

GUIDE JOUEUR

Prehistorisk

GUIDE PRATIQUE DE L'HOMO-VOÏNOK

Devenez l'ultime guerrier !



Sur l'île de Paléo, les chasseurs sont réputés pour leur bravoure, leur audace, leur adresse et leur technicité au combat. Le Grand Ancien, comme les autres membres de la tribu, leur accorde une valeur presque aussi digne que celle de Guelvand, Dieu de la chasse et de la vaillance.

Mais, parmi tous ces trappeurs fournissant la viande indispensable à la survie du clan, certains se distinguent. Ils forment une élite, nommée les "Voïnoks", qui est prédestinée à produire les futurs prétendants au titre de Grand Ancien, le chef de la tribu.

Ces combattants hors-normes possèdent des capacités insolites, telles que la capacité de créer des armes plus aisément, lancer des Jez chamaniques, avoir une vision plus nette de jour comme de nuit, détecter les dangers plus rapidement, etc.

Mais être ou devenir un Voïnok requière énormément de pratiques et d'aptitudes. C'est pour cela que quelques explications et précisions vous sont apportées dans ce guide pratique.



SOMMAIRE

- I . LE PARFAIT PETIT VOÏNOK
- II . DEVENIR UN VOÏNOK
- III. DEVENIR "GRAND ANCIEN"
À LA PLACE DU "GRAND ANCIEN"
- IV. FABRICATION DES ÉQUIPEMENTS
- V . CERCLE VOÏNIQUE

I. LE PARFAIT PETIT VOÏNOK

Lors de la création de votre personnage, d'un futur Voïnok, vous opterez pour optimiser certaines sous-caractéristiques en noircissant le maximum de leurs cercles. Il s'agit de : "Frapper", "Ravages", "Défense", "Jet", "Initiative", "Artisanat", "Politique" et "Us & Coutumes". Pourquoi ? Voyons cela ensemble.

L'art de la guerre

Que serait un Voïnok sans une excellente maîtrise du combat ? L'un des plus grands arts de ce combattant est d'utiliser son intelligence, sa force et son habileté en toute circonstance. Il sait manier les armes, causer un maximum de dégâts, tout en visualisant les perspectives de la bataille. Ainsi, les sous-caractéristiques "Frapper" (donner des coups au corps-à-corps), "Ravages" (provoquer des dégâts), "Jet" (toucher un adversaire avec une arme de tir ou de jet) et "Défense" (se protéger des coups adverses) constituent une partie

importante de l'arsenal martial du Voïnok. En attribuant un maximum de cercles noircis à ces sous-caractéristiques, votre personnage aura plus de facilité à se faire respecter par les armes.

Avoir la situation bien en main

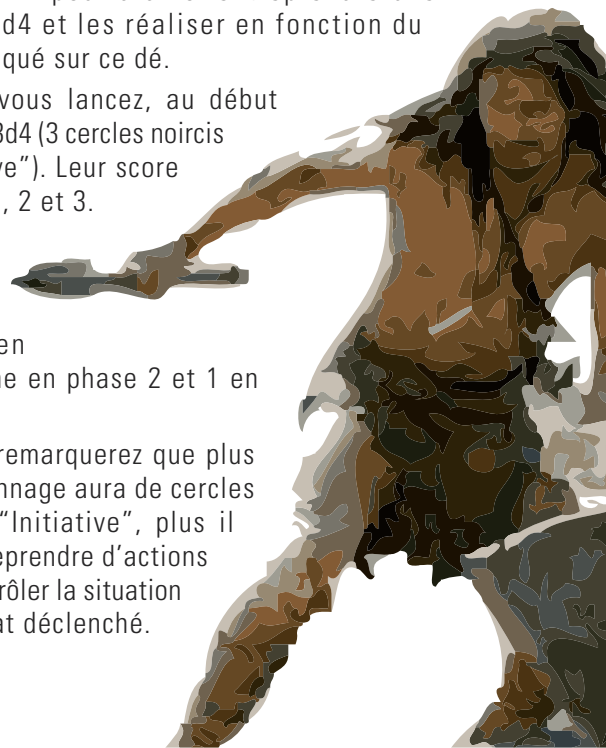
Tout guerrier qui se respecte doit avoir rapidement la situation en main. C'est pour cela que la sous-caractéristique "Initiative" est prépondérante pour un Voïnok.

