à un énorme serpent. Une chimère est une créature sage et rusée, qui n'est pas toujours maléfique. Elle parle le langage des Esprits.

Esquive 9 ; Peau épaisse : 2

Pvie : 39

Initiative : 3d6

Course 7 ; Vigilance 9

Attaque(s) : attaque(s) protéiforme, voir ci dessous.

Capacités spéciales :

Chaque round, une chimère change d'aspect, demeurant environnée de brumes obscures. Chaque round, elle attaque avec des armes différentes, déterminées en lançant 1d6 :

1 : Cornes (3d6, 2d6+2 points de dégâts)

2 : Morsure (3d6, 2d6 points de dégâts)

3 : Morsure (2d6, 2d6 pts de dégâts) + Griffes (2d6, 1d6+2 points de dégâts)

4 : Cornes (3d6, 2d6+2 points de dégâts) + Sabots (2d6, 1d6 points de dégâts)

5 : Morsure Vipérine (3d6, 1d6+1 points de dégâts + Poison VIR 9)

6 : Cornes + Griffes + Morsure Vipérine.

Transformation en brume : Une chimère possède la faculté de se changer en brume à volonté, lors de sa phase d'action. Lorsqu'elle est sous forme brumeuse, la chimère ne peut être touchée par aucun moyen physique, mais ne peut pas non plus affecter ses adversaires de quelque manière que ce soit. Elle peut cependant se déplacer à sa vitesse normale, mais elle est alors à peine visible, et tout personnage doit réussir un test de perception (SD12) pour pouvoir la repérer. Une chimère peut reprendre sa forme tangible à volonté, après au moins 1 round passé sous forme brumeuse.

Dragon

Un dragon est une gigantesque créature reptilienne pouvant atteindre 30 mètres de long. Il se déplace à la manière d'un énorme lézard, dans un silence étonnant pour une créature d'une telle taille. Son échine est parcourue par une crête dorsale hérissée de pointes, et sa peau est recouverte de plaques d'écailles sombres d'une extraordinaire épaisseur. Le dragon est un chasseur terrible qui peut décimer des troupeaux entiers pour se nourrir, mais sa digestion est si lente qu'il sort heureusement relativement peu de son antre, située souvent au plus sombre d'une immense caverne ou dans les profondeurs d'un lac brumeux.

Esquive 4 ; Peau épaisse : 7

Pvie : 84

Initiative : 2d6

Course 5 ; Vigilance 9

Attaque(s) : (3) Morsure 3d6 (6d6 pts de dégâts), griffes 2d6 (5d6 pts de dégâts), queue 2d6 (4d6 pts de dégâts), *piétinement 2d6 (10d6 pts de dégâts), *avalement 2d6 (10d6 pts de dégâts).

Capacités spéciales :

Présence terrifiante : voir un dragon impose de réussir un test de sang froid ou être paniqué (SD12).

Piétinement et avalement : tout personnage frappé par les griffes ou la queue d'un dragon doit réussir un test de *Lutte* (SD15) ou être renversé et risquer d'être piétiné dans la foulée, au même round. Tout personnage atteint par la morsure d'un dragon doit réussir un test d'*Esquive* (SD9) ou risquer d'être avalé, et subir chaque round les dégâts mentionnés, jusqu'à sa mort ou celle du dragon. Nota : Un personnage avalé peut frapper le dragon dans sa gueule avec une arme perforante. Il

bénéficie alors d'un bonus de +3, et le dragon ne possède plus aucune protection naturelle contre son attaque.

Souffle : Un dragon est capable d'exhaler un souffle de gaz empoisonné, en forme de cône d'une longueur maximale de 18m (12 cases), pour une largeur maximale de 12m (8 cases). Quiconque est pris dans le cône du souffle doit réussir un test d'*Esquive* (SD9) ou subir les effets d'un poison d'une VIRulence 12.

Dragon ailé

Un dragon ailé est une créature reptilienne issue de la nuit des temps possédant de vastes ailes membranées, d'une envergure pouvant aller jusqu'à 8m. Sa longue gueule est armée de crocs puissants et ses griffes sont affûtées comme des rasoirs. Son cri terrifiant glace d'effroi quiconque l'entend.

Esquive 5 ; Peau épaisse : 2

Pvie : 30

Initiative : 2d6

Course 12 en vol, 5 à terre ; Vigilance 9

Attaque(s) : (2) Morsure 2d6 (2d6 pts de dégâts), griffes 2d6 (1d6+1 pts de dégâts).

Capacités spéciales :

Présence terrifiante : voir un dragon ailé impose de réussir un test de sang froid ou être paniqué (SD7).

Épineux

Un Épineux est une créature malveillante à l'aspect mi-humain, mi-végétal, d'environ 1 mètre de haut, au corps tordu et recouvert d'épines acérées. L'épineux est capable de s'enterrer à moitié dans le sol des forêts, laissant juste apparaître son dos qui paraît alors être un buisson de ronces. Il prend alors ses proies par surprise, car l'épineux, mi-homme mi-plante, se nourrit autant de sang frais que de photosynthèse. Ses épines sont enduites d'un poison mortel.

Esquive 8 ; Peau épaisse : 3

Pvie : 15

Initiative : 2d6

Course 7 ; Vigilance 7

Attaque(s) : (1) griffes empoisonnées 2d6 (1d6 pts de dégâts + poison).

Capacités spéciales :

Poison : les épines de l'épineux sont empoisonnées. Quiconque les touche ou est touchée par elles doit effectuer un test de résistance contre un poison d'une VIRulence de 7 (une créature ayant résisté à ces effets une fois y demeure immunisée pendant 12 heures).

Esprit du feu

Un Esprit du feu est un esprit souvent protecteur que l'on peut trouver au cœur du grand feu de certains camps d'humains. Si les habitants du camp lui adressent suffisamment d'offrandes, l'esprit du feu contribuera à donner au camp chaleur et illumination. Il pourra parfois aussi éclairer de sa sagesse les décisions du clan ou de la tribu. Mais malheur à ceux qui négligent un tel esprit : le feu ne brûlera plus dans leur camp, et ils seront victimes de divers maléfices. Un Esprit du feu peut prendre plusieurs apparences, mais il apparaît souvent sous les traits d'un minuscule humain à peu noire et aux yeux rouges, ou d'un oiseau de feu.

Esquive 9 ; Peau épaisse : 1

Pvie : 15

Initiative : 4d6

Course 12 ; Vigilance 9

Attaque(s) : (1) griffes enflammées 2d6 (1d6+2 pts de dégâts).

Capacités spéciales :

Boule de feu : L'esprit du feu est capable de lancer de petites ou de grosses boules de feu jusqu'à une distance de 18 m d'un foyer de son choix. Une petite boule de feu peut atteindre 1 cible et cause 1d6+2 points de dégâts ; Une grosse boule de feu peut exploser sur un espace de 3m de rayon, et cause aux cibles 2d6+4 points de dégâts. Une boule de feu atteint automatiquement son but, mais la cible peut diviser par deux les effets de la brûlure en réussissant un test d'*Esquive* (SD9). L'esprit du feu peut lancer une petite boule de feu chaque round, mais après avoir lancé une grosse boule de feu, il doit patienter 1d3 rounds pendant le(s)quel(s) il ne peut faire qu'attaquer avec ses griffes ou se défendre.

Bénédiction / malédiction : Un esprit du feu peut bénir ou maudire un personnage ou même un clan entier. Le ou les personnages bénis bénéficient d'un bonus de +1 à tout test d'allumage de feu, et de +1 à tout test de Résistance au froid. Le ou les personnages maudits subissent un malus de -3 à leur score de création de feu.

Femme des eaux

Une femme des eaux est une créature magique fascinante ayant l'apparence d'une jeune femme très belle, souvent nue, qui apparaît parfois dans l'eau des torrents, des sources et des rivières. On dit qu'il s'agit de l'esprit d'une femme morte noyée revenue habiter le cours d'eau qui lui a été fatal, pour noyer à son tour les hommes imprudents. D'autres pensent qu'il s'agit d'une incarnation d'un esprit des sources, apparue pour guider et aider les humains.

Esquive 8 ; Peau épaisse : 1

Pvie : 18

Initiative : 2d6

Course 12 dans l'eau, 7 sur terre ; Vigilance 12

Attaque(s) : (1) couteau de silex 2d6 (1d6 pts de dégâts).

