

LE MONDE HURLANT : UN JEU DE RÔLE

ARMURES SIMPLES

Armure	Prot.	Prix (écus)	Note
Jaque matelassé	1	30	
Manteau polaire	1	40	Protège contre l'État Gelé
Pélerine d'ombre	1	100	Discretion +1 rang
Armure de cuir	2	80	
Combinaison de cuir liquide	2	150	Portée sous les vêtements. Esquive +1
Armure de ronces	2	120	Bonus de parade +1
Tenue en peau de baleine	2	120	Permet de flotter sur l'eau
Armure de ferraille	3	140	Se démonte sur une Catastrophe

ARMURES MARTIALES

Armure	Prot.	Prix (écus)	Notes
Cotte de maille	4	150	Chargé
Armure en peau de vouivre	4	300	
Haubert pointes	à 4	250	Chargé. Cause 1 point de dégâts à ceux qui attaquent en mêlée
Cuirasse d'écaillles	5	400	Encombré
Carapace de lucane géant	5	700	Encombré. Protège contre les maladies.
Armure de chevalier	6	600	Encombré
Scaphandre mécanique	6	1200	Encombré. Dégâts +1. Atonomie d'oxygène une heure.
Écorce de pierre	7	1500	Encombré

ARMES DE MÊLÉE SIMPLES

Arme	Dégâts	Prix (écus)	Notes
Coup de poing	1d3	-	Bloqué par les armures martiales, pas de Parade, contondant
Arme improvisée	1d3+1	-	Pas de Parade, contondant
Couteau	1d6	2	Peut être caché, Parade -4
Dague	1d6+1	5	Peut être cachée, peut être lancée, Parade -4, initiative +1
Glaive	1d6+2	25	
Scramasaxe, sabre d'abordage	1d6+2	30	Initiative +1
Bâton	1d6	5	Portée : À l'écart, contondant.
Gourdin	1d6	5	Contondant
Fléau	1d6+1	10	Attaque au corps-à-corps -2, Parade -2, contondant
Masse d'armes	1d6+2	20	Parade -2, contondant

Lance	1d6+2	40	Portée : À l'écart, Att. corps-à-corps -2 en distance Proche
Lance courte, javelot	1d6+2	30	Peut être lancée

ARMES À DISTANCE SIMPLES

Arme	Dégâts	Prix	Notes
Fronde	1d6	20	
Fléchette, étoile	1d6	10	Portée : 1, peut être cachée
Hachette	1d6+1	30	Portée : 1
Propulseur	1d6+1	40	Une action pour recharger
Arc court	1d6+1	80	
Arbalète légère	1d6+2	100	Une action pour recharger

ARMES DE MÊLÉE MARTIALES

Arme	Dégâts	Prix	Notes
Bouclier	1d3+1	30	Parade +2
Grand écu	1d3+1	100	Parade +4
Fouet	1d6+2	30	Att. au corps-à-corps -2, À l'écart, désarmer
Rapière	1d6+2	70	On peut utiliser Dextérité à la place d'Attaque au corps-à-corps
Sabre, cimeterre	1d6+3	50	Initiative +1
Épée longue	1d6+4	100	
Hallebarde	1d6+4	140	Portée : À l'écart, Att. corps-à-corps -2 en distance Proche
Lame du Pan Shāi	1d6+6	250	À deux mains
Fléau d'armes	1d6+3	60	Attaque au corps-à-corps -2, contondant
Marteau de guerre	1d6+4	70	Contondant
Hache	1d6+3	80	Dégâts 1d6+5 contre créatures végétales
Espadon	2d6+3	400	Mobilité -2, portée : à l'écart, à deux mains
Grande hache double	2d6+4	500	Mobilité -2, Dégâts 2d6+6 contre végétales, à 2 mains
Tronçonneuse	2d6+5	700	Attaque au corps-à-corps -4, à deux mains

ARMES À DISTANCE MARTIALES

Arme	Dégâts	Prix	Notes
Arc long	1d6+2	150	
Arc à poulies	1d6+3	200	
Arbalète lourde	1d6+4	200	Une action pour recharger
Escopette	2d6	300	
Mousquet	2d6+1	500	
Poivrière	2d6+2	800	

LE MONDE HURLANT : UN JEU DE RÔLE

JETS

1 Prouesse **20 Catastrophe**

QUALITÉS ET SPÉCIALISATIONS

AGILITÉ	INTUITION
Acrobatie	Animaux
Athlétisme	Commerce
Escalade	Discretion
Natation	Enquête
CORPS	SAVOIR
Endurance	Arcane
Puissance	Culture
	Linguistique
	Médecine
	Religion
	Science
	Survie
DEXTERITÉ	PERSONNALITÉ
Alchimie	Influence
Artisanat	Intimidation
Larcin	Représentation
Véhicules	Tromperie
	Volonté

VIE ET ÉNERGIES

VIE

Sommeil (au moins 6h sur période de 8h) : on récupère tout.