Chaque round est divisé en quatre "Phases". Au début de chaque round, votre personnage lancera un nombre de d4 égal au nombre de cercles noircis dans la sous-caractéristique "Initiative". Il pourra ainsi entreprendre une action par d4 et les réaliser en fonction du numéro indiqué sur ce dé.

Exemple : vous lancez, au début d'un round, 3d4 (3 cercles noircis en "Initiative"). Leur score est égal à 1, 2 et 3.

Vous réaliserez donc une action en phase 1, une en phase 2 et 1 en phase 3.

Ainsi vous remarquerez que plus votre personnage aura de cercles noircis en "Initiative", plus il pourra entreprendre d'actions et donc contrôler la situation ou le combat déclenché.



Contrôler son entourage

Un bon Voïnok est un Voïnok qui sait diriger et dont on exécute les ordres. Il impose sa volonté dans son propre intérêt ou dans celui de sa tribu. La sous-caractéristique "Politique" (discourir, persuader, se faire apprécier, mentir) est très importante pour diriger au mieux un groupe ou se faire respecter par les membres de son clan.

"Politique" est également essentielle pour la bonne continuité de la progression du personnage. Plus le Voïnok avancera dans ses aventures, plus il pourra monter en estime auprès du Grand Ancien et finalement peut-être devenir l'unique successeur du chef de la tribu.

"Us & Coutumes" intervient également dans la politique extérieure et les relations que peut entretenir le Voïnok avec les autres tribus. Cette sous-caractéristique servira à faire du commerce, à échanger des denrées basiques ou rares et à régler d'éventuels conflits avec des clans amis ou ennemis.

L'art de la confection

Dans "Préhistorisk", concevoir des objets courants ou des armes est aussi essentiel que de manger, boire ou dormir. L'un des Voïnoks, étant amené un jour à devenir le chef de sa tribu, il se doit de comprendre, élaborer et fabriquer toutes sortes d'ustensiles (huttes, outils, équipement de guerre, etc.) pour lui-même et pour son clan.

Noircir ainsi plusieurs cercles dans la sous-caractéristique "Artisanat" permettra au Voïnok d'aider au mieux sa fratrie.

Il n'est pas inutile de savoir également que chaque conception d'objet est dépendante de sa complexité de fabrication. Ceci est indiqué dans le Manuel du Joueur (p.42-43) dans la colonne "Malus Fab". Plus votre personnage aura de cercles noircis dans "Artisanat", plus il sera capable de contrer ce "Malus Fab".

II/ DEVENIR UN VOÏNOK

Chaque joueur, au fur et à mesure de ses aventures, finira par se spécialiser dans un domaine : le combat, le filoutage ou la magie chamanique.

Un personnage-joueur est considéré comme un véritable Voïnok à partir du moment où il a acquis au moins la capacité de tribu "Talent" (à la sagaie, au marchard, à la massue, etc.) et où cinq de ses sous-caractéristiques "Frapper", "Pression", "Ravages", "Défense", "Jet", "Initiative", "Artisanat", "Chasse", "Politique" et "Us & Coutumes" possèdent au minimum trois cercles noircis.

Dans ce cas de figure, le personnage a accès à de nouvelles "Capacités de tribu", dites "Capacités Voïniques", communes aux 7 tribus (Kadchas, Céholes, Clohads, etc.).

Chacune des "Capacités Voïniques" coûte 15 Points de Tribu.

Les capacités voïniques

1 • Œil du Taïka

Le Taïka, un guépard corpulent vivant dans la jungle, a la particularité de pouvoir suivre les mouvements de ses proies lorsqu'il est en chasse. Le Voïnok reprend cette capacité en dépensant un Taya, lui permettant ainsi de réussir automatiquement un jet dans la sous-caractéristique "Chasse".