Capacités spéciales :

Esprit aquatique : Une femme des eaux peut respirer sous l'eau comme dans l'air, mais ne peut s'éloigner de son cours d'eau de plus de 100 mètres. Lorsqu'elle est dans l'eau, elle se déplace très rapidement et il faut réussir un jet de perception visuelle (SD9) pour la distinguer. Une femme des eaux peut conférer la faculté de respirer dans l'eau à un maximum de 4 personnes par jour.

Chant ensorcelant : Une femme des eaux possède une voix si extraordinaire que, si elle le décide ainsi, tout personnage masculin à moins de 100 mètres d'elle doit réussir un test de sagesse (SD9) ou être ensorcelé. Un homme ensorcelé n'a qu'une idée en tête : rejoindre la femme des eaux et la satisfaire en tout, quitte à la suivre dans les profondeurs. S'il commence à se noyer, un personnage à droit à un nouveau test de sagesse, avec un SD7. Un homme qui résiste au pouvoir du

chant ensorcelant est immunisé contre ce pouvoir pour 24 heures. Un homme qui succombe au chant mais ne meurt pas noyé à droit à un nouveau test de sagesse chaque jour, pour tenter (s'il en a envie) de se libérer des effets du charme.

Géant des glaciers

Un géant des glaciers est un être colossal de forme humanoïde qui vit dans les profondeurs ou dans les hauteurs des immenses glaciers du nord. Il mesure près de 5 mètres de haut, sa peau est d'un blanc crayeux ; ses cheveux, sa barbe et ses yeux sont bleus. Cette créature maléfique vit en tribu de quelques individus, typiquement 2d6 hommes, 2d6 femmes et 1d6 enfants, qui compte parfois un ou deux chamanes ayant pour esprit auxiliaire Xaâr. On peut également rencontrer un géant des glaciers maraudeur, se déplaçant seul.

Un géant des glaciers porte quelques fourrures et des parures macabres, et manie un épieu de glace ou un énorme tronc d'arbre en guise de massue.

Esquive 5 ; Peau épaisse : 4 (3 pour sa propre peau, 1 pour les fourrures)

Pvie : 57

Initiative : 2d6

Course 9 ; Vigilance 7

Attaque(s) : (1) épieu de glace ou massue géante 3d6 (5d6 pts de dégâts) ; *piétinement 2d6 (4d6 pts de dégâts).

Capacités spéciales :

*Piétinement** : un humain frappé par un coup de massue d'un géant doit effectuer un test de *lutte* (SD9), ou tomber à la renverse et risquer d'être piétiné dans le même round.

Résistance au froid : les géants des glaciers sont immunisés aux effets du froid, même le plus glacial. En revanche, ils subissent le double des dégâts causés par le feu (lancer 2 fois les dés)

Chamane arctique : Un chamane de ce peuple géant peut tenter de contacter l'esprit des Glaces pour obtenir ses faveurs. Il possède également le pouvoir de *Souffle arctique* comme un animal arctique (voir ci-dessus).

Géant des montagnes

Un géant des montagnes est un énorme humanoïde ayant l'aspect d'un homme ours de près de 4 mètres de hauteur. Il porte des fourrures sales, une énorme barbe moussue et des cheveux hirsutes et ses yeux trahissent sa folie et sa bêtise malfaisante. Un géant des montagnes est presque toujours solitaire, chassant pour son propre compte, mais on peut parfois le trouver en couple ou en bande de 1d6 individus. Il manie un énorme tronc de pin ou de bouleau en guise de massue.

Esquive 4 ; Peau épaisse : 4 (2 pour sa propre peau, 2 pour les fourrures)

Pvie : 48

Initiative : 2d6

Course 7 ; Vigilance 7

Attaque(s) : (1) massue géante 3d6 (4d6 pts de dégâts) ; *piétinement 2d6 (3d6 pts de dégâts) ; *lancer de rocher 2d6 (4d6 pts de dégâts).

Capacités spéciales :

*Piétinement** : un humain frappé par un coup de massue d'un géant doit effectuer un test de *lutte* (SD9), ou

tomber à la renverse et risquer d'être piétiné dans le même round.

*Lancer de rocher** : le géant des montagnes est expert au lancer de gros blocs de rochers, qu'il peut expédier jusqu'à 60 mètres.

Homme-bison

Un homme bison est une créature ayant la tête cornue et le torse velu d'un bison et des membres humanoïdes. Il se tient légèrement voûté mais peut dépasser les 2 mètres. Cette créature n'est pas toujours malfaisante, mais son instinct belliqueux l'incite à rechercher le combat dès qu'il le peut. On trouve un homme-bison en bande de 1d6 individus, ou en tribu comptant typiquement 2d6 hommes, 2d6 femmes et 2d6 enfants.

Esquive 7 ; Peau épaisse : 2

Pvie : 33

Initiative : 2d6

Course 7 ; Vigilance 7

Attaque(s) : (2) épieu ou massue 3d6 (3d6 pts de dégâts), coup de cornes 2d6 (2d6 pts de dégâts).

Capacités spéciales : N/A

Licorne

Cette créature très rare possède un corps étrange, à mi chemin entre celui d'un cheval et celui d'une panthère des neiges (notamment pour la robe, qui est tachetée comme celle de la panthère). De son front part une longue corne droite ressemblant à celle d'un narval, qui peut atteindre plus de 1 mètre de long. Cette créature magique est réputée bénéfique et protectrice, et la plupart des tribus a pris pour habitude de ne pas la chasser.

Esquive 9 ; Peau épaisse : 2

Pvie : 39

Initiative : 3d6

Course 9 ; Vigilance 12

Attaque(s) : (2) corne 2d6 (3d6 pts de dégâts), coup de sabots 2d6 (2d6 pts de dégâts).

Capacités spéciales :

Soins magiques : on dit qu'une licorne est capable de soigner n'importe quelle blessure d'une femme ou d'un chasseur au cœur pur. Si elle le décide, la licorne peut prodiguer des soins magiques (+3d6 points de vie) jusqu'à 7 fois par jour. La guérison est instantanée.

Sorcier-corbeau

Un sorcier-corbeau est un étrange personnage, mi homme-ours, mi homme-long, doté d'une puissante magie et généralement considéré comme bienveillant, mais extrêmement dangereux. On raconte que seuls existent neuf sorciers-corbeaux : six hommes et trois femmes, tous frères et sœurs, et que ces neuf sorciers sont immortels. Un sorcier-corbeau est typiquement vêtu de fourrures noires ornées de plumes de corbeaux et de décorations magiques. Il arrive parfois à un tel personnage de se mêler des affaires des clans et des tribus humaines, souvent pour défendre une cause dont les tenants et les aboutissants échappent au commun des mortels.

Esquive 10 ; Peau épaisse : 3

Pvie : 60

Initiative : 3d6

Course 10 ; Vigilance 12

Attaque(s) : (1) épieu ou massue ensorcelés 3d6+1 (3d6+3 pts de dégâts), ou lutte 3d6 (voir *lutte*).

Capacités spéciales :

Magie chamanique : tous les sorciers-corbeaux sont des chamanes. Ils ont de nombreux esprits auxiliaires et connaissent tous les savoirs secrets de chamanisme, d'enchantement et de sorcellerie.

Sorcière

Une Sorcière est une femme d'aspect terrible, souvent âgée, possédant de nombreux pouvoirs chamaniques et une capacité sinistre à maudire les gens à l'aide de son œil terrifiant. Elle possède en outre une force surnaturelle pour une femme de son âge apparent, et de longs doigts crochus et griffus. Les sorcières vivent seules ou en groupe de 1d6 individus.

Esquive 7 ; Peau épaisse : 5 (2 de sa propre peau, 3 pour les fourrures épaisses)

Pvie : 39

Initiative : 2d6

Course 7 ; Vigilance 9

Attaque(s) : (1) griffes 3d6 (2d6 pts de dégâts).

Capacités spéciales :

Œil terrifiant : trois fois par jour, la sorcière peut utiliser le pouvoir de son œil pour inspirer la peur chez ses ennemis. Tout personnage qui croise son regard à ce moment-là doit réussir un jet de Sang froid (SD9) ou être saisi de terreur. Un personnage sous l'effet de la terreur doit réussir un test de résistance physique (SD7) ou mourir de peur. Même s'il survit, il est terrifié et doit fuir le plus rapidement possible de la sorcière, ou combattre, s'il lui est impossible de fuir, avec un malus de 3 à toutes ses compétences.

