

I- CREATION d'un PJ :

Un personnage de Hurléments se définit sobrement par quelques paramètres loin de la précision de nombres d'autres jeux..

Il s'agit de sa classe sociale, sa forme animale, son titre et de son rang dans la caravane, son occupation de bateleur, 3 caractéristiques (Physique, Mental et Réflexe), ses aptitudes (compétences).

Les autres informations sont laissées au choix du joueur en concertation avec le MJ : *son identité, sa description et son histoire*. Toute action non couverte par une aptitude se gère uniquement avec un jet de la caractéristique adéquate.

1- Classe Sociale :

D6	Classes correspondantes
1	Noble, Seigneur, Chevalier (1D3)
2	D4 = Vavassal (1-2), Hobereau (3-4)
3	D4 = Bourgeois (1-2), Maître compagnon (3-4)
4	D4 = Marchand (1-2), artisan (3-4)
5	D4 = Paysan libre (1-2), Valet de ferme (3-4)
6	D4 = Serf (1-2), Domestique (3-4)

2- Forme animale :

D16	Forme
1	1 rapace diurne
2	1 rapace nocturne
3	Cerf / biche
4	Chat sauvage
5	Canidé domestique (au choix)
6	Canidé sauvage (renard 60%, loup 40%)
7	Chauve-souris
8	Ours
9	Rongeurs (au choix)
10	Lynx
11	Corbeau
12	Pie
13	Salamandre
14	Serpent (au choix)
15	Chimère
16	Dragon

Les choix de formes d'animaux domestiques doit se faire en proscrivant les anachronismes, sachant que la période de jeu s'étale du 11e siècle au 18e siècle. Pour les canidés domestiques, le choix peut se porter par exemple sur St-Bernard, Lévrier, Epagneul, Labrador, caniche...

Pour les serpents : couleuvres, vipères...

Pour les rongeurs ce pourrait être l'hermine, la belette, l'écureuil, le hamster, le rat, la souris, le furet, loutre, castor...

Pour les rapaces, on a les choix suivants : aigle, Hiboux, Chouettes, Eperviers, Engoulevents, faucons, Balbusards...

3- Titre au sein de la caravane :

Ils s'échelonnent depuis errant jusqu'à grand Veneur, Les différents rangs hiérarchiques sont détaillés de la page 23 à 27 du livre de base de Hurléments. Les joueurs lors du prologue sont des errants et quand ils intègrent la caravane, ils deviennent des novices.

4- Prénoms :

Femmes :

Aalis, Ada, Adalarde, Adalasinde, Adalburge, Adalinde, Adalsende, Adalsinde, Ade, Adélaïde, Adelberge, Adèle, Adelheit, Adeline, Adelsinde, Adnette, Adrehilde, Advise, Aélais, Aelidis, Aelis, Aélith, Aénor, Agarde, Agathe, Agelberte, Ageruchia, Agnoflède, Aiga, Aïn, Alaine, Alaison, Alaiseta, Alaizie, Alarèse, Alayde, Alazaïs, Albérade, Albereda, Albérée, Alberte, Albine, Alboflède, Alchima, Alcima, Aldeberge, Aléide, Aliénor, Aliète, Aliote, Alix, Almodis, Ameline, Aneglie, Ansgarde, Arambour, Aremburge, Arlette, Asceline, Assalid, Attala, Audeburge, Audefledis, Audovère, Aubrée, Auge, Austreberthe, Azelaïs, Barbe, Balde, Bathilde, Bayonne, Béatrix, Bénigne, Berthe, Betton, Boussarde, Brunehaut, Brunissende, Carensa, Carétène, Clervie, Clotsende, Clotsinde, Dangerosa, Déda, Dies, Elbore, Eliette, Elvide, Emillane, Emma, Erembourg, Ermelne, Ermengarde, Ermenjart, Ermentrude, Ermesinde, Etiennette, Eudoxie, Eusébie, Fleur, Floberte, Flodoberte, Flor, Flore, Foi, Framehilde, Franchilde, Gabrielle, Gausle, Gebétrude, Gerberge, Gerberte, Gerloc, Gersinde, Gillete, Gillote, Gisla, Glossinde, Gontrade, Guen, Guillemette, Guiraude, Héliots, Hermine, Hersent, Hildegard, Huguette, Hugonette, Hylde, Ide, Inde, Ingonde, Jutta, Lampagia, Léceline, Leudeberte, Liutgarde, Mahaud, Mahaut, Malorsie, Marguerite, Mathe, Mathie, Mathilde, Mechtilde, Mélie, Métronie, Mode, Nantechilde, Ode, Odete, Odile, Odonette, Opportune, Ostrogotho, Pétronille, Phéalde, Placidina, Plectrude, Poppa, Praetoria, Pulcelle, Ragnachilde, Régina, Renaude, Richilde, Rictrude, Rixende, Robresse, Rodheid, Rosemonde, Rothaïde, Rotrude, Sanche, Sancier, Sara, Sédeleude, Sénégonde, Sichède, Thelchilde, Théodechilde, Théodora, Théodrade, Théophanie, Waldrade, Yolande, Yselda, Ysoir...

