LE P'TIT GUIDE PRATIQUE DE L'HOMO-MJ

Comment vivre à la Préhistoire ?

Ce premier volet du "P'tit guide pratique de l'Homo-MJ" sera très utile lors de vos scénarios car il vous permettra d'approfondir vos connaissances sur le mode de vie de nos ancêtres, les Homo Sapiens. Il vous donnera des détails précieux pour certaines situations de la vie quotidienne des joueurs sur l'île de Paléo.
Vous pourrez ainsi découvrir les techniques de chasse, avoir à votre disposition de nouvelles plantes médicinales, comprendre et appliquer les méthodes de taillage des silex, proposer différentes solutions pour allumer un feu et enfin, guider les joueurs qui désireront inhumer les corps de leurs proches défunts.

SOMMAIRE

I . La chasse
II . Les plantes médicinales
III. La taille des silex
IV. L'allumage d'un feu
V . Les rites funéraires

I. LA CHASSE

Pour manger à leur faim, les hommes préhistoiriques ont rivalisé d'astuces et d'ingéniosité pour attraper et tuer des animaux tels que les Kuntas (buffles) ou les Houttons (mammouths). Voici quelques méthodes qui ont fait leurs preuves à travers les âges :

L'appât

Un homme isolé sert d'appât pour attirer les animaux. Les chasseurs embusqués, le plus souvent placés en hauteur dans une faille, attendent que la proie soit bloquée dans la gorge pour lancer plusieurs sagaies ou pierres, tandis que l'appât se protège en se glissant dans un trou préalablement visualisé avant l'attaque.

La battue

La battue consiste à isoler un animal de son troupeau, puis à l'encercler en éliminant petit à petit toutes les issues possibles. La proie se fatigue et finalement abdique en se laissant tuer.

L'enfumage

Cette technique de chasse est plutôt destinée aux animaux, tels que les rongeurs, les serpents ou les scorpions. Elle consiste à enfumer un terrier, dont les chasseurs ont repéré la ou les sorties, et d'attendre que la proie sorte pour l'assommer ou la tuer à coups de pierre ou de massue.

Le mimétisme

Cette dernière technique consiste à se déguiser pour s'approcher au plus prêt du troupeau. Les chasseurs utilisent des éléments comme de la peau de bête, de fausses cornes en ivoire ou s'enduire de musc, de graisses animales ou de Penstemon (pâte extraite du broyage d'un bulbe) pour masquer leur odeur corporelle. Ensuite, ils adoptent l'attitude de leur future proie.

Quand les chasseurs se sont suffisamment rapprochés, ils se jettent sur l'animal ou utilisent leur sagaie pour tuer la bête traquée.

II. LES PLANTES MÉDICINALES

Les hommes préhistoriques avaient la connaissance des plantes médicinales. Ils s'en servaient pour se soigner, augmenter leurs capacités physiques ou diminuer celles d'un adversaire. Dans le "Manuel du Joueur" du livre de base de "Préhistorisk", p. 49, une liste de plantes est déjà disponible. Voici, un second volet :

Plantes dites "courantes"

Bardane
Partie utilisée : racine
Quantité à récolter : 1
Temps de conservation : 1 semaine
Préparation : à broyer
Utilisation : à consommer
Effet : soulage les maux de ventre et les indigestions liées à un poison ou à un aliment avarié.

Valériane
Partie utilisée : racine
Quantité à récolter : 2
Temps de conservation : 4 jours
Préparation : à infuser
Utilisation : à consommer
Effet : plonge dans un sommeil profond pendant 1d4+4 heures.

Plantes rares

Aubépine
Partie utilisée : fleur
Quantité à récolter : 5
Temps de conservation : 3 jours
Préparation : à infuser
Utilisation : à consommer ou à appliquer sur une pointe en tant que poison.
Effet : diminue d'un cercle noirci les sous-caractéristique "Grimper", "Nager" et "Vigilance" pendant 1d4 heures.

