

Hurllements

le jeu de l'initié



Valérie et Jean Luc Bizien



Editions Dragon Radieux

- 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 Sociale

(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.

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

LES ETATS

Table de Résolution

Aptitudes	Niveau de Maîtrise					Aptitudes	Niveau de Maîtrise				
	1	2	3	4	5		1	2	3	4	5
Arts, poésie, musique M		10	10	5	2	Escalade RP		10	10	5	5
Ascendant M		5	5	5	5	Evaluation M		5	5	10	10
Assommer, étourdir MP		10	10	10	10	Fabrication, bricolage M		10	10	10	5
Camouflage M		10	5	5	5	Influence MP					
Chasse MP		10	10	10	10	Instinct MR					
Combat à mains nues RP		15	15	10	5	Lire, déchiffrer M		10	10	5	5
armes de jet MP		15	5	5	2	Mémoire auditive M		5	5	5	5
armes de poing MRP		10	10	5	5	olfactive M		10	10	5	5
Combativité M						visuelle M		10	10	10	10
Connaissance (identification)						Mentir, simuler M		5	5	10	10
des animaux M		15	15	15	15	(se) Moquer M					
des herbes, plantes M		10	10	10	10	Nager RP		10	10	5	5
du temps M		5	5	2	2	Observation M		2	5	10	15
Déguisement M		5	5	5	5	Odorat M		2	2	2	2
Dessin M		10	10	5	2	Orientation M		2	5	10	15
Détection de cachette M		5	5	2	2	Perspicacité M		2	2	2	2
du danger M						Pistage M		10	10	10	10
du mensonge M						Placer des pièges M		10	10	10	10
des pièges M		5	5	2	2	Plonger P		10	10	5	5
Dextérité (Jonglage, Acrobatie) MR		10	10	10	10	Séduire PM		5	5	10	15
Discrétion M		5	5	5	5	Sensibilité M					
Dissimulation M		2	2	5	5	Soins					
Ecrire M		10	10	10	10	Substituer M		5	5	10	10
Ecouter, entendre M		5	5	5	2	Subtiliser MR		5	5	5	5
Endurance P		15	15	10	10	Toucher M		2	2	5	10
Equilibre RP		5	10	10	15	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 (combativité 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 - (?)

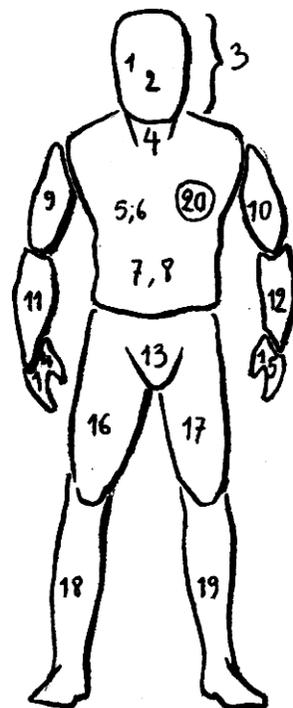
RAPPEL :

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