Hommes :

Abbaud, Abbon, Abelène, Abran, Acelin, Achaire, Achard, Acheric, Adalard, Adalbard, Adalbert, Adalelme, Adalgaire, Adalgise, Adalicaire, Adalman, Adalric, Adebran, Adélard, Adelbert, Adelin, Adenet, Adhémar, Adier, Adinot, Adolbert, Adon, Adoul, Adrier, Adson, Agambert, Aganon, Agebert, Agelmar, Agelric, Agenulf, Agerad, Ageran, Agilbert, Agilmar, Aglebert, Agmer, Agnebert, Agrestin, Agrève, Aibert, Aicard, Aimbaud, Aimin, Aimoin, Airard, Airy, Alard, Albalde, Albaud, Albéron, Alboin, Albuson, Alchaire, Alchas, Alcuin, Alleaume, Amanieu, Amat, Amblard, Anaclet, Ansbert, Anselin, Ansoald, Archambaud, Arembert, Arnat, Artaud, Aubry, Authaire, Avold, Ayoul, Barnoin, Barral, Baudri, Bérard, Bérenger, Bernon, Bettolin, Betton, Brunon, Burchard, Caribert, Centule, Childebert, Chilpéric, Cillien, Clodomir, Clotaire, Cloud, Colomban, Conan, Conrad, Cybard, Dacien, Dadon, Dalmace, Dambert, Dioclétien, Doat, Drogon, Durand, Eadwin, Ebbon, Ebehard, Eddo, Edwin, Egfroi, Égilon, Eilbert, Einold, Éon, Ermenfred, Ermengaud, Ernée, Ernold, Ernoul, Eumène, Eunuce, Euric, Evroult, Fleuret, Flocel, Flodoard, Flouard, Flour, Floxel, Folquet, Fortunat, Foulque, Frajou, Frambault, Frameric, Fulbert, Gailhart, Garréjade, Gaubert, Gerbert, Giboin, Gildric, Gislebert, Guibin, Guiscard, Haynhard, Héribert, Herlebald, Herlebauld, Herlemond, Hildebald, Hildebrand, Hilduin, Hoel, Honfroi, Hugon, Humbaud, Isembert, Ithier, Jacquemin, Lambert, Lancelin, Léothéric, Lidoire, Lisiard, Lothaire, Maïeul, Malulf, Marcuard, Maric, Materne, Matfrid, Matifas, Maur, Mauront, Odo, Oldaric, Orderic, Oricle, Premon, Rachio, Radoald, Radulf, Raginard, Raimbaut, Raimbert, Rainier, Rainon, Ramnulf, Ranulfe, Rataud, Rodron, Romary, Roscelin, Salvin, Savaric, Savary, Sébaste, Sicard, Siegebert, Sifard, Sigebert, Théodebert, Théodemar, Theoderich, Théodran, Théroouanne, Thiégaud, Vantelme, Warin, Wigeric, Willibert, Wulfoald, Wulgrin...

5- les caractéristiques :

MENTAL : représente l'instinct, le raisonnement, l'analyse et le jugement.

REFLEXE : rapidité, vitesse tant intellectuelle que physique, cela évalue la réactivité du personnage.

PHYSIQUE : Puissance, endurance, constitution et adresse.

Le score des ces caractéristiques peut être = à 4D (ordinaire), à 5D (fort) ou à 6D (hors normes), mais à la création tous les scores sont à 4D.

5- les Aptitudes :

Il s'agit de capacités équivalant aux compétences ou spécialités d'autres jeux. Elles sont décrites dans le détail des pages **33 à 38** du livre de base de Hurléments. Le degré de maîtrise de ces aptitudes est évalué suivant le barem du tableau ci-dessous. Chaque niveau est caractérisé par un adjectif et une valeur numérique. Les personnages débutants disposent d'aptitudes dont le niveau de maîtrise varie de -1 à +2. Chaque PJ à la création dispose de 20 aptitudes en tout 5 seront à -1 (médiocre), 5 aptitudes à 0(moyen), de 5 = à +1 (moyen) et 5 à +2(correct).

Valeur	Niv / Mrge Réussite
+6	Légendaire
+5	Epique
+4	Héroïque
+3	Excellent
+2	Bon
+1	Correct
0	Moyen
-1	Médiocre
-2	Mauvais
-3	Nul
-4	Catastrophique

Liste des aptitudes selon leur caractéristique tutélaire :

Pour Mental : Art, poésie, musique, comédie, ascendant, camouflage, combativité, connaissance animaux, botanique, connaissance du temps, déguisement, dessin, sentir danger, détection pièges, des mensonges, des cachettes, discrétion, dissimulation, Lire /écrire, tricher, subtiliser, sensibilité, pièges, orientation, influence, évaluation, observation, perspicacité, artisanat, instinct, pistage, séduire.