Sorcellerie : Une sorcière maîtrise tous les pouvoirs de sorcellerie et parfois d'enchantement ou de chamanisme.

Squelette

Animé par une magie maléfique ou par le caprice des esprits obscurs, un squelette est toujours lié au lieu où il a trouvé la mort, dont il ne peut s'éloigner de plus de 100 mètres sous peine de tomber en poussière. De fait, il est souvent le gardien d'une caverne ou d'un site funeste. Un squelette est incapable de parler, mais il est capable de détecter toute intrusion dans son territoire presque infailliblement. On peut trouver un squelette solitaire ou en groupe de 1d6, voire 2d6 ou jusqu'à 4d6 individus.

Esquive 7 ; Peau épaisse : 1

Pvie : 21

Initiative : 2d6

Course 7 ; Vigilance 15

Attaque(s) : (1) épieu ou massue 2d6 (2d6 pts de dégâts).

Capacités spéciales :

Créature sans chair : du fait de sa nature, un squelette ne subit que la moitié des dégâts normalement infligés par les armes tranchantes ou pointues. En revanche, les massues leurs infligent des dégâts majorés de 1 point.

Squelette d'animaux : Un squelette animé d'animal possède les mêmes caractéristiques que l'animal vivant. Sa Peau épaisse passe à 1. Il a le même nombre d'attaques et cause les mêmes dégâts que l'animal vivant.

Exorcisme : un squelette peut être exorcisé par un chamane. Un jet d'*Exorcisme* (SD9) réussi cause 3d6

points de dégâts à 1d6 squelettes situés à moins de 20 mètres du chamane.

Spectre

Un spectre est un esprit malveillant qui revient de l'au-delà pour accomplir une action maléfique, chercher vengeance ou terrifier les mortels. Il a l'aspect de la créature d'origine mais semble fait d'ombres ou de brume blanchâtre.

Esquive 10 ; Peau épaisse : 0

Pvie : 30

Initiative : 3d6

Course 12 ; Vigilance 15

Attaque(s) : (1) contact glacial 3d6 (voir ci-dessous).

Capacités spéciales :

Contact glacial : Si l'attaque d'un spectre réussit, la cible de l'attaque doit effectuer un test de sang-froid contre un SD9. Si la victime rate ce test, elle perd 3d6 pts de vie. Aucune protection non magique ne peut bloquer ces dégâts.

Corps spectral : seules des armes enchantées peuvent blesser un spectre. Cependant, elles ne peuvent pas le tuer : à 0 Pvie, le spectre est dissipé et chassé pour 1d6 jours, mais il reviendra tant qu'il n'aura pas été calmé ou exorcisé.

Apaisement : un personnage peut tenter d'apprendre pourquoi le spectre est apparu : s'il le découvre, il peut agir de manière à apaiser le spectre, par exemple en réalisant une sépulture ou en accomplissant un rituel autrefois négligé.

Exorcisme : pour dissiper un spectre, un chamane peut tenter un *Exorcisme* (SD9). Si le test réussit, le spectre perd 3d6 points de vie (doublé sur critique). Mais l'opération est dangereuse : sur une catastrophe, le chamane subit automatiquement les dégâts causés par le spectre.

Terreux

Un terreux est une créature humanoïde primitive puissante dont la chair est de terre et d'argile et dont les os et les dents sont de silex. Le terreux porte une très longue barbe ainsi que des cheveux constitués de lianes épineuses et de mousses humides. Ses énormes mains se terminent par de terribles griffes de silex. On trouve un terreux le plus souvent dans les profondeurs des forêts obscures, seul ou en groupe de 1d6 individus.

Esquive 7 ; Peau épaisse : 2

Pvie : 39

Initiative : 2d6

Course 9 ; Vigilance 7

Attaque(s) : (1 ou 2) massue 2d6 (3d6 pts de dégâts), ou griffes 2d6 (2d6 pts de dégâts) et morsure 2d6 (2d6 pts de dégâts). *lancer de rocher 2d6 (3d6 pts de dégâts)

Capacités spéciales :

*Lancer de rocher** : le terreux peut lancer de grosses pierres et de rochers, qu'il peut expédier jusqu'à 40 mètres.

8 Les aventures

Le cadre de la préhistoire de l'ère glaciaire offre la possibilité d'un grand nombre d'aventures abordant une riche variété de thèmes (contrairement aux idées reçues). Vous pouvez trouver ci-dessous une liste détaillée d'un certain nombre (non exhaustif bien sûr) d'idées d'aventures préhistoriques qui pourront servir de base à l'élaboration des scénarios que vous proposerez aux joueurs.

Le tableau aléatoire ci-après, basé sur ces idées d'aventures, vous permettra même d'improviser quasiment une petite aventure en quelques coups de dés.



8.1 Idées d'aventures préhistoriques

Empêcher une catastrophe : Dans ce genre d'aventure, les personnages ont été mis au courant par le conseil des anciens ou même par un Esprit qu'une catastrophe imminente menace la tribu ou plusieurs tribus. En général, pour faire cesser cette menace, les pjs doivent se rendre en un endroit précis et accomplir un rituel difficile pour dissuader les esprits courroucés de se déchaîner (par exemple l'Esprit des Glaces qui menace de faire s'éterniser l'hiver, ou un esprit maléfique qui compte faire fuir le gibier et causer la famine). Mais il peut aussi s'agir de parvenir à empêcher un conflit majeur d'éclater entre plusieurs tribus. (Nota : ce genre d'aventure impose souvent un objectif secondaire, cf. tableau aléatoire). Ce genre d'aventure, souvent très difficile, peut être la source de nombreux points de prestige !

Délivrer un (ou des) captif(s) : Cette aventure demande aux personnages de se pourvoir à l'aide d'un

ou plusieurs membres du clan ou de la tribu qui ont été capturés. L'identité de la ou des personne(s) responsable(s) de l'enlèvement peut être très différente d'une aventure à l'autre : une tribu hostile qui veut s'approprier des femmes, une tribu maudite qui n'a plus que la solution de l'anthropophagie pour pouvoir se nourrir, un membre de la tribu des personnages qui a enlevé la femme ou l'enfant d'un cousin par jalousie ou malveillance... Le responsable peut même être un esprit maléfique (ce qui peut compliquer la tâche) ou une créature fantastique, si vous les utilisez. La table 8 indique une liste aléatoire de protagonistes. Quant au lieu où les captifs sont retenus prisonniers, vous pouvez si vous le souhaitez utiliser la table 4 (Lieux d'aventure) bien que le plus souvent les captifs soient retenus au sein de la tribu hostile ou dans une petite caverne cachée.

Tuer un monstre : Cette aventure place les personnages des joueurs dans une situation où un monstre redoutable, naturel ou fantastique (voir bestiaire), terrorise la tribu et cause de grands dégâts. Il peut s'agir aussi bien d'un clan de lions que d'un rhinocéros malveillant ou même d'un troll ou d'un dragon si vous utilisez les créatures fantastiques. Dans la plupart des cas, il s'agit pour les personnages de trouver le(s) monstre(s) et de le(s) vaincre, sans oublier d'effectuer les rites d'apaisement après la mise à mort. Souvent, le monstre rôde à proximité du camp, mais il peut s'agir pour les pjs de se rendre en un lieu lointain (cf. table 4) pour tuer ce monstre (il s'agira alors sans doute d'une péripétie faisant partie d'une aventure à plusieurs objectifs (cf. table 2).

Apaiser un esprit : Pour une raison ou une autre qu'il vous appartient de choisir, un esprit a maudit un membre de la tribu ou la communauté tout entière et les pjs vont devoir apaiser la colère de cet esprit pour qu'il renonce à s'acharner sur la ou les victime(s). Le châtement peut être mérité ou injuste, il vous appartient de le décider. La table 5 donne une liste aléatoire des esprits qui peuvent être protagonistes de ce type d'aventure. Pour apaiser cet esprit il peut s'agir de réparer la faute commise (comme l'oubli d'un rite ou le vol d'un fétiche appartenant à un mort possessif) mais il peut aussi s'agir d'amadouer un esprit maléfique en offrant un sacrifice ou en accomplissant un quête aux significations initiatiques.