Sommeil (insuffisant) : la moitié de Vie manquante

Soins : 1d6 par jour

Potions : 1d6

FICTION

Bonus Qualités/Attributs, jusqu'à 5, après le jet

Récupération Vie après un coup, jusqu'à 5

Coup d'éclat : récupère typiquement 5

Sommeil (au moins 6h sur période de 8h) : la moitié du maximum.

FOI

Bonus Qualités/Attributs, jusqu'à 4, avant le jet

Prière : 1 Foi/5 minutes

Peut être dépensée par des fidèles

MAGIE

Bonus Qualités/Attributs, jusqu'à 4, avant le jet

Transe puis sommeil (au moins 6h) : on récupère tout

SCIENCE

Bonus Qualités/Attributs, jusqu'à 4, avant le jet

Introspection puis sommeil (au moins 6h) : on récupère tout.

TAILLES

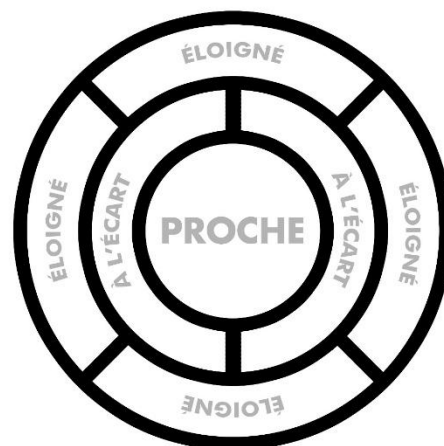
Taille	Comme un...
Minuscule	Cafard
Petit	Chat
Moyen	Humain
Grand	Cheval
Immense	Maison

EXPÉRIENCE

Amélioration	Expérience
Qualité ou Attribut jusqu'à 10	1
Qualité ou Attribut jusqu'à 15	3
Qualité ou Attribut jusqu'à 20	5
Un point de Spécialisation	2
Un point de Vie	3
Un point d'Énergie	2
Un nouveau groupe d'armes	5
Un nouveau groupe d'armures	5
Une nouvelle Capacité	Variable
Une nouvelle Capacité hors-Classe	Variable+1

TRAIN DE VIE

Niveau de confort	Prix locataire (écus)	Prix propriétaire (écus)	Énergie
Minimal	5	2	-2
Moyen	20	10	-
Onéreux	200	100	+2



LE MONDE HURLANT : UN JEU DE RÔLE

ACTIONS DE COMBAT

ACTIONS

Attaque au corps-à-corps
Attaque à distance
Mouvement
Capacité
Esquive
Action spéciale (mourir)

GESTES

On peut troquer 1 Action contre 2 Gestes

DEUX ARMES

Un personnage se bat avec deux armes. À chaque round, il choisit entre deux options : utiliser une arme pour l'Attaque et la seconde pour la Parade (typiquement, un bouclier) ou frapper 2x par round, 1x avec chaque arme, mais à -4 aux deux Attaques et sans Parade.

ZÉRO VIE

Assommé	1 Vie, à terre, jet de Corps chaque round pour se réveiller
Capturé	1 Vie, adversaire peut tuer sans jet
Mourant	Corps = nb de rounds Mourant, Corps ou Personnalité pour s'en sortir

DÉTRUIRE UN OBJET

Objet	PV	Endom.	Prot.
Très petit (bouteille, chaussure)	5	3	
Serrure, cadenas	5	3	5
Petit (guitare, brouette)	10	6	
Moyen (tonneau, chandelier)	20	10	
Grand (charrette, statue)	40	20	
Porte	15	8	
Porte blindée, grille	20	10	5
Coffre	20	10	
Coffre renforcé	30	15	8

SYSTÈMES DE COMBAT

MOBILITÉ

Moyenne d'Agilité, Intuition, Personnalité
Initiative = MOB + 1d6
Jet : pour changer de zone ou de position
Déplacement réussi : 2 cases
Prouesse : Libre mouvement
Déplacement raté : Surplace OU Accrochage (2 dégâts par ennemi dans la zone)
Catastrophe : 3 dégâts, chute, mauvais endroit

ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS

Réussite pour toucher
Peut être parée ou esquivée
Prouesse : dégâts maximum, Prouesse pour parer ou esquiver
Catastrophe : Arme lâchée, lancée ou cassée, se blesser ou blesser un allié (1d6)

ATTAQUE À DISTANCE

Réussite pour toucher
Peut être esquivée, pas parée
Prouesse : dégâts maximum, Prouesse pour esquiver
Catastrophe : Plus de munition, arme lâchée, lancée ou cassée, se blesser ou blesser un allié (1d6)
Portée : Malus de -2 pour chaque zone plus loin qu'adjacente
Couverture : Minimales (-2 aux tirs), moyenne (-4) ou complète (-6).