Pour Réflexe : jonglage, tours de passe-passe, Mêlée (défense), Défense Mains nues, armes de poing (act° rapide), défense armée

Pour Physique : Acrobatie, chasse, escalade, nager, Cbt Mains nues (attaque), armes de jet, armes de poing(visée), Artisanat, séduire, armes de jet, escrime

II- REGLES du JEU :

Les nouvelles règles du jeu de l'initié emploient des dés spéciaux tels que ceux-ci :



Il s'agit de D6 particuliers également utilisés pour les jeux génériques Fate et Fudge, comportant sur leurs faces des signes arithmétiques + et - (1 et -1) et faces vierges correspondant à 0. Pour la création des personnages, il faut y adjoindre les D4 et D6 (classe soc) et D16 (animal) plus le D20 (localisation dégâts).

A- Accomplir une action :

1- en solitaire Sans antagoniste :

Le personnage est seul face à une situation problématique et pour franchir l'obstacle, le personnage va devoir faire appel à l'une de ses aptitudes. En fonction de la difficulté de l'action à entreprendre, un malus s'appliquera au résultat du jet. Cela donne le mode de résolution suivant :

Difficulté des actions :

-1 : Malaisé

-2 : Difficile à faire

-3 : Complexe à réaliser

- 4 : Relève de l'exploit

Résolution : **(Jet) Carac + aptitude + diff.** Si le résultat est positif alors l'action est accomplie avec succès.

2- Avec antagoniste (hors combat) :

(Jet) carac + aptitude en opposition, le plus grand score emporte la victoire.

3- Accomplir une action en groupe :

Difficultés : idem.

Résolution : **(Jet) Carac + aptitude + diff.** +1 niv d'aptitude par assistant dont le nombre ne peut être supérieur à son score de carac. Si le résultat est positif alors l'action est accomplie avec succès.

B- Les combats :

(Jet) de carac + aptitude en opposition, le plus grand score emporte la victoire.

Si c'est le défenseur qui gagne on estime qu'il a porté une contre-attaque et de ce fait, il inflige des dommages à son assaillant qui peut faire un test de réflexe pour parer ou esquiver le coup, dont la difficulté sera la marge de réussite.

Déterminer la gravité d'une blessure :

Dommages = (jet) vainqueur + dégâts arme – (celui du vaincu) + protection armure

Qualifiés suivant tableau ci-dessous :

Marge	Etat de Santé	Conséquence
0 et <	Indemne	pas de blessures du tout
1	Égratignure	pas d'effet significatif.
2	Blessé	suffisamment blessé pour le ralentir : -1 à tous les jets.
3	Blessure grave	blessure sérieuse, peut-être handicapante : -2 à tous les jets.
4	Incapacité	blessure si grave qu'il est immobilisé
5	Moribond	inconscient, il mourra dans moins d'une heure.
6 et +	Mort	adieu

Table de localisation :

D20	Localisation des blessures
1	Yeux (mort < 75%)
2	nez
3	joue
4	gorge
5	Thorax
6	Abdomen
7	Bras droit
8	Bras gauche
9	Avant-bras droit
10	Avant-bras gauche
11	Parties génitales
12	Main droite
13	Main gauche
14	Cuisse droite
15	Cuisse gauche
16	Jambe droite
17	Jambe gauche
18	Pied droit
19	Pied gauche
20	Coeur (mortel < 90%)

Tableau d'Armes

dégât: un "t" indique que l'arme comprend un bonus supplémentaire au dégât de +1 pour son tranchant.

taille: sur l'échelle suivante : Très Court / Court / Moyen / Long / Très Long. Utile pour définir des bonus/malus en cas de grande différence entre la longueur des armes des adversaires.

mains: nombre de mains nécessaires pour manipuler l'arme

type dégât: Estoc (pointe), Taille (tranchant), Concussion (écrasement), Assommer, Immobiliser. Voir les Armures.

coût: coût indicatif. 1 pièce d'argent (pa) = 10 pièces de bronze (pb) = 100 pièces de cuivre (pc).

poids: en kilogrammes

fabr: temps de fabrication en jours.