Partir en quête de matière première : Dans ce type d'aventure, souvent sur l'avis du conseil des anciens ou de la tribu toute entière, mais aussi parfois de leur propre initiative, les pjs se mettent en quête d'une matière première rare. Il peut s'agir d'une plante médicinale très rare, de silex d'excellente qualité, d'ossements spéciaux requis pour la construction d'un mât totem, d'une fourrure précieuse à offrir à une femme que l'on courtise... Les possibilités sont nombreuses et la table 6 donne une liste aléatoire des biens recherchés. L'endroit où trouver ces matières premières peut être évident (le littoral pour des coquillages, par exemple), mais vous pouvez choisir de

déterminer aléatoirement le lieu de l'aventure (cf. table 4).

Partir en chasse : Il s'agit là, bien entendu, du type d'aventure le plus fréquent. Dans la majorité des cas, les pjs doivent simplement rapporter suffisamment de nourriture pour que toute la tribu puisse manger. Mais il peut aussi s'avérer que, dans le contexte d'une aventure à plusieurs objectifs (cf. table 2), un commanditaire réclame la chasse d'un gibier particulier. Pour déterminer ce gibier, vous pouvez vous référer au tableau des gibiers, en section 2.3 (La Chasse). Vous pouvez également, si vous le désirez, compliquer ce type d'aventure en incluant parmi les proies un animal légendaire, par exemple (mais attention, ils sont forts !).

Partir en quête d'un objet magique : Sur l'ordre des sages du clan, d'un esprit ou pour leur propre désir, les personnages vont, dans ce genre d'aventure, se lancer à la recherche d'un objet enchanté particulier. La table 7 dresse une liste aléatoire des objets en question. A vous d'inventer la raison qui peut pousser les pjs (ou seulement l'un d'entre eux, pourquoi pas ?) à se lancer dans cette quête. La plupart du temps, l'objet convoité sera gardé dans une tribu, ou par un monstre ou un esprit (cf. table 8) en un lieu reculé (cf. table 4), et il faudra aux pjs surmonter des épreuves de vaillance ou de sagesse avant de parvenir à s'emparer de l'objet ou à se le voir confier.

Former une alliance : Dans ce type d'aventure, les personnages sont amenés, le plus souvent sur la requête du conseil des anciens, à chercher à former alliance avec une autre tribu, plus ou moins hostile, mais au mieux indifférente, par exemple une tribu de l'autre peuple. Les motivations de cette alliance peuvent être variées (le partage d'un territoire de chasse, une chasse très difficile mais très prometteuse, l'envie d'un membre de la tribu d'épouser une femme de l'autre tribu...) En tous cas les conditions de cette alliance sont à votre discrétion, mais exigeront de toutes façons des pjs de faire montre de diplomatie. Dans d'autres cas, cette alliance peut être requise avec un Esprit ou même une créature fantastique, comme un géant ou une licorne. Les pjs se verront demander un service de la part de cette créature, ou peuvent avoir à accomplir un rite initiatique, à votre choix. La table 8 dresse une liste des protagonistes avec qui passer l'alliance.

Résoudre un mystère : Un mystère frappe la tribu dans laquelle vivent les pjs. Une disparition inexplicable, un meurtre horrible dont on ne connaît pas l'auteur, un vol lâche dont personne ne connaît le responsable... les personnages des joueurs vont devoir mener l'enquête et dénouer les nœuds de ce mystère. Il est à noter que le coupable n'est pas nécessairement un membre de la tribu, qu'il peut être un esprit ou même un animal, et que ses motivations ne sont peut-être pas crapuleuses (vengeance, folie...). Si vous en éprouvez le besoin, vous pouvez lancer le dé et

consulter la table 8 pour vous donner une idée du protagoniste au cœur du mystère.

Lancer un raid vengeur : Vengeance ! Suite à un affront sévère perpétré à l'encontre de la tribu des pjs, le conseil des anciens a décidé de lancer un raid vengeur contre la tribu des responsables (lancer le dé et consulter la table 9). Cet affront peut être le vol ou le viol de femmes ou d'enfants, le meurtre de membres de la tribu, la dévastation d'un lieu sacré, le pillage de sépultures ou tout autre acte grave exigeant une réparation vive et furieuse. Le raid peut être frontal (on déboule et on tue tout le monde) ou sournois (en petit groupe dissimulé prêt à frapper au cœur de la nuit) et peut avoir pour objectif de tuer le plus de monde possible, ou de tuer une personne en particulier (le chef, le chamane), ou encore de dévaster à son tour un lieu sacré de l'autre tribu. A vous d'imaginer !

Lancer un raid de pillage : Dans ce type d'aventure, cette fois-ci, les personnages ont décidé de participer à un raid sans motif de vengeance : il s'agit juste de voler une autre tribu (lancer le dé et consulter la table 9 pour connaître la nature de cette tribu). L'enjeu du vol peut être un objet spécifique (cf. table 6 ou 7), mais il s'agira plus probablement du vol de femmes ou de nourriture. Selon votre envie, ce raid peut être lancé comme une démonstration de force ou un acte de survie (toutes les femmes sont mortes, la famine fait rage...). Quoiqu'il arrive, gare aux représailles. Les membres survivants de la tribu attaquée peuvent chercher à se venger, ou même les esprits des morts tombés au combat, ou pourquoi pas des esprits vengeurs lancés par un chamane en guise de châtement...

8.2 Les initiateurs de l'aventure

Les personnages peuvent choisir eux-mêmes de se lancer dans l'aventure. Mais bien souvent, ils agiront sous l'impulsion d'un tiers ou d'une autorité. Par exemple :

Un esprit (cf. tab5) peut requérir l'aide des pjs ou les contraindre à agir sous la menace.

L'esprit tutélaire de la tribu ou du clan peut, dans certains cas très importants, agir comme un conseiller pour la tribu ou le clan et envoyer ses protégés dans une aventure salutaire pour la survie du groupe.

Le conseil des anciens demeure toutefois le plus fréquent mandataire pour toutes sortes d'aventures. Le Conseil est une autorité morale indiscutable pour presque toutes les tribus. Composé des membres les plus âgés et les plus sages de la communauté, il sait ce qui est bon pour le groupe et conseille les jeunes chasseurs de manière avisée, bien que parfois surprenante.

Les femmes constituent un groupe spécifique qui fonctionne, au sein de la tribu, avec ses propres motivations parfois tenues secrètes aux hommes. A moins que la tribu ne soit ouvertement phallocrate, les femmes sont le plus souvent considérées comme bénies des esprits de part leur pouvoir de Vie. Aussi la voix collégiale des femmes de la tribu ou du clan est elle écoutée et respectée comme une autorité presque aussi importante que le conseil des anciens.

Une tribu ou un clan allié peut également requérir l'aide des pjs, en vertu de promesses d'entraide passée jadis en même temps que les alliances étaient scellées, ou en échange de services rendus il y a peu et qu'il est nécessaire de payer de retour.



8.3 Les lieux d'aventure

Toutes les aventures que vont vivre les personnages des joueurs ne se dérouleront pas nécessairement à proximité de leur camp. Voici une liste des endroits typiques qui peuvent servir de cadre à une aventure dans *Wûrm* :

Un glacier : Lieu terrifiant, un glacier sera certainement le cadre des aventures les plus dangereuses. En plus d'imposer aux pjs des épreuves de résistance au froid et d'escalade mortelles, les glaciers sont – si vous utilisez le bestiaire fantastique – le lieu de résidence privilégié de créatures terribles, comme les animaux arctiques ou les géants des glaciers.

Un réseau de grottes labyrinthiques : Typiques des aventures préhistoriques, ces réseaux de cavernes obscures ou se tapissent un grand nombre d'esprits peuvent être le cadre de nombreuses histoires, mettant en scène des peintures pariétales dont le sens doit être découvert ou encore des galeries obstruées derrière

lesquelles sont piégés des proches des pjs... Ces grottes labyrinthiques serviront également fréquemment de cadre aux initiations chamaniques ou aux rites les plus sombres... N'oubliez pas qu'un personnage *impressionnable* aura encore plus de difficulté que les autres à pénétrer dans une grotte profonde.