Baie de Ruscus
Partie utilisée : baie
Quantité à récolter : 5
Temps de conservation : 1 semaine
Préparation : à broyer
Utilisation : à consommer
Effet : permet de doubler la vitesse de déplacement pendant 1d4+1 rounds.

Linus
Partie utilisée : feuille
Quantité à récolter : 4
Temps de conservation : 1 mois
Préparation : à sécher et à infuser
Utilisation : à consommer
Effet : stoppe la sensation de faim et de soif pendant 5 jours.

Menthe poivrée
Partie utilisée : feuille
Quantité à récolter : 5
Temps de conservation : 1 semaine
Préparation : à infuser
Utilisation : à consommer
Effet : augmente d'1 cercle noirci la sous-caractéristique "Initiative" pendant 2d4 rounds.

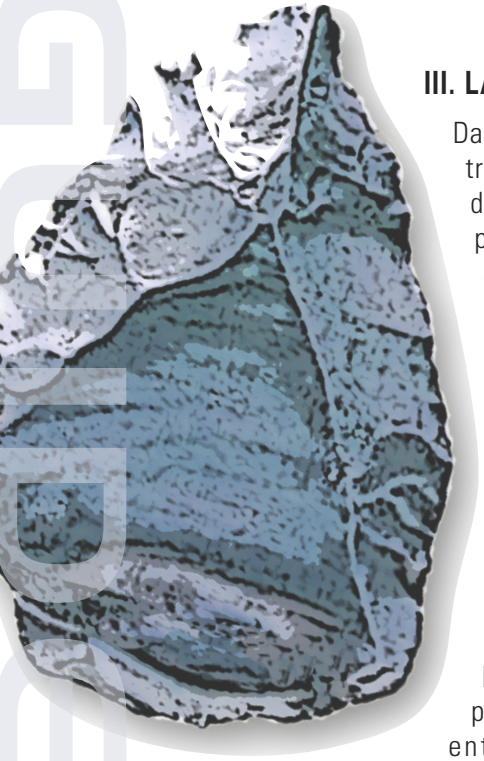
Millepertuis
Partie utilisée : fleur
Quantité à récolter : 3
Temps de conservation : 1 mois
Préparation : à sécher et à infuser
Utilisation : à consommer
Effet : donne 1 "Blanc" bonus pour le prochain jet sous "Artisanat". Cumulable jusqu'à 3 prises. S'il y a plus de 3 prises en moins de 24 heures, la personne reste inconsciente pendant 1d4 jours.

Plantes très rares

Colchique
Partie utilisée : fleur
Quantité à récolter : 10
Temps de conservation : 1 mois
Préparation : à broyer
Utilisation : à consommer ou à appliquer sur une pointe en tant que poison.
Effet : donne de violentes douleurs abdominales, ainsi que des troubles de la vue (hallucinations et aveuglement) dans la première heure suivant la prise. Si la personne n'ingère pas de la pâte de Bardane, elle meurt dans les 24 heures.

Hypose
Partie utilisée : fleur
Quantité à récolter : 15
Temps de conservation : 1 semaine
Préparation : à broyer
Utilisation : à consommer ou à appliquer sur une pointe en tant que poison.
Effet : bloque, en 3d10 rounds, les voies respiratoires. Si aucun antidote (bulbe de Téonum, "Manuel du Joueur", p.49) n'est pris, la personne meurt en moins de 3 heures.

Nivalinus
Partie utilisée : feuille
Quantité à récolter : 1
Temps de conservation : 2 heures
Préparation : aucune
Utilisation : à consommer
Effet : augmente de 1d4 le nombre de Ty lancés lors d'un jet d'attaque (corps-à-corps ou tir) pendant 1d6+2 rounds après la prise.



III. LA TAILLE DES SILEX

Dans "Préhistorisk", il existe trois types de silex : silex de coupe (pour couper la peau et les aliments), silex de taille (pour sculpter et couper le bois) et silex de pierrage (pour tailler directement la pierre et les os).

Deux méthodes sont couramment utilisées pour le taillage de ces silex : la méthode bifaciale et la méthode laminaire.