ARBALETES

nom	dégât	taille	mains	type dégât	coût	poids	fabr.
Arbalète à une main	+1t	Court	1	Estoc	100 pa	0.5	30
Arbalète Légère	+3t	Moyen	2	Estoc	11 pa	3.5	7
Arbalète Lourde	+4t	Long	2	Estoc	25 pa	7	16

ARCS

nom	dégât	taille	mains	type dégât	coût	poids	fabr.
Arc Court	+1t	Court/Moyen	2	Estoc	6 pa	1-1.5	3
Arc de Cavalier	+1t	Moyen	2	Estoc	7 pa	1.5	3
Arc Composite	+2t	Moyen	2	Estoc	17 pa	1-1.5	14
Arc Long	+3t	Long	2	Estoc	10 pa	1-1.5	9
Grand Arc	+4t	Très Long	2	Estoc	30 pa	2.5	10

BATONS

nom	dégât	taille	mains	type dégât	coût	poids	fabr.
Bâton Fronde	+1	Long	2	Concussion	2 pc	1.5	1.5
Bâton de guerre	+2	Long	2	Concussion	10 pc	3-4	1/2
Bâton de métal	+3	Long	2	Concussion	20 pc	3.5-5	1

BOUCLIER (Peut être utilisé pour assommer)

nom	dégât	taille	mains	type dégât	coût	poids	fabr.
Rondache	+1	Moyen	1	Concussion	35 pb	1.5-5	3
Bouclier Plat	+2	Moyen	1	Assom/Concus	55 pb	5-10	5
Bouclier Plein	+2	Long	1	Assom/Concus	7 pa	7.5-15	6
Bouclier Clouté	+2	Moyen	1	Assom/Estoc	4 pa	1.5-5	3
Pavois	+3	Très Long	1	Assommer	9 pa	15-25	7

DAGUES

nom	dégât	taille	mains	type dégât	coût	poids	fabr.
Couteau	+1t	Court	1	Taille/Estoc	1 pc	0.25	1/2
Main-Gauche	+1t	Court	1	Taille	12 pa	1	3
Styilet	+1t	Court	1	Estoc	13 pa	0.25	1
Dague ou Poignard	+1t	Court	1	Taille/Estoc	3 pa	0.5-1	1
Dague de Jet	+1t	Court	1	Estoc	4 pb	0.25-0.5	1

EPEES

nom	dégât	taille	mains	type dégât	coût	poids	fabr.
Epée Courte	+2t	Moyen	1	Taille/Estoc	7 pa	1-2	2
Rapière	+2t	Moyen	1	Estoc	22 pa	0.75-1.5	5
Sabre	+3t	Moyen	1	Taille	9 pa	1.5-2.5	2
Cimeterre	+3t	Moyen	1	Taille	10 pa	1.5-2.5	3
Epée Longue	+3t	Moyen	1	Taille/Estoc	18 pa	1.75-2.5	4
Epée Large	+3t	Moyen/Long	1	Taille	10 pa	1.5-2.5	3
Epée Batarde / à une main	+3t	Long	1	Taille	20 pa	2-3	5
Epée Batarde / à 2 mains	+4t	Long	2	Taille	"	"	"
Coutelas (Sabre d'Abordage)	+3t	Moyen	1	Taille	9 pa	1.5-2.5	2
Claymore	+4t	Long	2	Taille	20 pa	2.5-5	3
Epée à Deux Mains	+4t	Très Long	2	Taille	20 pa	2.5-6	5

EPIEUX (Double dégât sur un attaquant qui charge lorsque tenu à deux mains)

nom	dégât	taille	mains	type dégât	coût	poids	fabr.
Harpon	+2t	Moyen	1/2	Estoc	25h pb	2-4	1
Javelot	+2t	Moyen	1/2	Estoc	3 pa	1.5-2.5	1
Epieu	+3t	Moyen/Long	1/2	Estoc	23 pb	1.5-3.5	1
Epieu Long	+3t	Long	1/2	Estoc	4 pa	4-5	1
Trident	+4t	Long	1/2	Estoc	15 pa	2-3	2

FLEAUX (Ignorer le Bonus de Bouclier)

nom	dégât	taille	mains	type dégât	coût	poids	fabr.
Fléau	+1	Moyen	1	Concussion	19 pa	2-4	5
Fléau de Cavalier	+1	Moyen	1	Concussion	20 pa	2-4	4
Fléau d'Arme	+1	Moyen	1	Concussion	20 pa	4	2
A deux masses	+2	Moyen	1	Concussion	30 pa	6	3
A trois masses	+3	Long	1	Concussion	40 pa	7.5	4
Fléau d'Arme Clouté	+2t	Moyen	1	Concus/Estoc	25 pa	4.5	3
A deux masses	+2t	Moyen	1	Concus/Estoc	35 pa	6	4
A trois masses	+3t	Long	1	Concus/Estoc	45 pa	7.5	5
Fléau de Guerre	+3	Très Long	2	Concussion	50 pa	6.5	5