Une vallée inconnue : Le plus souvent, cette vallée inconnue sera tout de même connue à travers une légende ou un récit merveilleux (par la quantité de gibier qui s'y trouve ou l'eau magique qui y coule...) ou terrifiant (habitée par un monstre ou une tribu aux mœurs horribles...), mais en tout cas jamais explorée par un membre de la tribu des pjs. Un guide devra souvent être recherché pour trouver cette vallée (un homme d'une tribu spécifique ou un esprit guide). Selon votre choix, la piste de cette vallée pourra être conservée par les pjs pour d'autres visites ou perdue à jamais après la fin de l'aventure.

Une montagne escarpée : Ce genre de lieu d'aventure est très périlleux en raison du risque de chutes, qui peuvent être mortelles. Notez que les grands herbivores tels les mammouths, bisons et rhinocéros, ne s'y rencontreront jamais.

Une forêt obscure : Lieu mystérieux, la forêt profonde est un endroit relativement rare dans le cadre de l'ère glaciaire, où les forêts sont clairsemées et les arbres peu imposants. Cependant, au creux d'une vallée où coule de l'eau, une forêt (de type taïga) peut se révéler un endroit propice aux surprises et aux embuscades. Notez là encore que les grands herbivores comme les mammouths ou les mégacéros, en raison de leur taille, ont peu de chances de s'y rencontrer. Si vous le souhaitez, cette forêt obscure peut ne constituer qu'un simple bosquet, mais veillez alors à en faire un endroit baigné de magie.

La vaste steppe : C'est le cadre le plus typique des aventures dans l'ère glaciaire. La steppe peut être parsemée de rochers affleurant, de cours d'eau minces ou larges. Étendue immense de neige immaculée en hiver, elle se change au printemps en un univers de boue et de marais et en été en une vaste prairie couverte de fleurs et de gibier (et infestée de moustiques).

Un marécage brumeux : Cadre d'aventure mystérieux ou terrifiant, le marécage est traître par nature et la brume glacée qui le recouvre dissimule les redoutables prédateurs qui le peuplent. Habitat d'effrayants reptiles et de tribus oubliées, le marécage brumeux est plus un lieu de mort que de vie... Mais il est également un endroit idéal pour piéger de grands herbivores.

Une petite caverne : Cachée au creux d'un tertre dans le marécage ou au flanc d'une falaise, cette petite caverne est un lieu d'enfermement pour des captifs ou la cachette d'un trésor, et possède le plus souvent un

gardien vigilant : Ours géant, monstre surnaturel ou tribu peu amène...

Une île au milieu d'un lac : Au centre d'un lac brumeux se dresse un piton rocheux noir et désolé ou bien un îlot riant planté d'un bosquet d'arbres fruitiers nimbés d'une lueur féerique... cette île coupée du reste du monde est la résidence privilégiée d'esprits maléfiques ou bénéfiques, et peut être souvent associée à la frontière séparant le monde des vivants du monde des morts ou des esprits. A ce titre, l'île peut servir de lieu de sépulture ou de lieu d'initiation, mais elle est le plus souvent inconnue des humains.

Les grands rivages : Immenses plages de sable, hautes grottes marines, rouleaux déchainés se fracassant sur les brisants... La mer est un endroit grandiose qui recèle les plus terrifiants de tous les mystères. De nombreuses tribus se sont installées sur les grands rivages et vivent de pêche et de récolte de coquillages... mais très peu nombreux sont ceux qui osent s'aventurer en haute mer, à la recherche d'îles mystérieuses ou de pêche extraordinaires...

8.4 Utiliser le tableau aléatoire de création d'aventures

Ce tableau aléatoire a été conçu de manière à vous permettre d'improviser une aventure pour *Wûrm* avec quelques coups de dés. Voici la marche à suivre pour vous servir de cet outil :

1 Déterminez l'initiateur de l'aventure : cette étape n'est pas obligatoire, et vous pouvez choisir vous-même, en fonction du thème de l'aventure que vous allez tirer, de l'initiateur de l'aventure. Ces personnages sont détaillés au paragraphe 8.2

2 Déterminez la complexité de l'aventure : lancez deux fois 1d6. Le résultat du premier jet de dé indique le nombre d'objectifs qui composeront l'aventure et le résultat du second le nombre de lieux que les pjs devront visiter.

3 Déterminez le ou les objectifs de l'aventure : lancez 2d6 et consultez le tableau. Si l'aventure possède plusieurs objectifs, alors lancez autant de fois les 2d6 qu'il le faut. A vous ensuite d'agencer ces objectifs dans l'ordre qui vous convient avec la hiérarchisation des enjeux qui vous paraît la plus

intéressante. Les divers types d'objectifs sont détaillés au paragraphe 8.1.

4 Déterminez les lieux d'aventure : lancer 2d6 autant de fois qu'il est nécessaire selon le résultat de l'étape 2 et pour demeurer en cohérence avec les objectifs de l'aventure. N'hésitez pas à relancer les dés si un lieu d'aventure ne vous inspire pas. Ces lieux d'aventure sont décrits au paragraphe 8.3.

5 Utilisez les tables complémentaires. Selon les objectifs tirés, il peut être nécessaire de lancer à nouveau le dé sur les tables 5, 6, 7, 8 ou 9. N'hésitez pas à relancer le dé jusqu'à ce que le résultat vous convienne ou vous inspire, bien entendu.

6 Déterminez les complications : Lancez 1d6.

Si le résultat est 1, 2 ou 3, il n'y a aucune complication et l'aventure sera jouée telle qu'elle.

Si le résultat est 4 ou 5, alors les pjs devront, en plus de l'aventure telle que déterminée précédemment, se confronter à des rivaux qui tenteront de réussir l'aventure avant eux ou mieux qu'eux (trouver un objet ou tuer un monstre le premier ou revenir de la chasse avec davantage de gibier, etc...) Ces rivaux peuvent être des membres de la tribu des pjs, mais ils peuvent aussi être les membres de tribus alliées ou hostiles. Libre aux joueurs de choisir si en plus des difficultés de l'aventure, ils préfèrent ajouter celle d'avoir à disposer de ces rivaux gênants (et s'il leur est permis de le faire !)

Si le résultat du dé est 6, alors les pjs sont victimes d'une trahison. Souvent parce que l'initiateur les a lancé dans l'aventure pour de fausses raisons ou avec des arrières pensées inavouables, et cherche en réalité à atteindre un objectif autre que celui annoncé, mais grâce aux mêmes moyens. Les pjs peuvent se rendre compte de cette trahison au cours de l'aventure ou à la fin de celle-ci, qui constitue alors un éventuel coup de théâtre, et qui peut pousser les pjs à chercher réparation ou à tenter de remédier au mal qu'ils ont pu causer sans le savoir (dans le cas par exemple, où il sont cru agir pour le bien de la tribu mais ont en fait agit pour son malheur). Cette trahison peut également être le fait d'un tiers qui, jaloux du fait que les pjs se soient vus confier une mission importante, tentera de les tuer ou d'empêcher qu'ils mènent à bien l'aventure...

Tableau aléatoire de création d'aventures pour VŮRM

1 Initiateurs de l'aventure

Lancer 1d6 pour déterminer qui lance les personnages dans l'aventure :

- 1 un esprit (cf. tab5)
- 2 l'esprit tutélaire de la tribu ou du clan
- 3-4 le conseil des anciens
- 5 les femmes du clan
- 6 une tribu ou un clan allié

2 Complexité

Lancer deux fois 1d6 pour déterminer les différents rebondissements et lieux où se déroulent l'aventure :

- 1-3 1 objectif ou lieu d'aventure
- 4-5 2 objectifs ou lieux d'aventure
- 6 3 objectifs ou lieux d'aventure

3 Objectifs

Lancer 2d6

L'initiateur de l'aventure demande aux pjs de :

- 2 empêcher une catastrophe
- 3 délivrer un (ou des) captif(s) (cf tab8)
- 4 tuer un monstre (voir bestiaire)
- 5 apaiser un esprit (cf. tab5)
- 6 partir en quête 1 (cf. tab6)
- 7 partir en chasse (cf. tab des gibiers)
- 8 partir en quête 2 (cf. tab7)
- 9 former une alliance (cf. tab8)
- 10 résoudre un mystère (cf. tab8)
- 11 lancer un raid vengeur (cf. tab9)
- 12 lancer un raid de pillage (cf. tab9)

4 Lieux d'aventure

Lancer 2d6

- 2 un glacier
- 3 un réseau de grottes labyrinthiques
- 4 une vallée inconnue
- 5 une montagne escarpée
- 6 une forêt obscure
- 7 la vaste steppe
- 8 un marécage brumeux
- 9 une petite caverne
- 10 une île au milieu d'un lac
- 11 les grands rivages
- 12 lancer deux fois les dés.

