



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
D&D 3.5



# LE HURLEUR

## MONSTRES BIEN JOUÉS : LE HURLEUR



Image © Wizards of the Coast

**UNE AIDE DE JEU POUR D&D 3.5  
PAR L'ÉQUIPE DU SCRIPTORIUM**

Pour utiliser cette aide de jeu, vous n'aurez besoin que des manuels de base.

## INTRODUCTION

Cette aide de jeu a été conçue par l'équipe du Scriptorium pour vous aider à optimiser l'utilisation du *hurleur*, un monstre assez méconnu. Elle présente les points forts et les points faibles de cette créature, ainsi qu'une façon intelligente de la jouer. En outre, elle vous propose les caractéristiques d'un monstre amélioré, qui donnera du fil à retordre même à des joueurs aguerris.

*Le lent et éternel « plic-ploc » des gouttes tombant de la voûte rocailleuse semblait étrangement fort à Kivan. Il avançait à pas feutrés, tentant de percer les ténèbres pourtant presque totales. De longues stalactites pendaient, accrochées au toit de roche, perçant telles de grandes et fines lames l'obscurité ambiante, semblant luire d'une lueur étrange, comme sortie d'un autre monde. Une énorme stalagmite surgit devant Kivan, qui laissa échapper un cri étranglé.*

*« Qu'y a-t-il ? » souffla Ayla, alarmée par le cri de l'halfelin qu'elle suivait de près. L'homme de l'ombre la rassura d'un geste et continua sa progression prudente.*

*« Pourquoi faut-il qu'ils fassent un tel vacarme ? » pensa-t-il en soupirant. Il faisait bien sûr allusion aux trois compagnons qui le suivaient, et plus particulièrement à Jondalar, qui avançait dans un bruit infernal de ferraille mal huilée.*

*L'air était lourd. La torche s'était éteinte malencontreusement à la suite d'une bourrasque quelques minutes plus tôt, le silence absolu était étouffant et les ténèbres totales rendaient les compagnons inquiets. Inconsciemment, la magicienne se rapprocha du bruit grinçant de l'armure du grand guerrier blond.*

*Un cri à glacer le sang perça la nuit. Les explorateurs se figèrent sur place, le cœur battant à tout rompre. Puis un autre hurlement s'ajouta au premier. Bientôt, ils furent entourés de hurlements venant de toutes parts. Et soudain, l'attaque ! Vive comme l'éclair, une horreur hurlante bondit de l'obscurité...*



# CARACTÉRISTIQUES

## HURLEUR

**Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille G**

**Dés de vie :** 6d8+12 (39 pv)

**Initiative :** +7

**Vitesse de déplacement :** 18 m (12 cases)

**Classe d'armure :** 17 (-1 taille, +3 Dex, +5 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte :** +6/+15

**Attaque :** morsure (+10 corps à corps, 2d8+5)

**Attaque à outrance :** morsure (+10 corps à corps, 2d8+5), 1d4 piquants (+5 corps à corps, 1d6+2)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** hurlement, piquants

**Particularités :** vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +8, Vig +7, Vol +7

**Caractéristiques :** For 21, Dex 17, Con 15, Int 6, Sag 14, Cha 8

**Compétences :** Déplacement silencieux +12, Détection +13, Discrétion +8, Escalade +14, Fouille +7, Perception auditive +13, Survie +2 (+4 pour suivre une trace)

**Dons :** Attaques réflexes, Science de l'initiative, Vigilance

**Environnement :** un plan d'alignement chaotique mauvais

**Organisation sociale :** solitaire, groupe (2-4) ou meute (6-10)

**Facteur de puissance :** 3

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours chaotique mauvais

**Évolution possible :** 7-9 DV (taille G), 10-18 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** +3 (compagnon d'armes)

*Cette étrange créature possède une peau luisante et presque translucide, tendue sur un corps émacié dont on devine aisément le squelette. Ses longs piquants lustrés se replient et se déplient au rythme de sa respiration. Sa tête, plus grande que la normale, est pourvue de crocs acérés et d'une mâchoire inférieure proéminente. Ses quatre fines pattes achèvent de lui conférer une apparence féline redoutable tandis que ses pupilles dilatées vous fixent d'un air mauvais.*

Le hurleur vit dans les plans où le Mal et le Chaos règnent en maîtres. Un hurleur mesure 2,40 mètres de long et pèse environ 1 tonne. Malgré son intelligence, il est incapable de parler et ne sait que hurler. Certains ont émis l'idée qu'il communiquait de la sorte, mais si tel est le cas, même les sorts spécialisés ne parviennent pas à comprendre son langage. Les hurleurs comprennent l'Abyssal.

