

**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

**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 ou spécial**	+7
cible à couvert ou camouflée	-	-1 à -7
Portée courte ( <i>jusqu'à la moitié de la portée de base</i> )	-	-
Portée moyenne ( <i>jusqu'à la portée de base indiquée</i> )	-	-1
Portée longue ( <i>jusqu'au double de la portée de base</i> )	-	-2
Portée maximale ( <i>jusqu'au triple de la portée de base</i> )	-	-3

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

\*\* selon les situations, un adversaire sans défense peut être touché automatiquement sauf en cas de maladresse

**Tableau des armes**

Type d'Arme	Dégâts	Portée	Spécial
Mains nues (lutte)	1d3	-	étrangement
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	
Bâton de lancer	1d6	50 m	(cf. Compagnon)
Lance d'ivoire	2d6+1	5 m	(cf. Compagnon)

**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*

**Tableau des séquelles dues aux périls naturels**

Type de péril	Séquelle possible
Chute	Boiteux
Feu	Défiguré
Froid (& blizzard)	Fragile
Éboulement	Lancer 2d6+3 sur le tableau des localisations des blessures

**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)
Bouclier en fibres végétales tressées	1
Bouclier en peau	2
Bouclier en peau de mammouth	3
Plastron d'os	1

**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

**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

**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

Illustration de l'écran :  
*Retour à Castel Merle* par Eric Le Brun

**Tableau des tests de lutte**

Poids de l'animal	Nombre de dés
Moins de 10 kgs	1d6
De 10 à 100 kgs	2d6
De 100 à 200 kgs	3d6
De 200 à 300 kgs	4d6

**Tableau du poids des animaux tués**

Espèce	Poids (masse)
Aurochs	700 kgs à + d'une tonne
Bison	600 à 900 kgs
Bouquetin	50 à 120 kgs
Cerf	90 à 300 kgs
Canards, oies, lagopèdes	2 à 4 kgs
Cheval	240 à 360 kgs
Glouton	8 à 20 kgs
Hyène des cavernes*	80 à 130 kgs
Lièvre	2 à 6 kgs
Lion des cavernes	160 à 350 kgs
Loups	30 à 80 kgs
Mammouth	Jusqu'à 6 tonnes
Mégacéros	400 à 800 kgs
Ours brun	100 à 400 kgs
Ours des cavernes	400 à 600 kgs
Renne	120 à 280 kgs
Rhinocéros laineux	2 à 3 tonnes
Renard/ Blaireau	5 à 8 kgs/8 à 12 kgs
Saïga	20 à 50 kgs
Sanglier	50 à 200 kgs

**Tableau des bolas**

Type de proie	Nécessaire pour immobiliser
<i>cheval, cerf, renne, saïga</i>	4, 5 ou 6 sur 1d6
<i>aurochs, bison, mégacéros</i>	5 ou 6 sur 1d6

**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

\* Chez la hyène la femelle est plus imposante et plus agressive que

## Récapitulatif des talents et savoirs secrets

### Talents

#### Artisans

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

#### 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)  
 Lutte de chasse (HO)  
 Invisible (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

Tableau des enfantements

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.

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 impérativement réussir un test de fatigue ou subir les effet sde celle-ci

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

#### Culture Moustérienne

De base : Travail du bois, Taille de pierre - technique sur éclat,  
 supplémentaires : Travail des peaux  
 Art : Ornements 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 : Ornements 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 : Ornements corporels, Parures, Peinture, Sculpture

#### Culture Gravettienne (cf Compagnon)

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

**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

**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.

**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)

**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 30**	Pierre précieuse 4 à 12
Statuette 5 à 20	Fétiche <i>objet de base +5</i> ou <i>objet de base +20</i>
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.

\* 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.









## Fiche récapitulative des Forces et des Faiblesses

Envol de l'aigle	+1d6 pour la transe
Habilité des ancêtres	+1d6 pour artisanat de sa tribu d'origine
Prestance de l'aurochs	+1d6 pour activité sociale à base de charisme
Savoir du bièvre	+1d6 pour fabriquer huttes, pièges, embarcations
Puissance du bison	+1d6 pour la force (les dégâts) et la fertilité
Agilité du bouquetin	+1d6 escalade, saut, chutes
Souffle du cerf	+1d6 contre maladies et poisons - +10 endurance (HO) + 12 (HL)
Vitesse du cheval	+1d6 course et fatigue liée à la course
Vol du corbeau	+1d6 attaque à distance
Grâce du cygne	+1d6 en séduction, charme, danse
Ruse du furet	+1d6 pour se cacher et se déplacer en silence
Coeur de glace	+1d6 en résistance au froid et à la douleur
Vigilance du hibou	+1d6 en perception auditive et visuelle
Fureur du lion	+1d6 en attaque et pour effrayer un adversaire
Flair du loup	+1d6 pour s'orienter et pister
Réflexes du lynx	+1d6 en initiative et 10 en esquive
Sagesse du mammouth	+1d6 en connaissance, bon sens, détection émotions humaines ou animales
Chant du merle	+1d6 pour convaincre, séduire, chanter, troquer ou mentir
Force de l'ours	+1d6 pour la force (et les dégâts)
Secret de l'ours	+1d6 en milieu souterrain pour s'orienter se déplacer, sans crainte
Oeil de la panthère	+1d6 en connaissance et contact des esprits
Protection de la renarde	+1d6 pour procréer, protection contre douleurs de l'enfantement et maladies
Magie du rhinocéros	+1d6 en enchantement et contre les malédictions
Inspiration des roches	+1d6 en peinture, gravure, sculpture
Flamme de la salamandre	+1d6 pour allumer un feu, dégâts du feu /2
Nage du saumon	+1d6 pour la nage et la pêche
Venin de la vipère	+1d6 pour sorcellerie, trouver des plantes, soigner

A moitié sourd	-3 perception (et surprise), discussion (débat, palabres)
Boiteux	-3 en course, agilité, sauts, chutes
Borgne	-3 perception (et surprise), -3 attaque à distance
Coléreux	-3 diplomatie, SD7 si insulté pour éviter le combat
Craintif	-3 attaque au corps à corps et résistance à la douleur
Défiguré	-3 pour inspirer confiance ou séduire
Faible	-3 aux épreuves de force et en dégâts de combat
Fragile	-3 résistance aux maladies et poisons – endurance -8(HL) ou -10(HO)
Impressionnable	-3 en snag-froid lié à l'obscurité, la magie, la mort
Maladroit	-3 artisanat, premiers soins, préparation potions
Présomptueux	-3 en diplomatie, sagesse et connaissances
Simple d'esprit	-3 en connaissance, intelligence et relations sociales
Timide	-3 pour toute interaction sociale nécessitant la parole

