

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

Liste des Savoir	
Talents	Chamanisme
Artisanats	Langage des esprits
Taille de pierre, <i>sur éclat</i>	Contact d'esprit
Taille de pierre, <i>laminaire</i>	Exorcisme
Travail du bois	Forme animale
Travail des peaux	Transe
Travail de l'os	Enchantement
Arts	Fétiches
Ornements corporels	Armes magiques (HL)
Parures	Cristal de chasse (HO)
Peinture	Sorcellerie
Sculpture	Baume de guérison
	Breuvage de feu
	Breuvage de force
Savoir secrets	Breuvage des ténèbres
Combat	Breuvage de Vie
Empalement (HL)	Onguent de Paovorn
Mêlée (HL)	Philtre d'amour
Vol du Harfang (HL)	Philtre de sommeil
Chasseur des mers (HL)	Poisons
Combat de l'ours (HO)	
Combat du taureau (HO)	

Tableau des effets du froid			
Température	Fréquence du test	SD*	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

** 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

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

Tableau des voyages	
Type de terrain	Distance par 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 tests de sprint	
Type de terrain	Seuil de difficulté
Plaine, steppe, toundra	SD3
Collines, plaines enneigées, forêts clairsemées	SD5
Forêt dense, montagne	SD7
Montagne enneigée, haute montagne, marécages	SD9

Tableau des localisations des blessures		
Résultat	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)*.

Tableau des protections	
Type de vêtement	Points de dégâts ignorés
Peaux souples	1
Peaux + fourrures	2
Peaux + fourrures épaisses (-1 agil/esqu)	4 (vêtements d'hiver)

Tableau des modificateurs d'attitude		
Attitude	Modif. jet d'attaque	Modif score Esquive
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 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

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 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 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 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 demain
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

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 demain
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

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 prérogatives	
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 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