2 • Maître d'armes

À force d'entraînement et de persévérance, le Voïnok sera promis à devenir un maître en manie- ment des armes. En choisissant cette capacité, il bénéficiera, en dépensant un Taya à chaque utilisation, d'un bonus de 4 Ty pour son prochain jet d'attaque.

Cette capacité ne donne d'avantages que pour une seule et unique arme parmi toutes les armes existantes (voir "Manuel du Joueur", tableau p. 46). Le Voïnok doit donc indiquer l'arme choisie au MJ lors de la dépense de ses 15 Points de Tribu.

La capacité "Maître d'armes" peut, bien entendu, être prise plusieurs fois pour se spécialiser dans différents types d'armes.

3 • Armurier

La fabrication des armes est un élément essentiel de la panoplie des talents que peut avoir un Voïnok. Ainsi, grâce à la capacité "Armurier", pour chaque Taya dépensé, votre personnage diminuera d'un point le "Malus Fab" d'une arme de corps-à-corps ou de jet, lors de sa fabrication.

Exemple : pour fabriquer une Targa, le "Malus Fab" est communément de 4 "Blancs". En dépensant 2 Taya, le Voïnok diminue cette difficulté de 2 "Blancs".

4 • Hémorragie

L'une des techniques les plus meurtrières du Voïnok est de provoquer une hémorragie lors d'une attaque réussie. Grâce à cette capacité et en fonction du nombre de Taya dépensés, votre personnage déclenchera, chez un adversaire, une hémorragie lors d'une attaque de corps-à-corps ou de tir.



Chaque Taya dépensé de cette manière augmentera le nombre de points de dégâts (infligés à l'ennemi) par round, soit 3 points de dommage par Taya.

Exemple : votre personnage utilise la capacité "Hémorragie" en dépensant 2 Taya. Cela déclenchera donc une perte de 6 Points de Vie pour l'adversaire précédemment touché à chaque début de round.

Il est nécessaire d'indiquer au MJ l'utilisation de cette capacité juste après avoir obtenu le résultat du jet d'attaque, sans pour autant que le meneur vous ait informé si l'adversaire est réellement touché ou non.

5 • Régénération

Pour la plupart des membres de la tribu, le fait de dormir 8 heures permet de se reposer et de récupérer des Points de Vie perdus. Grâce à la capacité "Régénération" et en dépensant 1 Taya, le Voïnok double ses points de "Récupération" à son réveil.

Exemple : vous avez 3 cercles noircis dans la sous-caractéristique "Récupération". En temps normal, après un sommeil de 8 heures, vous devriez regagner 6 Points de Vie. Grâce à "Régénération", vous régénerez votre jauge de Points de Vie de 12 points.

Attention : il faut obligatoirement indiquer au MJ que vous utilisez (et donc dépenser un Taya) cette capacité avant le début de votre sommeil.

6 • Chef de meute

Comme le font les chefs de meute de loups, le Voïnok sait faire exécuter ses ordres sans que personne ne le contredise. En dépensant 1 Taya au moment d'utiliser cette capacité, il peut donner un ordre simple ("à droite", "couche-toi", "lâche ton arme", etc.) à un PJ ou PNJ sans être obligé d'accomplir un jet dans la sous-caractéristique "Politique".

7 • Anti-Jez absolu

Devenu maître dans la connaissance de la magie chamanique, le Voïnok, en dépensant 1 Taya, évitera ou supprimera les effets d'un Jez pouvant l'affecter. Pour cette capacité, il n'a aucun besoin de connaître le sort chamanique lancé.

8 • Jez d'Ivoire

En apprenant cette capacité, le Voïnok sait comment utiliser un Jez d'Ivoire (voir liste : Chapitre V, "Cercle Voïnique", ci-après). Déterminez le Jez appris dans le Cercle du Houtton en lançant 1d6. Cette capacité peut être prise plusieurs fois, ce qui permet d'apprendre différents Jez d'Ivoire.