La méthode bifaciale permet d'avoir un silex entamé des deux cotés. Elle est utilisée pour les silex de coupe et consiste à taper par à-coups à l'aide d'un petit bloc de grès sur les différentes faces du silex à tailler.

La méthode laminaire, qui à l'aide d'un plus gros bloc de grès et d'une massue, consiste à tailler un seul coté du silex pour pouvoir prendre facilement en main l'autre coté. L'homme préhistorique utilise cette méthode pour les silex de taille et de pierrage, plus lourds en densité.

Le joueur peut utiliser successivement ses sous-caractéristiques "Nature" (pour trouver un silex adéquat, voir Manuel du Joueur, p.43) et "Artisanat" (pour le façonner).

IV. L'ALLUMAGE D'UN FEU

Dans Préhistorisk, l'allumage d'un feu se réalise grâce à la sous-caractéristique "Nature", à condition d'être en possession du matériel nécessaire.

L'homme préhistorique a toujours été fasciné par le feu et l'a finalement dompté en utilisant tout d'abord la technique de l'étincelle provoquée par le claquement de deux silex.

Cette méthode fut rapidement remplacée par le frottement de deux branches de bois l'une contre l'autre. La première creusait par frottements successifs un creux dans la seconde, qui avait été préalablement entaillée avec un silex de taille. Ainsi, se propageait une forte chaleur qui finalement, embrasait l'amas de brindilles sèches. C'est ce mouvement, inlassablement répété, qui déclenchait un début de flammes.

V. LES RITES FUNÉRAIRES

Contrairement à l'animal, l'homme pratiqua très tôt l'ensevelissement de ses défunts, affirmant ainsi une forme de conscience qu'il avait de la vie et de la mort.

Les dépouilles n'étaient pas abandonnées au sol mais inhumés sous terre, afin d'être dissimulées à la vue des survivants et mises à l'abri des animaux nécrophages. Ils enterraient leurs morts sous des pierres plates et disposaient à leurs côtés armes, outils, bijoux et parfois des aliments.

Au néolithique moyen, il y a environ 30 000 ans, les inhumations commencèrent à respecter certains "rituels" matérialisés par un ordonnancement particulier (traces de pollens provenant des fleurs déposées sous ou sur les défunts), le positionnement des corps de manière identique (squelettes alignés dans le sens est-ouest, visages tournés vers le soleil levant) et le dépôt d'objets divers auprès des corps : silex, os travaillés, coquilles perforées, perles, colliers, bracelets, armes, figurines, bonnets de perles d'ivoire ou de dents de cerfs, etc.

Dans le jeu de rôle "Préhistorisk", les Homo Sapiens respectent les traditions citées précédemment en y ajoutant des offrandes de nourriture à Irsis, dieu du mystère et de l'invisible. Certaines tribus (Gronok, Chyro et Rah) pouvent, si le défunt était de haut rang, prélever une partie du corps (doigts, bras ou cuisses) afin de le manger, ce qui permet d'assimiler ainsi la force et les connaissances du défunt. Plusieurs autres tribus respectent également le rite de ne pas chasser le lendemain du décès pour que la vie du défunt soit prise en considération par Huntas, dieu du soleil et des nuages.

La plupart des rites funéraires se déroulent de la façon suivante :

1 • Une tombe est creusée, le plus souvent près d'un arbre. Si le défunt est de haut rang, une dalle en pierre taillée est posée au fond de la sépulture.

2 • Un ou plusieurs chamans préparent le corps en l'enroulant dans un tissu le plus souvent imbibé d'eau, dans laquelle ont préalablement macéré des fleurs odorantes (roses ou jasmin).

3 • Le corps est ensuite placé dans la sépulture et des chants en l'honneur d'Irsis sont psalmodiés tandis que l'on ensevelit le défunt puis que l'on pose une dalle en guise de tombeau.

4 • Des objets de la vie quotidienne sont déposés sur et dans la tombe afin de faciliter le voyage du défunt vers le royaume des Morts.

Pour connaître ces différents rites, le joueur utilise la sous-caractéristique "Us & Coutumes". ■