5 Esprits

Lancer 1d6

- 1-2 esprit élémentaire
- 3-4 esprit animal
- 5-6 esprit ancestral

6 Objets de quête 1 : matière première rare

Lancer 1d6

- 1 plante (herbes médicinales, écorce...)
- 2 pierre (silex, quartz...)
- 3 pigment pour peinture
- 4 ossement (crâne ou os long spécial)
- 5 peau ou fourrure
- 6 coquillages

7 Objets de quête 2 : objets magiques

Lancer 1d6

- 1 fétiche (statuette)
- 2 fétiche (parure)
- 3 fétiche (vêtement) ou arme magique
- 4 arme magique
- 5 breuvage bénéfique
- 6 breuvage funeste

8 Protagonistes

Lancer 1d6

- 1 une tribu hostile
- 2 une tribu désespérée
- 3 un membre de son propre clan
- 4 un prédateur (ou un groupe de prédateurs)
- 5 une créature fantastique
- 6 un Esprit

9 Tribus

Lancer 1d6

- 1-2 une tribu alliée
- 3-5 une tribu ennemie
- 6 une tribu d'anthropophages

10 Complications

Lancer 1d6

- 1-3 aucune complication
- 4-5 rivalité / course
- 6 trahison

8.5 Scénario d'introduction

Le tourment de Laoki

L'histoire en quelques mots

Un chasseur de la tribu de la rivière noire nommé **Laoki** est l'ami d'un féticheur de la tribu des roches acérées nommé **Okomë**. Laoki est un chasseur amoindri : un jour funeste il a été grièvement blessé à la chasse par un aurochs furieux et en a gardé de cruelles séquelles. Okomë, quant à lui, possède trois filles de grande beauté.

Un jour, Laoki tombe follement amoureux de la fille aînée d'Okomë, **Tygra**. Celle-ci traite Laoki avec un amusement teinté de mépris qui fait lentement mais sûrement perdre la raison au chasseur. Elle finit cependant par mettre Laoki au défi : elle acceptera de le prendre pour époux... s'il parvient à lui apporter la dépouille mortelle d'un lion des cavernes ! Malheureusement, Laoki s'en sent incapable sans l'aide des esprits ou d'un fétiche. Il demande l'aide d'Okomë pour lui permettre de terrasser un lion mais ce dernier, par équité, s'y refuse.

Dans la tribu de la rivière noire, personne n'est au courant de l'émoi de Laoki, qui garde secrète son idée de mariage avec Tygra. La jalousie l'empêche en effet de demander l'aide des jeunes chasseurs de sa tribu qui, mis au courant, risqueraient de tomber eux aussi amoureux de Tygra et de devenir de dangereux rivaux. De plus, la première épouse de Laoki est très jalouse et risquerait quant à elle de lui rendre la vie impossible ! D'ailleurs, l'idée de Laoki est d'épouser Tygra et de s'installer à demeure avec la tribu des roches acérées.

Laoki est au tourment. Survient alors la mort d'Okomë, des suites d'une chute dans un ravin. Laoki assiste aux funérailles de son ami, et conçoit un plan de dément : il va subtiliser le collier fétiche d'Okomë, fait de crocs de lions, qui lui donnera la force de triompher de l'épreuve imposée par Tygra ! En secret, quelques jours plus tard, il s'introduit dans la caverne des sépultures et vole le collier. Malheur à lui ! Aussitôt, les esprits ancestraux de la tribu des roches acérées lancent à sa poursuite un terrifiant lynx vengeur...

La tribu de la Rivière Noire

Les personnages appartiennent à la **tribu de la rivière noire**. La tribu est nommée ainsi car la caverne dans l'entrée de laquelle sont installés les grands abris d'os et de peaux du camp surplombe une gorge obscure où coule une rivière dont les eaux fraîches paraissent noires.

C'est une tribu néandertalienne de culture moustérienne typique. Elle compte :

- **8 hommes**, dont 5 chasseurs : les pjs, **Laoki** (35ans) et **Namir** (26 ans). **Tohumo**, 43 ans, est un sage.
- **10 femmes**, dont trois vieilles femmes (plus de 50 ans) nommées **U-kté**, **Ariki** et **Twë**, considérées comme les sages de la tribu (avec Tohumo).
- **7 enfants** âgés de 1 à 12 ans.
- Pas de prédominance sexuelle. Pas de chef. Liens patrilinéaires.

Esprit tutélaire : La rivière Noire et le soleil. La tribu observe un rite sacré : tous les matins, ses membres adressent une cérémonie de salut au soleil et à l'esprit de la rivière noire. La cérémonie est très facile (SD3) et une réussite octroie 1 dé à placer dans la Manne. Si en revanche elle est ratée, le personnage ayant échoué subit un malus de 1 à tous ses tests jusqu'au lendemain et ne replace pas de dé dans la manne.

Tabous : Tabou de l'inceste, tabou totémique, tabou de l'anthropophagie. Il est tabou de franchir un cours d'eau en portant le cadavre d'un animal. Les esprits des rivières pourraient gravement s'en offusquer. De fait, la rivière noire définit la frontière du territoire.

Techniques secrètes de combat (enseignant) : Combat de l'ours, Combat du taureau (Tohumo)

Réserves : au début du jeu, la tribu possède 80 rations de vivres. (1 ration pèse à peu près 1kg). Il faudra donc certainement aux pjs chasser sans trop tarder pour nourrir leur tribu.

L'aventure commence

Les personnages sont au dehors, à quelques kilomètres de la caverne où ils vivent. Ils sont partis à la pêche et relever 6 collets posés la veille (2 chances sur 6 qu'un petit animal s'y soit laissé prendre). Faire jouer ces deux activités.

Sur le chemin de retour vers leur camp, ils traversent la rivière noire et découvrent le corps d'un des membres de leur camp, ensanglanté, gisant dans la rivière. L'homme est à peine conscient et terrifié. Il réclame leur aide. Il s'agit de **Laoki**, qui prétend avoir été attaqué par le lynx le plus énorme qui soit. Il doit son salut au fait qu'il est tombé dans la rivière, après une chute de près de dix mètres, et il a réussi à fuir.

- ➔ si les pjs cherchent le lynx, ils ne le trouvent pas. En remontant là où a eu lieu l'agression, ils peuvent toutefois trouver des traces de lions. Une *réussite critique* sur ce test de pistage révèle que ces traces sont bien celles d'un lynx, mais d'une taille prodigieuse.
- ➔ Si les pjs attendent trop avant de ramener leur compagnon au camp, et s'ils ne pensent pas à lui administrer les premiers soins, celui-ci décède une heure plus tard.

Une fois Laoki emporté jusqu'au camp, les vieilles soigneuses s'occupent de lui. Laoki est tombé inconscient. Elles le veillent toute la nuit.

Laoki est âgé d'un peu plus de trente ans. Il a été blessé lors d'une chasse il y a quelques années et n'est plus un aussi bon chasseur qu'auparavant. *Il porte dans sa besace un collier fait de crocs (SD7 : crocs de lions) que personne ne lui a jamais vu* (il faut réussir un test de connaissance (SD7) pour comprendre à quoi peut bien servir cet objet). D'après ses proches dans la tribu, Laoki partait souvent seul, ces derniers temps.

Laoki

Forces : *Cœur de Glace, Force de L'Ours, Ruse du Furet* ;
Faiblesses (dues à des blessures) : *faible, maladroit*

Le lynx vengeur

Le lendemain dans la journée, les vieilles disent aux pjs que l'état de Laoki empire car ses blessures s'infectent... Elles craignent vraiment pour sa vie. Elles pensent pouvoir parvenir à le maintenir quelque temps, peut-être une lune, mais après... Elles pensent que l'animal qui l'a attaqué l'a maudit. Selon elles, il faut le tuer (et accomplir la cérémonie d'apaisement) pour qu'il libère l'esprit du mourrant.