III / DEVENIR "GRAND ANCIEN" À LA PLACE DU GRAND ANCIEN

Le Grand Ancien, chef de la tribu, est le représentant légal de tous les membres du clan. Son devoir est de protéger, nourrir et abreuver son peuple. Il décide de ce que fait chacun, négocie avec les autres ethnies et détermine le moment adéquat pour la chasse et les batailles. Il est le maître incontesté et personne ne peut le détrôner.

Mais malheureusement, et comme tout homme, il sera amené à mourir que ce soit de maladie, de vieillesse ou au cours d'une bataille ou d'une partie de chasse.

Les membres de la tribu devront alors choisir un nouveau guide. Comment ? Voyons cela.

La place de Grand Ancien étant très convoitée, l'accession au pouvoir se fait en deux étapes : la sélection par critères et celle par la force.

Pour devenir Grand Ancien à la place du Grand Ancien, la première étape nécessitera de réunir plusieurs conditions : être un Voïnok, avoir au moins deux capacités voïniques et 5 cercles noircis dans cinq des sous-caractéristiques "Frapper", "Pression", "Ravages", "Défense", "Jet", "Initiative", "Artisanat", "Chasse", "Politique" et "Us & Coutumes". La sélection par critères se terminera par un choix du Grand Chaman de la tribu. Il fera discourir les différents prétendants et sélectionnera les trois meilleurs orateurs (le MJ fera réaliser plusieurs jets dans "Politique" aux différents PJ ou PNJ qui prétendent à devenir Grand Ancien.)

La seconde étape, "sélection par la force", consistera à confronter en duel les trois meilleurs prétendants. Le dernier debout sera déclaré Grand Ancien de la tribu.

Il aura alors accès à une hutte plus spacieuse et plus luxueuse, placée au centre du Lontard, aux meilleurs morceaux de viande ainsi qu'à un nombre illimité de gardes du corps et de serviteurs. Il pourra prendre toutes les décisions en vue de faire survivre au mieux les membres de sa tribu.

IV / FABRICATION DES ÉQUIPEMENTS

Les PJ, les Voïnoks et le Grand Ancien auront toujours besoin de fabriquer des équipements de base, comme des récipients, des huttes, des vêtements. Mais comment les confectionner ? Quels sont les matériaux indispensables ? Existe-t-il des difficultés pour façonner tel ou tel outil et si oui, quelles sont-elles ?

Voici, ci-après, le tableau récapitulatif donnant réponse à ces différentes questions.

Ce tableau comprend 3 colonnes : le nom de l'objet à fabriquer ("Nom"), le matériel requis pour la production de l'objet ("Matériel") et le

nombre de blancs supplémentaires à réaliser ("Malus Fab") lors du jet dans "Artisanat". Les objets sont listés par ordre alphabétique.



ÉQUIPEMENTS DE BASE		
NOM	MATÉRIEL DE FABRICATION	MALUS FAB
Bijou divin (Huntas)	2 pierres précieuses (diamant ou rubis)	+2 B
Bijou divin (Irsis)	1 pierre précieuse (saphir, émeraude, rubis)	+1 B
Bijou divin (Velma)	1 pierre semi-précieuse (topaze, ambre, jade)	+1 B
Bijou d'ornement basique	1 pierre simple (charbon, quartz, basalte)	+0 B
Bourse à plantes (10 places)	1/4 de peau de Djanga	+0 B
Bourse à plantes (15 places)	1/2 peau de Djanga	+0 B
Bourse à plantes (20 places)	1 peau de Djanga	+1 B
Carquois (8 flèches)	15 roseaux séchés	+0 B
Carquois (20 flèches)	25 roseaux séchés	+0 B
Ceinture	1 corde de chanvre	+0 B
Fourreau (grand format)	1 peau de Kaïkak	+1 B
Fourreau (petit format)	1/4 de peau de Kaïkak	+0 B
Hameçon	1 épine de cactus ou de séquoia / 1 plume colorée	+0 B
Harpon en bois	1 bâton de 1,20 m / silex de taille	+0 B
Harpon en pierre	1 bâton de 1,20 m, silex taillé en pointe, corde de chanvre	+1 B
Hutte 2 places	3 peaux de Kunta / 5 grosses branches	+0 B
Hutte 5 places	5 peaux de Kunta / 8 grosses branches	+1 B
Hutte 10 places	10 peaux de Kunta / 12 grosses branches	+2 B
Outre (1 litre)	1/2 peau de Kunta ou de Kreïcho / 1 petite corde	+0 B
Outre (5 litres)	1 peau de Kunta ou de Kreïcho / 1 petite corde	+0 B
Récipient (moins d'1 kg)	Bloc de bois / silex de taille / résine de pin	+0 B
Récipient (plus d'1 kg)	Bloc de bois / silex de taille / résine de pin	+1 B
Vêtement d'été	1/2 peau de Shongi ou 1/2 peaux de Maïga	+0 B
Vêtement mi-saison	1 peau de Shongi	+0 B
Vêtement d'hiver	2 peaux de Shongi	+0 B
5 vêtements d'hiver	1 peau de Houtton	+1 B

