Hurlements

le jeu de l'initié



Valérie et Jean Luc Bizien

Editions Dragon Radieux

Hurlements
Livret N°3
N ISBN 2 906500 06 9

IMP LEOSTIC 8969063

1 **Aigle**

2 **Cerf biche**

3 **Chat noir**

4 **Chauve souris**

5 **Chien**

6 **Faucon**

7 **Hibou**

8 **Loup**

9 **Ours**

10 **Rat**

11 **Salamandre**

12 **Serpent**

Chimère

Dragon

Année de
-"naissance"
1000 + 1 D 20
- "renaissance"
+ 1 D 100
à chaque voyage.

Table de détermination de la Classe SocialeSociale

(valable uniquement dans le cadre du moyen-âge)

1. Noble, seigneur, vassal...

2. Vavassal, bourgeois, marchand, artisan...

3. Paysan affranchi, valet de ferme, servant, apprenti...

4. Serf, paysan non affranchi



Création du personnage

1D4. Lire table de détermination de la Classe Sociale.

1D12. Lire table de détermination des animaux.

LES ETATS

Errant ou novice

Questeur

Chevalier de la lune
de l'air
Chevalier de l'eau
de la terre

Chevalier de l'Ombre ou du Feu

Initié (Chevalier de l'Ombre et du Feu)

Chevalier de la Chimère

Veneur, Chevalier dragon
(Grand Commandeur de l'Ordre de la Chimère)

Grand Veneur

Table de Résolution

Aptitudes		Niveau de Maîtrise 1	2	3	4	5
Arts, poésie, musique	M		10	10	5	2
Ascendant	M		5	5	5	5
Assommer, étourdir	MP		10	10	10	10
Camouflage	M		10	5	5	5
Chasse	MP		10	10	10	10
Combat à mains nues	RP		15	15	10	5
armes de jet	MP		15	5	5	2
armes de poing	MRP		10	10	5	5
Combativité	M					
Connaissance (identification)						
des animaux	M		15	15	15	15
des herbes, plantes	M		10	10	10	10
du temps	M		5	5	2	2
Déguisement	M		5	5	5	5
Dessin	M		10	10	5	2
Détection de cachette	M		5	5	2	2
du danger	M					
du mensonge	M					
des pièges	M		5	5	2	2
Dextérité (Jonglage, Acrobatie)	MR		10	10	10	10
Discrétion	M		5	5	5	5
Dissimulation	M		2	2	5	5
Ecrire	M		10	10	10	10
Ecouter, entendre	M		5	5	5	2
Endurance	P		15	15	10	10
Equilibre	RP		5	10	10	15

Aptitudes		Niveau de Maîtrise 1	2	3	4	5
Escalade	RP		10	10	5	5
Evaluation	M		5	5	10	10
Fabrication, bricolage	M		10	10	10	5
Influence	MP					
Instinct	MR					
Lire, déchiffrer	M		10	10	5	5
Mémoire auditive	M		5	5	5	5
olfactive	M		10	10	5	5
visuelle	M		10	10	10	10
Mentir, simuler	M		5	5	10	10
(se) Moquer	M					
Nager	RP		10	10	5	5
Observation	M		2	5	10	15
Odorat	M		2	2	2	2
Orientation	M		2	5	10	15
Perspicacité	M		2	2	2	2
Pistage	M		10	10	10	10
Placer des pièges	M		10	10	10	10
Plonger	P		10	10	5	5
Séduire	PM		5	5	10	15
Sensibilité	M					
Soins						
Substituer	M		5	5	10	10
Subtiliser	MR		5	5	5	5
Toucher	M		2	2	5	10
Tricher	M		5	5	10	10
Voir, apercevoir	M		2	2	2	2



Résolution des combats :

Pourcentage de toucher : combat + combativité
Parade ou esquive : Mental + Réflexe
Une seule action possible par tour de combat.
Evolution des combats :
A chaque coup reçu, jet sous Moral (combatitivité X2)
ou abandon. P.A.T.
- 5% par tour de combat.
- 10% par coup reçu
(-20%) par blessure)
} **Cumulatif**



Forme humaine

MENTAL 40

REFLEXE 10

PHYSIQUE 25

+ ou - 0 à 30 pour les personnages non joueurs.

Résultats des coups donnés / reçus (1 D 100)

sans protection	avec protection	armes de poing ou de jet	Mains nues
01-35	01-50	blessure superficielle	bleu ecchymose
35-50	50-75	blessure sérieuse	hématome
50-80	75-85	blessure grave, étourdissement	K.O. debout
80-95	85-95	coma, section possible (93-95)	coma, fracture (93-95)
95-100	95-100	coma profond, lésion interne ou hémorragie (98-100)	lésion interne (98-100)
00	00	- FIN - (?)	- FIN - (?)

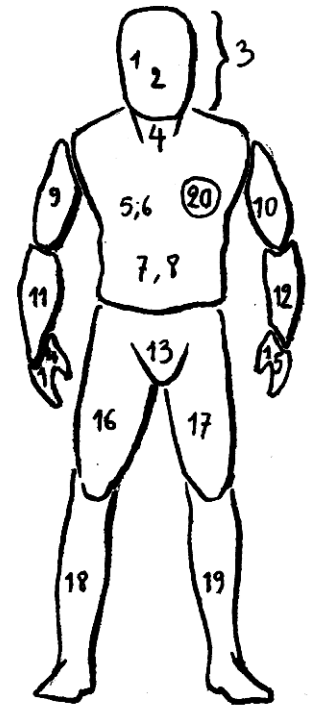
RAPPEL :
les animaux sont considérés comme attaquant avec armes

Localisation des coups (1d20).

Résultats :

1 - œil
2 - nez
3 - visage
4 - gorge
5,6 - thorax
7,8 - abdomen
9 - bras droit
10 - bras gauche
11 - avant-bras droit
12 - avant-bras gauche
13 - triangle génital
14,15 - main droite / gauche
16,17 - cuisse droite / gauche
18,19 - jambe droite / gauche
20 - cœur

1 et 20 ont 75 % de chance d'être mortels.



Forme Animale

	Mental (%)	Réflexe (%)	Physique (%)
Aigle	15	15	20
Chat noir	30	45	15
Chauve-souris	20	45	5
Cerf Biche	10	10	30
Chien	25	25	25
Faucon	20	30	5
Hibou	15	25	10
Loup	25	25	35
Ours	25	25	50
Rat	35	35	10
Salamandre	5	5	5
Serpent	5	50	5