FOUETS

nom	dégât	taille	mains	type dégât	coût	poids	fabr.
Knout (Fouet court)	+1t	Court/Moyen	1	Taille/Immob	2 pa	1-2.5	1/2
Fouet	+1	Moyen	1	Taille/Immob	5 pa	1-2.5	1

HACHES

nom	dégât	taille	mains	type dégât	coût	poids	fabr.
Hachette	+1t	Court	1	Taille	5 pa	2-3	1
Hache de Jet	+1t	Court	1	Taille	4 pa	0.5	1
Hache à une main	+2t	Court/Moyen	1	Taille	1 pc	1	1
Tomahawk	+2t	Court	1	Taille	4 pc	1-2	1/2
Hache de bataille	+3t	Long	1	Taille	13 pa	2.5-4.5	2
Hache à double-tranchant	+4t	Très Long	2	Taille	20 pa	5	10

ARMES D'HAST (Peuvent être utilisée à un hex de distance)

nom	dégât	taille	mains	type dégât	coût	poids	fabr.
Pique	+3t	Très Long	2	Estoc	7 pa	2.5-4	2
Marteau de Lucerne	+3t	Très Long	2	Estoc	7 pa	3.5-5.5	4
Fourche Militaire	+3t	Très Long	2	Estoc	5 pa	3.5-5	3
Gaffe ou Crochet (sur hampe>)	+3t	Très Long	2	Estoc/Saisir	1 pa	1-2.5	1
Double Lune	+4t	Très Long	2	Taille	15 pa	4-5.5	2
Fauchard	+4t	Très Long	2	Taille/Estoc	6 pa	2-4	2
Hallebarde	+4t	Très Long	2	Taille/Estoc	14 pa	3-4.5	2

LANCES (Double dégât si utilisé à partir d'une monture en charge)

nom	dégât	taille	mains	type dégât	coût	poids	fabr.
Lance Légère	+2t	Très Long	2	Estoc	8 pb	5	1
Lance Moyenne	+3t	Très Long	2	Estoc	5 pa	6.5	1
Lance Lourde	+4t	Très Long	2	Estoc	10 pa	9	1

MARTEAUX

nom	dégât	taille	mains	type dégât	coût	poids	fabr.
Marteau	+1	Court	1	Concussion	6 pa	1.5-2.5	2
Marteau de Cavalier	+2	Court/Moyen	1	Concussion	18 pa	1.5-2.5	2
Marteau de Guerre	+2	Moyen	1	Concussion	15 pa	2-3.5	2
Masse	+3	Long	2	Concussion	10 pa	7.5	1

MASSES

nom	dégât	taille	mains	type dégât	coût	poids	fabr.
Masse Légère	+1	Moyen	1	Concussion	6 pa	1.5	2
Masse de Cavalier	+1	Moyen	1	Concussion	10 pa	2.5	2
Masse Lourde	+2	Long	1	Concussion	12 pa	4	2
Grande Masse	+3	Très Long	2	Concussion	20 pa	5	3
Morgenstern	+3	Long	1	Concus/Estoc	15 pa	3.5-6	2

MASSUES

nom	dégât	taille	mains	type dégât	coût	poids	fabr.
Massue	+1	Moyen	1	Concussion	1 pc	1.5-3.5	1/4
Gourdin	+1	Court/Moyen	1	Concussion	5 pc	1-2	1/2
Grande Massue	+2	Long	1	Concussion	25 pb	3.5-5	1/2-1
Massue Clouté	+3t	Très Long	1/2	Concus/Estoc	10 pa	7.5	1

PIQUES

nom	dégât	taille	mains	type dégât	coût	poids	fabr.
Pique à pied	+3t	Moyen	2	Estoc	4 pa	2.5-3.5	2
Pique de Cavalier	+2t	Moyen	1	Estoc	5 pa	2-4	2
Pique Militaire	+3t	Moyen	1	Estoc	6 pa	2-4	2

AUTRES ARMES DE MELEE

nom	dégât	taille	mains	type dégât	coût	poids	fabr.
Mains (poings)	-1	Très Court	1/2	Concussion	—	—	—
Mains (arts martiaux)	+0	Très Court	1/2	Concussion	—	—	—
Gants Cloûtés	+0t	Court	1	Estoc	5 pa	1	4
Petites Griffes	+0t	Court	1	Taille	—	—	—
Longues Griffes	+1t	Court	1	Taille	—	—	—
Clous	+1t	Très Court	1	Estoc	8 pb	1/5	1
Poing de Fer	+1t	Court	1	Taille	1 pa	1	5
Chaîne	+1	Moyen	1	Concussion	6 pb	1.5	1
Lasso	+1	Moyen	2	Immobilisation	1 pc	1.5	1/4
Faucille	+2t	Moyen	1	Taille	6 pc	1.5	1
Faux	+4t	Très Long	2	Taille	8 pa	2.5-4.5	1