## COMBAT

Le hurleur est un monstre lâche et cruel, qui n'attaque qu'en groupe. Il charge au combat, s'enfuit après avoir porté son attaque, et recommence aussi souvent que possible. Les armes naturelles du hurleur, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement chaotique et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Hurlement (Ext).** Extérieurs exceptés, toute créature entendant le hurlement de ce monstre pendant un minimum d'une heure est soumise à ses effets, même si cela n'aide nullement le hurleur au combat. Toutes les créatures se trouvant dans une étendue de 30 mètres de rayon doivent réussir un jet de Volonté (DD 12) pour ne pas subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Sagesse. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Un nouveau jet de sauvegarde est nécessaire après chaque heure d'exposition aux hurlements du monstre. C'est un effet de son et mental.

**Piquants (Ext).** La majorité des piquants du hurleur poussent au niveau de son cou. Quand il mord, il donne également de violents coups de tête et son adversaire risque d'être touché par 1d4 piquants. Chaque fois que cela se produit, la créature blessée doit réussir un jet de Réflexes (DD 16), sinon le piquant se casse et reste enfoncé dans sa chair, ce qui se traduit par un malus de circonstances de -1 (par piquant) aux jets d'attaque et de sauvegarde, ainsi qu'aux tests de caractéristique et de compétence. Le DD de sauvegarde est lié à la Dextérité.

On peut extraire une tête de piquant sans risque avec un jet de Premiers secours de DD 20. Autrement, cela inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires.





**DRESSAGE DE HURLEUR**

Les fiélons de taille P ou M (quasits, orques fiélons, succubes, etc.) utilisent parfois le hurleur comme monture ou animal de meute. Ce monstre, qui sert de chien de chasse aux démons plus puissants, est particulièrement efficace sous terre.

Bien qu'intelligent, un hurleur doit être dressé avant d'accepter un cavalier. Le dressage n'est possible que si le hurleur a une attitude amicale envers son dresseur (ce qui peut être obtenu par un test de Diplomatie). Dresser un hurleur prend 6 semaines et nécessite un test de Dressage (DD 25). Il faut posséder une selle spéciale pour pouvoir monter une telle créature. Le hurleur peut combattre normalement quand il est monté, mais son cavalier ne peut en faire autant que s'il réussit un test d'Équitation.

**Charge transportable.** Les charges se répartissent de la façon suivante : légère en dessous de 230 kg, intermédiaire de 230 à 460 kg et lourde de 460 à 690 kg. Il peut tirer jusqu'à 3,5 tonnes.

**ANALYSE TECHNIQUE****Typologie**

Le hurleur est un monstre à employer sur le long terme ; entendez par là que la rencontre doit se faire en plusieurs étapes. Disposant de facultés handicapantes (le hurlement et les piquants), épuiser les personnages, heure après heure (voire jour après jour), permettra de rendre ce monstre bien plus mémorable qu'en l'employant simplement comme chair à canon dans une rencontre classique.

En combat «honnête», il ne dispose pas de la force de frappe et des options intrigantes requises, malgré son endurance décente.

La furtivité est aussi un élément essentiel de son comportement de chasseur. Les héros deviennent des proies, et leur satisfaction de se débarrasser de leur tourmenteur après des pertes plus qu'agaçantes sera immense !