- ➔ Les pjs doivent se mettre en route pour trouver le lynx. Ils peuvent se préparer et ne partir que le lendemain. A partir de l'endroit où Laoki a chuté, le pistage est possible mais

difficile (SD9). Un test réussi permet de retrouver sa piste et mène jusqu'à un bosquet de houx ténébreux.

- ➔ Le Lynx est à l'affût. Il attaquera les pjs s'ils parviennent à le retrouver. Les Pjs doivent réussir un test de vigilance difficile (SD9) ou être surpris par son attaque.

Le Lynx Vengeur

Esquive 11, Peau épaisse 3

Pvie 36

Init 4d6

Attaques (2) : Griffes 3d6 (2d6) ; morsure 2d6 (2d6)

Course 10, vigilance 15

si ce lynx est tué, il disparaît comme brume (il réapparaîtra le lendemain).

Si les vieilles (et les sages de la tribu) apprennent ce qui s'est passé, elles confirment avec gravité que l'animal était magique et que les blessures de Laoki ne pourront être soignées naturellement. Elles suggèrent aux pjs d'aller quérir l'aide de la **tribu des Roches Acérées**, plus haut dans la montagne, car il y a là-bas une femme qui sait préparer le baume de guérison qui saura rendre la vie à Laoki. Bien entendu, les pjs devront emporter avec eux des cadeaux (à leur appréciation, mais 7 points de valeur par personne semble un minimum).

Il est à noter que les pjs se sont déjà rendus dans le camp de cette tribu, mais il y a longtemps de cela, au moins trois ans. De fait, ils ne gardent qu'un souvenir parcellaire des gens de cette tribu. Vous pouvez cependant leur faire un petit rappel, en n'oubliant pas que les filles d'Okomé étaient déjà belles, mais à peine nubiles à l'époque.

Le voyage

Le voyage vers le camp de la tribu des Roches Acérées durera 3 jours (départ au matin du premier jour, arrivée au crépuscule du 3^{ème}).

Durant le premier jour, les personnages sont attaqués par le lynx vengeur. Un personnage possédant comme force « chant du merle » peut essayer de parler avec lui. Tout ce qu'il en retire est de comprendre que le lynx le traite de voleur, lui et tous ceux de sa tribu. Il ne peut éviter une attaque.

Le deuxième jour, les pjs essuient une journée de pluie battante (voir pluie). Ils parviennent dans une zone montagneuse plus rocheuse.

Le troisième jour, ils doivent franchir un gouffre périlleux qui mène au camp des Roches Acérées. L'accès est possible grâce à un aménagement fait à l'aide de gros troncs. Un test d'agilité facile (SD5) est nécessaire pour franchir cet obstacle. Une chute cause 5d6 points de dégâts.

La tribu des Roches Acérées

Le camp de **la tribu des roches acérées** est installé dans un cirque rocheux traversé par un petit torrent. La tribu, qui rassemble une trentaine de personnes, est de culture Chatelperronienne. Elle compte :

- **11 hommes**, dont 6 chasseurs, y compris le meneur de chasse **Faudagg** (36 ans), trois bons chasseurs nommés **Ohoun, Néouk et Edrou** (24, 19 et 17 ans) et le jeune féticheur **N'qénik** (21 ans)
- **12 femmes**, dont La sorcière **Tavarra** (40 ans), mais surtout les trois filles du défunt féticheur : **Tygra, Leti et Olva** (18, 16 et 15 ans, très belles)
- **8 enfants** de 1 à 12 ans, dont **Namiaq** (12 ans), le petit frère des trois sœurs.
- Pas de prédominance sexuelle. Pas de chef. Liens patrilinéaires.

Esprit tutélaire : Le Grand Ours Rouge et les ancêtres. La tribu adresse également une cérémonie d'apaisement tous les soirs auprès de l'esprit de la montagne Oronak, un géant terrifiant heureusement endormi, avec des chants et des prières.

Tabous : Tabou de l'inceste ; tabou totémique ; tabou de l'anthropophagie. Toujours à cause d'Oronak, il est formellement tabou de crier dans la montagne.

Talents et savoirs secrets (enseignant) : Sorcellerie (Tavarra), Enchantement (N'qénik), Combat de l'ours, Combat du taureau (Faudagg).

Les pjs sont bien accueillis s'ils viennent avec des cadeaux d'une valeur de 7 ou + par personne (ça compte en pts de générosité). On leur offre un bon repas.

- ➔ S'ils racontent la raison de leur venue, la sorcière Tavarra indique que la potion pourrait être prête en peu de temps mais il lui manque l'ingrédient principal : de la mousse qui pousse au pied d'un arbre magique malheureusement protégé par un ours gardien, à 1 journée de marche vers les pics.
- ➔ Faudagg demande aux pjs s'ils acceptent de prêter main forte à la tribu lors d'une chasse aux bisons qui doit se dérouler sur le plateau, à ½ journée de marche. Trois (ou quatre) chasseurs supplémentaires sont une véritable aubaine, et Faudagg entend bien profiter du nombre. Les personnages pourraient bien sûr emporter leur part de retour dans leur camp.

Les pjs peuvent choisir d'accomplir ces deux tâches dans l'ordre qu'ils veulent. Ceux de la tribu des roches acérées les incitent à participer à la chasse d'abord, arguant que les bisons risquent de quitter le plateau d'un jour à l'autre. En réalité, il serait bien dommage qu'un des pjs soit blessé pendant la chasse avant même d'avoir tenté de récupérer ce pour quoi ils ont fait tout ce chemin. Aux joueurs de prendre leur décision, sachant que, quoi qu'il arrive, les bisons ne quitteront pas le plateau et que la chasse sera toujours possible (mais ne le dites pas aux joueurs bien sûr !)

La chasse

C'est une chasse au bison qui se déroule sur un vaste plateau recouvert d'une steppe rase, avec quelques chaos rocheux pour abris. Les chasseurs de la tribu des Roches Acérées comptent mener une approche discrète, puis lancer des cris de chasse pour diriger les bisons vers un endroit d'embuscade, où ils piégeront les retardataires du troupeau. Ce dernier compte 18 individus, dont 1 chef de harde, 4 combattants, 10 femelles et 3 petits (voir caractéristiques du bison p37-38). L'une des femelles est blessée et boîte.

Faudagg, Ohoun et Neouk se postent en embuscade et Edrou et deux autres pousseront les cris de chasse avec des torches enflammées. Les pjs peuvent se dispatcher comme ils veulent.

Les pjs peuvent remarquer (SD5) que, pour l'occasion, plusieurs chasseurs portent des colliers de chasse identiques à celui de Laoki, faits de crocs de lions, de griffes d'ours, etc...

Les chasseurs tenteront de tuer un ou deux bisons. Trois serait exceptionnel. La chasse se déroule en tous points selon les règles décrites au chapitre 2.

Points de Vie des Bisons :

- 1^{er} (bison blessé, vitesse et agilité -3) : 45
- 2^{ème} : 51
- 3^{ème} : 50

Les colliers des chasseurs

si les pjs se renseignent à leur sujet, on leur dit qu'il s'agit de fétiches, capables de donner à leur porteur la fureur du lion ou la force de l'ours. N'génik est un féticheur : il sait fabriquer ces parures et peut aider chaque chasseur à fabriquer son propre fétiche. Son maître était **Okomë**, le défunt père de Tygra, Léti et Olva. Il est mort il y a quelques lunes à peine (3 lunes) à cause d'une chute mortelle.

- ➔ Si les pjs décrivent le collier de Laoki à N'génik ou aux filles, ils reconnaissent le fétiche d'Okomë. Mais il a été enterré avec son porteur lors de l'inhumation !
- ➔ Ceux de la tribu des Roches Acérées connaissent bien Laoki, qui leur rendait visite jadis pour troquer, de temps en temps, mais plus depuis la dernière saison. Laoki avait eu une dispute avec Okomë car il voulait épouser Tygra et elle ne voulait pas. Ceux du clan se demandent à présent si Laoki n'aurait pas eu envie de voler le fétiche d'Okomë ! Ils se rendront à la caverne des sépultures pour en avoir le cœur net.