AUTRES ARMES A DISTANCE

nom	dégât	taille	mains	type dégât	coût	poids	fabr.
Fléchette	+0t	Court	1	Estoc	1 pa	.25	1/2
Sarbacanne	+0t	Moyen	2	Estoc	12 pa	1	1
Anneau de Lancer	+0t	Court	1	Taille	10 pa	0.5	4
Fronde	+1	Court/Moyen	1	Concussion	9 pb	.25	1/2
Filet de Combat	+2	Long/Très Long	2	Immobilisation	7 pa	1-2	7
Filet de Pêche	+2	Long/Très Long	2	Immobilisation	1 pa	1.5-2.5	1

Les Armures :

Définition des Armures :

- Cuir Souple : toute peau d'animal non traitée, d'un poids moyen; les vêtements de cuir sont souvent du cuir souple.
- Cuir Epais : peau d'animal flexible, d'un poids plus important
- Tissu Rembouré : plusieurs couches de tissu lourd cousues ensemble pour absorber les attaques.
- Corde Tissée : corde naturelle épaisse, tissée
- Cuir Bouilli : cuir épais bouilli, formé, et durci
- Cuirasse Animale : le plus lourd type d'armure sans traitement chimique, renforcement ou métal
- Cuir Renforcé : cuir lourd renforcé de lamelles métalliques
- Brigandine : armure formée d'une couche de tissu, une couche d'écailles métalliques, et une autre couche de tissu
- Anneaux : anneaux de métal non enchainés fixés sur du cuir lourd
- Ecailles : écailles de métal se recouvrant partiellement et fixées sur du cuir lourd
- Bizantine : disques de métal se recouvrant partiellement et fixés sur du cuir lourd
- Eclisses : bandes de métal verticales fixées sur du cuir lourd
- Cote de mailles : anneaux de métal enchainés; flexible
- Laminée : bandes de métal entrelacées et fixées ensemble
- Bandes : bandes de métal se recouvrant partiellement et fixées ensemble
- Mailles : lourds anneaux de métal enchainés, plus épaisse qu'un cote de mailles et moins flexible
- Plaques & Mailles : series de plaques renforçant une côte de mailles
- Plaques : plaques de métal fixées ensembles par des bandes, pour constituer un tout flexible

Lorsque trois valeurs sont listées, la première désigne une Cuirasse (torse uniquement), la deuxième un Haubert (torse et bras), la troisième une armure complète (torse, bras, jambes).

défense: la valeur de défense de l'armure

résiste à: T pour Taille (tranchant), E pour Estoc (pointe), C pour Concussion (écrasement). Si l'arme est de ce type, la blessure provoquée par l'arme est réduite d'un niveau.

modif. réflexe: pénalité à appliquer à toutes les actions demandant de l'agilité.

coût: coût indicatif, en pièces d'argent sauf indiqué. 1 pièce d'argent (pa) = 10 pièces de bronze (pb) = 100 pièces de cuivre (pc).

poids: en kgs

fabr: tps de fabrication en jrs.

type	défense	résiste à...	modif. reflexe	coût	poids	fabr.
Cuir Souple	+0/+1/—	T	—	1/6/—	4/8/—	1/6/—
Cuir Epais	+1/+1/—	T	—	9/11/—	8/12/—	14/16/—
Tissu Rembouré	+0/+1/+1	T/C	—	2/6/10	2/3/5	1.5/1.5/2.5
Corde Tissée	+0/+1/+1	T	—	9/13/20	4/5/6	4/5/7
Cuirasse Animale	+0/+1/—	T	—/—/—	—	5/6/—	6/7
Cuir Bouilli	+1/—/—	T/E/C	-1/—/—	45 pb	8	4
Cuir Renforcé	+1/+1/+2	T	—/-1/-1	12/17/21	6/9/14	10/13/17
Brigandine	+1/+1/+2	T/C	-1/-1/-2	14/20/35	7/9/12	15/18/23
Anneaux	+1/+2/+2	T	-1/-1/-2	18/24/30	6/7/9	7/10/12
Ecailles	+1/+2/+2	T/E	-1/-1/-2	48/54/68	8/12/16	20/25/31
Bizantine	+1/+2/+2	T/E	-1/-1/-2	40/47/55	8/12/16	20/25/31
Eclisses	+1/+2/+2	T	-1/-1/-2	45/53/64	9/13/15	22/24/28
Cote de mailles	+1/+2/+3	T	-1/-1/-2	15/55/65	10/18/25	21/35/60
Laminée	+2/+3/+3	T/E	-1/-2/-2	64/70/80	10/13/18	28/30/40
Bandes	+2/+3/+3	T/E	-1/-2/-2	70/75/82	11/15/20	27/32/38
Doubles Mailles	+2/+3/+3	T/E	-2/-2/-3	78/85/96	12/19/28	50/55/65
Plaques & Mailles	+2/+3/+4	T/E/C	-2/-2/-3	83/92/100	12/18/25	38/42/50
Plaques	+3/+4/+5	T/E/C	-1/-3/-3	120/150/200	13/28/38	21/70/120
Heaume de Cuir	—	T	—	15 pb	0.5	1
Coiffé de Mailles	—	T	—	25 pb	1.5	1.5
Heaume de Métal (ouvert)	—	T/E/C	—	4	1.5	3
Heaume de Métal (protégé)	—	T/E/C	—	9	2.5	8
Heaume de Métal avec visière	—	T/E/C	—	13	5	10