## Les défenses

- **Points de vie** : Assez élevés, du fait du nombre élevé de dés de vie par rapport au FP.
- **Classe d'armure** : Relativement basse, mais face à des joueurs de niveau 3, peut être suffisante pour faire manquer quelques coups.
- **Jets de sauvegarde** : les extérieurs ont la chance d'avoir de très bons jets de sauvegarde. Qui plus est, les caractéristiques élevées du hurleur jouent en sa faveur.
- **Immunités et résistances** : Rien du tout, il faudra compter sur les chiffres classiques pour faire durer.

## Les outils

- **Attaques classiques** : L'attaque simple provoque des dégâts honnêtes, mais l'idéal est de pouvoir attaquer à outrance pour utiliser les piquants. Pour un monstre qui semble basé sur les tactiques de guérilla, c'est dommage.
- **Hurlement** : A part si les joueurs disposent d'un moyen de courir après un hurleur et de le pister, ils n'ont guère d'autre choix que de subir.
- **Piquants** : Comme ils doivent être placés sur une attaque à outrance, il faut faire attention de ne pas se retrouver coincé par des personnages en colère avant le tour suivant. Il faut peser le pour et le contre, particulièrement dans le cas d'un monstre solitaire.
- **Compétences** : Bonne discrétion et bonne perception. L'excellente escalade permet aussi de prendre les personnages en défaut lorsqu'ils grimpent justement.
- **Dons** : Vigilance est un choix moyen mais qui se justifie pour un chasseur... Les Attaques réflexes combinées à une portée normale ne vous donneront que peu d'occasions d'en profiter. Enfin, la Science de l'initiative est un bon don.

## CONSEILS D'UTILISATION

### Situations de combat

- Attaquer les PJ lors d'une escalade périlleuse, en bénéficiant du +14 du hurleur.
- Profiter d'un faible éclairage pour employer la discrétion à volonté, puis frapper depuis les ombres.
- Toujours faire durer l'affrontement le moins longtemps possible avant la retraite. La structure idéale du combat pour un hurleur seul est la suivante. D'abord, approcher discrètement. Une fois en position, démarrer le round de surprise à l'aide d'une attaque à outrance, pour appliquer quelques piquants à une proie. Si l'initiative est remportée, une morsure supplémentaire peut être infligée avant d'employer une action de mouvement (sans risque d'attaque d'opportunité, les adversaires étant pris au dépourvu) pour s'éloigner.

### Personnalisation du monstre

- Un bardage de cuir clouté de maître donnera +3 à la classe d'armure sans aucune pénalité.
- Substituer Pistage ou la chaîne Attaque Eclair à une partie des dons existants accroîtra l'impression d'être confronté à un chasseur vicieux.
- Lors d'une rencontre avec plusieurs d'entre eux, les distinguer par leur choix de dons.



# MONSTRE AMÉLIORÉ RENCONTRES

*Kivan s'était séparé de ses compagnons. Il trouva enfin la source de la stridence qui l'avait poussé à s'arracher les cheveux, se mettre de la boue dans les oreilles pour ne plus entendre. Des hurleurs. Il en avait déjà vaincu un, et n'avait pas peur. Il était juste très pressé d'en finir. Il s'avança dans l'ancre sombre, prêt à affronter deux ou trois de ces créatures. Cherchant des traces au sol, il tomba nez à nez avec une patte disproportionnée, bien plus grande que ce à quoi il s'attendait. Il avala sa salive, leva la tête pour s'apercevoir que la créature qui le surplombait était un hurleur, bien plus grand, gros, et puant que tout ce qu'il connaissait... « Et merde... »*

## HURLEUR LÉGENDAIRE

**Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille TG**

**Dés de vie :** 12d8+48 (102 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 18 m (12 cases)

**Classe d'armure :** 19 (-2 taille, +3 Dex, +8 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16

**Bonus de base à l'attaque/lutte :** +12/+30

**Attaque :** morsure (+20 corps à corps, 3d8+10)

**Attaque à outrance :** morsure (+20 corps à corps, 3d8+10), 1d4 piquants (+15 corps à corps, 1d8+5)

**Espace occupé/allonge :** 4,50 m/4,50 m

**Attaques spéciales :** piquants, hurlement

**Particularités :** vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Ref +11, Vig +11, Vol +10

**Caractéristiques :** For 30, Dex 16, Con 19, Int 6, Sag 14, Cha 8

**Compétences :** Acrobaties +11, Détection +17, Déplacement silencieux +18, Discrétion +10, Escalade +19, Fouille +7, Perception auditive +17, Saut +16, Survie +2 (+4 pistage)