V. CERCLE VOÏNIQUE

Cercle du Houtton

1 • Charge sauvage

En imposant les mains sur votre torse, vous vous insufflez la puissance du Houtton (mammouth). Ce jez vous donne des réussites automatiques lors d'une attaque au corps-à-corps. Ce bonus est déterminé par le nombre de cercles noircis dans "Pouvoir".

- : 2 réussites automatiques
- ● : 3 réussites automatiques
- ● ● : 4 réussites automatiques
- ● ● ● : 5 réussites automatiques
- ● ● ● ● : 6 réussites automatiques

2 • Luminescence d'Ivoire

En plaçant vos mains, paumes ouvertes devant vous, vous créez une énergie qui aveugle. Tous vos ennemis ou amis touchés par cet éclat de lumière deviennent non voyants (-2 cercles noircis dans les sous-caractéristiques "Frapper", "Désarmer", "Défense", "Jet" et "Vigilance"). La zone d'effet et la durée de ce Jez sont déterminées par le nombre de cercles noircis dans "Pouvoir".

- : zone d'effet de 10 m de diamètre autour de vous / durée du Jez = 2 rounds
- ● : zone d'effet de 15 m de diamètre autour de vous / durée du Jez = 3 rounds
- ● ● : zone d'effet de 30 m de diamètre autour de vous / durée du Jez = 5 rounds
- ● ● ● : zone d'effet de 60 m de diamètre autour de vous / durée du Jez = 8 rounds
- ● ● ● ● : zone d'effet de 100 m de diamètre autour de vous / durée du Jez = 10 rounds