C- l'expérience :

Pour progresser d'un niveau dans une carac, il faut dépense **niv actuel x/2**. Et pour les aptitudes pour un niv supplémentaire, il faut un nombre d'XP = **au niv souhaité**.

D- La lycanthropie :

Les novices ne contrôlent pas encore leur transformation, ce qui signifie que les lycanthropes se changent en animal lors des nuits de pleine lune et retrouvent leur forme humaine au matin. Leurs capacités spirituelles augmenteront au fur et à mesure de leur progression dans la voie de l'initié. Leur changement de forme influe surtout sur leurs capacités sensorielles et leurs aptitudes physiques, leurs aptitudes mentales ne sont pas ou que peu modifiées. Les blessures infligées par des armes ordinaires cicatrisent seules et le personnage guérit en 24H, s'il meurt par ce type d'armes, il ressuscite, mais en cas de blessures infligées par des armes en argent ou qui en contiennent, les blessures doivent être soignées comme pour des humains normaux, les règles habituelles s'appliquent alors et s'il meurt c'est définitif, il se réincarnera et entamera une nouvelle vie.

rapace diurne (air) :

Vol

vue : +2	ouïe +1
toucher -1	goût 0
odorat 0	discrétion, -1
instinct, +2	sentir danger 0
orientation +2	chasse +2

rapace nocturne (air) :

Vol

Nyctalopie : voit presque aussi bien qu'en plein jour.

vue : +2	ouïe +2
toucher -1	goût 0
odorat 0	discrétion, +1
instinct +1	sentir danger +1
orientation +3	chasse +3

Cerf / biche (terre) :

vue +1	ouïe +1
toucher -2	goût 0
odorat +1	discrétion -2
instinct +2	sentir danger +1
orientation +2	nager -1
course +1	

Chat sauvage (terre) :

vue +1	ouïe +2
toucher 0	goût +1
odorat 0	discrétion +2
instinct +1	sentir danger +1
orientation +1	chasse +2
escalade +2	course 0
sauts +1	

Canidé domestique :

vue : +1	ouïe +2
toucher -1	goût 0
odorat +3	discrétion 0
instinct +1	sentir danger +2
orientation +2	chasse -1
sauter +1	nager +1
course +1	

renard (terre) :

vue : +1	ouïe +2
toucher -1	goût 0
odorat +2	discrétion +2
instinct +1	sentir danger 0
orientation +2	chasse +1
escalade -2	nager 0

loup (terre) :

vue : +2	ouïe +1
toucher -1	goût 0
odorat +3	discrétion +1
instinct +2	sentir danger +2
orientation +2	chasse +3
escalade -1	nager +2
course +2	sauts +1

Chauve-souris (air):

vampirisme :

Vol

ultra-son :

Ouïe +2	toucher +1
goût 0	odorat +2
toucher +1	goût -1
odorat +1	discrétion 0
instinct 0	sentir danger +1
orientation +1	chasse +1

Ours (terre):

vue +1	ouïe 0
toucher 0	goût 0
odorat +2	toucher 0
goût -1	odorat +2
discrétion -2	instinct, +1
sentir danger +3	orientation +2
chasse, +2	escalade, +1
nager +1	

Rongeurs (terre ou eau):

vue : 0	ouïe +1
toucher 0	goût 0
odorat +1	discrétion, +3
instinct, 0	sentir danger +1
orientation +1	chasse 0
escalade, +2	nager +3

Lynx (terre):

vue : +2	ouïe +1
toucher -1	goût 0
odorat +2	discrétion, +2
instinct +1	sentir danger +1
orientation +1	chasse +2
escalade 0	course +1
sauts +2	

Corbeau (air) :

vol	
vue +1	ouïe +1
toucher -1	goût -1
odorat 0	discrétion 0
instinct +2	sentir danger +2
orientation +1	chasse +1

Pie (air):

vol	
subtiliser +2	vue +1
ouïe +1	toucher 0
goût -1	odorat 0
discrétion +1	instinct +1
sentir danger +1	orientation +2
chasse 0	

Salamandre (feu) :

vue +1	ouïe +2
toucher -1	goût -1
odorat +1	discrétion +1
instinct 0	sentir danger 0
orientation +1	chasse 0
escalade +1	