La caverne des sépultures

Cette caverne se trouve à quelques centaines de mètres du camp de base. Les pjs doivent faire un test de sang froid (SD7) pour y entrer sans trembler. Tygra conduira le rituel pour ouvrir la tombe de son père. Quand elle constatera que le collier a bel et bien été volé, elle entrera dans une terrible colère ! Pour ceux des Roches Acérées, il n'est plus question d'aider ceux de la rivière noire tant que le collier n'aura pas été restitué.

La mousse de l'arbre magique

Cet arbre magique est un très ancien pin sylvestre énorme et tordu par les vents, isolé sur une haute corniche. Un vieil ours brun vindicatif vit dans une petite grotte à l'ombre de l'arbre, et défend à quiconque d'approcher. Si les pjs sont très nombreux et très portés sur le combat, il est suggéré de le remplacer par un ours rouge.

L'enjeu de cette épreuve est bien entendu de parvenir à dérober la mousse sans occire l'ours (en vertu de l'interdit totémique) et sans se faire tuer. (fournir un plan de la corniche)

- ➔ l'escalade jusqu'à la corniche est modérée (SD7). Un échec cause du bruit et prévient l'ours de l'arrivée d'intrus ; une catastrophe

cause une chute modérée de 4 mètres (2d6 points de dégâts).

- ➔ Un personnage frappé par l'ours au bord du piton et qui rate un test de lutte SD7 est expédié dans le vide. Il doit réussir un test d'agilité ou de réflexes SD9 pour ne pas tomber une douzaine de mètres plus bas (6d6 pts de dégâts) jusqu'à une autre corniche très inconfortable

L'ours gardien de la corniche

Esquive 6 ; Peau épaisse : 3

Pvie : 48

Initiative : 2d6

Attaque(s) : (2) griffes 3d6 (3d6 points de dégâts) ; morsure 2d6 (2d6 pts de dégâts)

Course 7 ; Sang Froid 9 ; Vigilance 9

Capacités spéciales :

Prise de l'ours : un ours qui est parvenu à frapper son adversaire pendant deux rounds de suite peut tenter, au troisième round, un jet de lutte contre celui-ci (3d6). Si ce jet est réussi, l'ours inflige 1d6 pts de dégâts par round à sa victime, tant qu'il maintient la prise, et place une morsure à 3d6 au lieu de 2d6.

On peut tenter de prélever la mousse trois fois, avec un test de récolte facile, SD5. Après trois échecs, toute la mousse est gâchée. Chaque test de récolte prend un round.

Les filles d'Okomë

Ces trois filles sont charmantes, mais elles n'aideront pas les personnages tant que le collier ne sera pas rendu à leur père. D'ailleurs, il faudra tout de même parvenir à les convaincre pour les amadouer, même si le collier est rendu (SD9)

Si les pjs ont réussi à s'en faire des amies, il est possible de tenter de les séduire (test modéré). Mais elles n'épouseront personne qui n'ait d'abord prouvé sa valeur pour elles en leur rapportant la peau et les crocs d'un lion gris en trophée. A défaut, si tuer un lion gris est tabou pour le pj intéressé, elle peuvent exiger la peau d'un rhinocéros laineux ou d'un animal légendaire.

Voici leurs forces et faiblesses :

- **Tygra** : Forces : *Grâce du cygne, Cœur de Glace, force de l'Ours* ; Faiblesse : *Coléreuse*
- **Léti** : Forces : *Grâce du cygne, Cœur de Glace, Sagesse du mammoth* ; Faiblesse : *timide*
- **Olva** : Forces : *Grâce du cygne, (force de l'Ours – mais pas encore)*

Bibliographie

Ouvrages de fiction

Romans

Erich BALLINGER, *La guerre des cavernes*, Milan poche
 Fabrice CAYLA et Jean-Pierre PECAU, *Le grand mammoth*, Presse pocket
 Jean COURTIN, *Le chamane du bout du monde*, Seuil
 Edmond HARAUCOURT, *Daáb, le premier homme*, Arléa
 Marc KLAPCZYNSKI, *Ao l'homme ancien*, éd. Aubéron
 Marc KLAPCZYNSKI, *Le pouvoir d'Ik-tia*, éd. Aubéron
 Pierre PELOT, *Avant la fin du ciel*, Denoël
 Pierre PELOT, *Ceux qui parlent au bord de la pierre*, Denoël
 J-H. ROSNY AÎNÉ, *La guerre du feu*, bouquins
 Claude TOURAILLE, *La longue marche de Taren*, La Veytizou

Bandes dessinées

Edouard AIDANS, *Tounga*, Joker
 Jean-Marie ARNON et Jean DEPELLEY, *Idoles oubliées de Xaintrie*, Mégalithes productions
 Matthieu BONHOMME, *L'âge de raison*, Carabas
 HAUSMAN, *Les chasseurs de l'aube*, Dupuis
 Emmanuel ROUDIER, *Neandertal tome 1, Le cristal de chasse*, Delcourt
 Emmanuel ROUDIER, *Vo'hounâ (3 tomes)*, Soleil

Ouvrages scientifiques et pédagogiques

Sur Les hommes du paléolithique

Juan Luis ARSUAGA, *Le collier de Néandertal*, éditions Odile Jacob
 Dominique BAFFIER, *Les derniers Néandertaliens*, La maison des roches
 Claudine COHEN, *Un Néandertalien dans le métro*, Seuil
 Claudine COHEN, *La Femme des origines*, Belin-Herscher
 Claudine COHEN, *L'Homme des origines*, Seuil
 Sophie A. DE BEAUNE, *Les hommes au temps de Lascaux*, Hachette
 Henri DELPORTE, *Les Aurignaciens, premiers hommes modernes*, La maison des roches
 Jacques JAUBERT, *Chasseurs et artisans du Moustérien*, La maison des roches
 Marylène PATOU-MATHIS, *Neandertal, une autre humanité*, Perrin
 Romain PIGEAUD, *La préhistoire dans l'Ouest*, éd. Ouest-France
 Joseph REICHHOLF, *L'émergence de l'Homme*, Champs-Flammarion
 Marshall SAHLINS, *Âge de pierre, âge d'abondance*, NRF-Gallimard
 Denis VIALOU, *Au cœur de la préhistoire*, Découvertes Gallimard
 Sous la direction de Bernard VANDERMEERSCH et Bruno MAUREILLE, *Les néandertaliens, biologie et cultures*, Comité des travaux historiques et scientifiques (CTHS)
 POUR LA SCIENCE Dossier N°43 avril/juin 2004 – La vie au temps des mammoths
 LES DOSSIERS DE LA RECHERCHE N°24 août-octobre 2006 – Neandertal, enquête sur une disparition

Sur les religions et l'art préhistorique

Emmanuel ANATI, *50 000 ans d'art préhistorique et tribal*, Fayard
 Emmanuel ANATI, *La religion des origines*, Pluriel
 Norbert AUJOLAT, *Lascaux*, Seuil
 Jean-Marie CHAUVET, Eliette BRUNEL DESCAMPS, Christian HILAIRE, *La Grotte Chauvet*, Seuil
 Jean CLOTTES et David LEWIS-WILLIAMS, *Les chamanes de la préhistoire*, La maison des roches
 Jean CLOTTES, Jean COURTIN, Luc VANRELL, *Cosquer redécouvert*, Seuil
 Mireca ELIADE, *Le Chamanisme*, Payot
 Sigmund FREUD, *Totem et tabou*, Petite bibliothèque Payot
 André LEROI-GOURHAN, *les religions de la préhistoire*, PUF
 Bruno MAUREILLE, *Les premières sépultures*, éd. Le Pommier – Cité des sciences
 Salomon REINACH, *Cultes, mythes et religions*, Bouquins



WÜRM

Mythes & légendes préhistoriques

Prestige & Statut

Tribu / Clan _____ Prestige _____
Statut _____ Bravoure _____
_____ Générosité _____

Expérience

Nom du Personnage

Endurance

Vivres

Peuple

○○○
○○○
○○○
○○○
○○○
○○○

Sexe & Age

Blessures Graves

Forces & Faiblesses

Talents & Savoirs secrets

Equipement & Fétiches

Faveurs des Esprits & Malédiction

Armes

Type Dégâts Portée