3 • Frappe dévastatrice

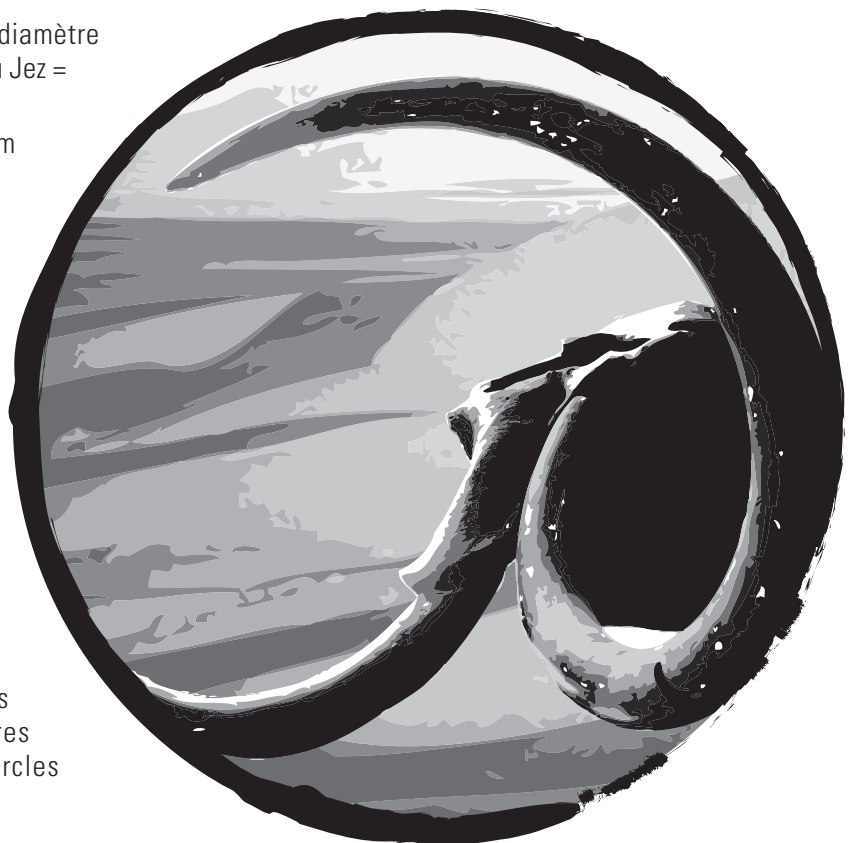
En frappant du poing le sol avec violence, tout comme le fait le Houtton de sa puissante patte, vous créez une onde de choc, mettant à terre tout individu et infligeant des points de dégâts. Le rayon de cette attaque ainsi que les points de dégâts perdus par vos adversaires sont déterminés par le nombre de cercles noircis dans "Pouvoir".

- : rayon de 10 m autour du point d'impact / dégâts = 1d6
- ● : rayon de 20 m autour du point d'impact / dégâts = 1d6 +2
- ● ● : rayon de 30 m autour du point d'impact / dégâts = 1d6 +4
- ● ● ● : rayon de 40 m autour du point d'impact / dégâts = 1d6 +8
- ● ● ● ● : rayon de 50 m autour du point d'impact / dégâts = 1d6 +16

4 • Repos du Houtton

En imposant les mains sur votre torse, vous vous insufflez une énergie régénérante vous permettant de regagner des Points de Vie. Le nombre de Points de Vie dépend du nombre de cercles noircis dans "Pouvoir".

- : 10 points de vie régénérés au maximum
- ● : 20 points de vie régénérés au maximum
- ● ● : 30 points de vie régénérés au maximum
- ● ● ● : 40 points de vie régénérés au maximum
- ● ● ● ● : 50 points de vie régénérés au maximum



5 • Panique pachidermique

En hurlant dans la direction de l'un ou de plusieurs PJ ou PNJ, ceux-ci prennent tellement peur qu'ils se paralysent et ne peuvent plus accomplir aucune action pendant un temps donné. Ce Jez a un effet sur un rayon de 15 mètres. Le nombre de personnes pouvant être touchées par ce cri et le temps d'immobilisation sont déterminés par le nombre de cercles noircis dans "Pouvoir".

- : 1 personne atteinte de paralysie pendant 1d4 rounds
- ● : 2 personnes atteintes de paralysie pendant 1d6 rounds
- ● ● : 3 personnes atteintes de paralysie pendant 1d6+1 rounds
- ● ● ● : 4 personnes atteintes de paralysie pendant 1d6+2 rounds
- ● ● ● ● : 5 personnes atteintes de paralysie pendant 1d6+4 rounds

6 • Force du Troupeau

En imposant les mains sur vos épaules, vous vous insufflez une énergie destructrice démesurée. Elle vous permet de pourfendre vos ennemis en les frappant de vos poings. Ainsi, si votre jet d'attaque est réussi, votre ennemi meurt instantanément sous le choc. Le temps de ce Jez d'Ivoire est déterminé par le nombre de cercles noircis dans "Pouvoir".

- : durée du jez : 1 round
- ● : durée du jez : 2 rounds
- ● ● : durée du jez : 4 rounds
- ● ● ● : durée du jez : 5 rounds
- ● ● ● ● : durée du jez : 6 rounds ■