**Dons :** Attaque en puissance, Attaques réflexes, Capture, Coup fabuleux, Science de la bousculade

**FP :** 7

## Rencontre 1 (pour PJ de niveau intermédiaire)

### LE HURLEUR LÉGENDAIRE ET SA MEUTE (FP 8)

Les PJ progressent difficilement dans l'obscurité, quand ils tombent dans un piège tendu par un redoutable hurleur légendaire et sa meute. Ils sont d'abord victimes des hurlements, puis ont à subir les assauts des monstres maléfiques.

La rencontre se déroule dans un environnement où la lumière est faible ou absente (caverne, nuit ténébreuse). La meute exploite au mieux un environnement connu et l'obscurité pour lancer des attaques surprises et prendre au dépourvu leurs adversaires.

Le hurleur légendaire est accompagné de deux hurleurs avec les modifications suivantes. Remplacer les dons par Esquive, Souplesse du serpent et Attaque éclair. Modifier les compétences pour obtenir Acrobaties +13 (10 degrés de maîtrise) et Escalade +5 (aucun degré de maîtrise).

La portée et les attaques réflexes du hurleur légendaire lui permettent d'utiliser son don Capture pour attraper ceux qui s'approchent de lui. A son tour, il les lance en pâture à ses compagnons, par une action simple. Lorsqu'il a la gueule libre au début de son tour, il donne une morsure et applique son Coup fabuleux, en faisant en sorte, si possible, que sa cible percute un second adversaire.

Ses compagnons s'attaquent en priorité aux adversaires au sol avec attaque éclair. Si un adversaire est isolé et tombe juste sous leurs pattes, ils emploient alors une attaque à outrance afin de l'handicaper avec leurs piquants. Leurs Acrobaties leur permettent de se déplacer sans danger entre les PJ pour atteindre la proie voulue.

Si la résistance est trop forte, la meute se disperse et harcèle les aventuriers avec ses hurlements, ou par des Attaques éclair suivies d'un retrait rapide.

## Rencontre 2 (pour PJ de niveau faible)

### LE HURLEUR ET LES MANTES OBSCURES (FP4)

Les PJ explorent une caverne. Ils perçoivent bientôt un hurlement. Ce dernier devient de plus en plus insupportable et irritant. Les aventuriers commencent à perdre leur calme, d'autant que le cri ne semble jamais cesser. Qu'est-ce donc ? Un esprit vengeur, un fantôme ?

Soudain, une forme bondit de l'ombre et attaque le premier PJ. Une fois le coup porté, celle-ci s'enfuit en direction d'une salle plus petite et garnie de stalactites et de stalagmites. Le hurlement persiste et semble émaner de ce monstre inconnu, ce qui incite les explorateurs à le poursuivre. Ils débouchent

alors dans la caverne, qui leur paraît silencieuse et déserte à la lueur de leurs torches. Alors qu'ils font un pas en avant, deux créatures aux formes aberrantes se laissent tomber du plafond, tentant d'étouffer deux PJ malchanceux. Si elles n'y parviennent pas, les mantes obscures volètent autour des PJ, dans le but de les agripper puis de les étouffer. Le hurleur, qui connaît parfaitement le réseau souterrain et qui a sciemment attiré les PJ dans le traquenard, en profite pour les assaillir, en usant de sa tactique bien rodée d'assaut puis de repli.

La rencontre peut se révéler fatale aux téméraires aventuriers, s'ils n'arrivent pas à se coordonner pour mettre fin aux deux menaces qui planent sur eux.

Le hurleur a les modifications suivantes : remplacer ses trois dons par Esquive, Souplesse du serpent et Attaque éclair. Par conséquent, son Initiative passe à +3 et sa CA à 18.