PARADE

Interposer une arme ou un bouclier pour éviter d'être touché
Ne compte pas comme une Action
Quand : On peut parer un seul coup par round à choix, uniquement Attaque au corps-à-corps
Prouesse : Droit à une 2^e Parade ou causer maladresse chez l'adversaire
Catastrophe : Arme ou bouclier lâché, lancé ou cassé, se blesser ou blesser un allié (1d6)

ESQUIVE

Pour éviter tous les coups du round
Compte comme une Action
Quand : De manière préventive, sur tous les coups, même Attaque à distance
Prouesse : Évite automatiquement toutes les attaques du round
Catastrophe : Chute, faire chuter un allié, se blesser ou blesser un allié, mauvais endroit

LE MONDE HURLANT : UN JEU DE RÔLE

ÉTATS

Acide	2d6 dégâts immédiats. Ensuite, 1 dégât pendant 2d6 rounds. Pour neutraliser, une Ressource naturelle ou technologique et réussir un jet d'Intuition/Science.
Aveuglé	Malus de -8 à toute action qui nécessite perception visuelle. Déplacement : jet d'Intuition ou partir dans une mauvaise direction. Deux échecs : À terre. Aveuglé par une forte lumière : Corps à chaque round pour retrouver la vue.
À terre	Pas de mouvement, Esquive, Attaques. Pour se relever en combat, il doit réussir un jet de Mobilité, qui compte comme un mouvement et peut causer un Accrochage.
Chargé / Encombré	Chargé : -2 Mobilité. Encombré : -4 Mobilité, -2 Attaque au corps-à-corps, à Attaque à distance, Parade et Esquive. Pas de course.
Effrayé	-4 aux jets d'Attaque et aux jets de Qualités. Une fois à l'écart : Personnalité à chaque round pour annuler l'effet.
Empoisonné	-4 à toutes les actions et 1 dégât par round. Corps 1x/round annule. Ensuite : -2 à toutes les actions jusqu'au prochain repos complet.
Enflammé	1d6 dégâts par round. Action et Corps pour s'éteindre.
Épuisé	-4 à toutes les actions et manœuvres de combat. Une nuit de sommeil annule.
Gelé	1 dégât toutes les cinq minutes. -4 Mobilité et Esquive. Après avoir retrouvé une température normale, l'état Gelé disparaît au bout de cinq minutes.
Malade	Chaque jour, le médecin fait Savoir/Médecine et le patient Corps/Endurance. Si les deux jets sont réussis, le lendemain, la maladie est guérie.
Noyade / Asphyxie	Noyade : Agilité/Natation raté 3x de suite = noyade. 1d6 dégâts par round. À chaque round, Agilité/Natation annule ou secours extérieur. Asphyxie : privé d'oxygène pendant un nombre de rounds équivalent à Corps. 1d6 dégâts par round.
Sonné	-2 à tous les jets, par de déplacement de combat. Corps à chaque round pour annuler.

SYSTÈMES

Aide	Chaque personne qui aide : bonus +1, maximum +5.
Chute	1d6 dégâts / 2 mètres de chute, maximum 20d6.
Filature	On fixe un nombre d'étapes et un écart de temps (5 minutes en général). Poursuivants : Intuition/Discretion à chaque étape pour ne pas être vus. Poursuivis : Intuition -4 pour remarquer, si les poursuivants ont raté leur jet.
Jets opposés	Si l'un des deux réussit et l'autre échoue, c'est le premier qui l'emporte. Si les deux réussissent, c'est le résultat le plus faible qui l'emporte.
Poursuite	Agilité/Athlétisme, Agilité/Animaux ou Dextérité/Véhicules à chaque round. On fixe le nombre d'étapes qui séparent les poursuivants (3 en général). En cas d'échec, on recule d'une étape. Quand l'écart est de zéro, le poursuivant rattrape le poursuivi. Prouesses et Catastrophes mettent fin à la poursuite.
Ressources	1d6 Ressources recueillies en une demi-journée (au moins 4 heures).