Serpent (terre):

vue : +2	ouïe -1
toucher +1	goût -1
odorat +2	discrétion, +2
instinct +1	sentir danger +2
orientation +2	chasse + 3
escalade 0	nager +1

Chimère (éther) :

vue : +6	ouïe +4
toucher 0	goût 0
odorat +6	discrétion +3
instinct +5	sentir danger +5
orientation +5	chasse +6

Dragon (feu) :

souffle de feu	
vol	
vue +5	ouïe +4
toucher 0	goût 0
odorat +4	discrétion -2
instinct +6	sentir danger +6
orientation +6	chasse +5

E- Pouvoirs des initiés :*La lycanthropie :*

Novices : leur changement de forme en un animal les nuits de pleine lune est involontaire, elles s'apparentent à des cauchemars pour la personne qui revient à son état humain. Elle aura l'impression d'avoir dormis longtemps et n'aura que des bribes de souvenirs de ce qu'elle aura fait sous sa forme animale.

Questeurs :

Il sont conscients de leur vraie nature et peuvent se préparer à la transformation même s'il ne parvient toujours pas à la déclencher volontairement, ni même de se souvenir de ce qu'il a fait durant cette période.

Chevalier de la Lune :

Maître de sa transformation mais qui n'est possible que les soirs où la lune est visible, quelques soit sa phase dans un premier temps. Ce rang lui permet d'accéder à une seconde forme animale du même univers élémentaire que sa première.

Chevalier élémentaire :

Acquiert une troisième forme et est désormais capable de voyager par l'esprit jusqu'à un animal dont il maîtrise sa forme et d'en prendre possession à distance pour agir comme il le ferait s'il était vraiment sous cette forme. Il acquiert aussi le contrôle sur les éléments naturels auxquels sont liées ses trois formes animales.

Initié :

En plus des pouvoirs précédemment décrits il gagne une nouvelle transformation et la maîtrise de l'élément correspondant.

REGLES DE SUBSTITUTION :

Cette variante est proposée pour ceux qui ne sont pas fétichistes des dés polyédriques et que l'absence de jets ne rebute pas. Ainsi, il y a la possibilité de remplacer les D6 spéciaux attribués aux caractéristiques par les adjectifs correspondants au degré de maîtrise du tableau de niveaux et d'appliquer les malus ou bonus de difficulté afin de résoudre les actions sans un seul lancer et cela vaut aussi pour les dommages.

Cela se résume donc à : **Carac + Aptitude en opp.**

Pour les dégâts = Carac Vainqueur + Aptitude+ dégât arme – carac vaincu + armure OU Carac + Aptitude + Diff ==> Résultat Positif = réussite ou blessure et résultat négatif = échec

Hurllements

Feuille PJ
le jeu de l'initié



MENTAL :		PHYSIQUE :	REFLEXE :
<i>Armes</i>	<i>Armure</i>	<i>Etat de Santé</i>	<i>Equipement</i>
		<i>Indemne</i>	
		<i>Égratignure</i>	
		<i>Blessé</i>	
<i>Description :</i>		<i>Blessure grave</i>	
		<i>Incapacité</i>	
		<i>Moribond</i>	
		<i>Mort</i>	
		<i>Classe Sociale</i>	<i>Forme animale</i>
		<i>Occupation</i>	<i>Rang</i>
<i>Pouvoirs d'initié</i>		<i>Portrait</i>	<i>Animal :</i>
<i>Lycanthropie</i>			
<i>2° forme</i>			
<i>3° forme</i>			
<i>4° forme</i>			
<i>Possession animale</i>			
<i>contrôle air</i>			
<i>contrôle eau</i>			
<i>maîtrise Terre</i>			
<i>Maîtrise Feu</i>			

Hurllements

le jeu de l'initié



MENTAL :		PHYSIQUE :	REFLEXE :
Art,	discrét°	Acrobatie	jonglage,
poésie	dissimulat°	armes de poing	trs passe-passe
musique	Lire /écrire,	armes cont.	défense armée
comédie	tricher,	Cbt Mains nues	Déf. Mains nues
ascendant	subtiliser,	armes de jet	armes de poing
combativité	sensibilité	Artisanat	Équipement
Conn animaux	pièges	pistage	
Conn du temps	orientat°,	séduire.	
déguisement	influence,	nager,	
dessin	évaluat°	escalade	
sentir danger,	observat°	chasse,	
déteç° pièges	perspicacité,	Escrime	
Déteç mensonges	artisanat	Armes	Armure
Déteç cachettes	instinct,		
pistage	séduire.		
Etat de Santé		Classe Sociale	Forme animale
Indemne			
Égratignure		Description :	
Blessé			
Blessure grave			
Incapacité			
Moribond			
Mort			
Occupation	Rang		

