

# **Les Vilains du Donjon**

*Extension du jeu de rôle "Naheulbeuk"*

**LeRangerDuKO**

*Collaboration Robin de la Chopine*

## **Les Succubes et Incubes**



## **Les traits communs des Succubes et Incubes**

Les succubes/incubes ont abandonné leur statut de vivant pour devenir un être semi vivant démoniaque de feu destiné à prodiguer intrigues, séductions et Chaos. Ils ne dorment plus, ne mangent plus et donc ils ont plus de temps pour répandre le Mal.

En échange, les dieux sombres leur ont accordé des **Pouvoirs démoniaques du Chaos (PDC)** dont certains qui peuvent être améliorés par des **Marques du Chaos (MC)**.

**Armure de peau démoniaque** : Les Succubes/incubes commencent leur nouvelle vie avec une PR naturelle de **1** (sous la forme d'une armure/peau qui ne donne aucun malus d'adresse ou d'attaque) et qui se régénère si elle est abîmée par des coups ou des sorts (rupture de 1-3) au rythme de 1 pt par demi-journée (pas besoin de repos). **Cette armure les protège de 5 PR (Magique) contre les effets du feu ou de la chaleur mais le froid causera toujours des dégâts doublés.** Si une **marque du Chaos (MC)** est utilisée sur ce pouvoir, le temps de récupération passe à 6 heures au lieu d'une demi-journée et la protection des feux passe à **10 PR (magique)**. Si une **deuxième marque du Chaos (MC)** est attribuée à ce pouvoir, le temps de récupération passe à une heure et il sera désormais immunisé aux effets du feu (sauf de la lave d'un volcan qui lui infligera 10 PV par assaut au lieu de la mort instantanée...).

**Régénération du chaos** : Les Succubes/incubes récupèrent de leurs blessures au rythme de 4 PV par demi-journée. Si une **marque du Chaos (MC)** est utilisée sur ce pouvoir, le temps de récupération passe à 6 heures au lieu d'une demi-journée. Si une **deuxième marque du Chaos (MC)** est attribuée à ce pouvoir, le temps de récupération passe à une heure.

L'autre moyen pour lui de se soigner reste uniquement au moment des moments de RP avec des prisonniers ou compagnons : Il peut récupérer sur les créatures vivantes **de plus** de 20 PV.

**Vision démoniaque** : Les Succubes/incubes voient dans le noir jusqu'à 30 mètres mais ont une vision de jour plutôt moyenne. Si une **marque du Chaos (MC)** est utilisée sur ce pouvoir, ils peuvent voir aussi les êtres éthérés ou invisibles.

**Séduction maléfique innée** : Une présence hors du commun des mortels qui donne un bonus de CHA de 2 pour toutes les épreuves de séduction, marchandage et autres compétences sociales mais il perd en contrepartie pour toutes les épreuves visant à déstabiliser ou intimider les gens sur la force un malus de 2.

*À la création du personnage ou du PNJ, les Succubes/incubes peuvent décider d'avoir une mutation mineure (à tirer dans le tableau correspondant) et il gagnera une marque du chaos supplémentaire.*

**Les marques du chaos (MC)** permettent donc de renforcer les pouvoirs démoniaques des succubes/incubes.

## **L'expérience pour les Succubes/incubes.**

Les succubes/incubes gagnent des points de renommés maléfiques (**PRM**) comme les autres monstres qui deviennent pour eux des **signes maléfiques (SM)** car n'étant plus vivants, ils ne gagnent plus d'expérience. Ces **signes maléfiques (SM)** leur permettent de devenir encore plus puissants et se traduisent aussi physiquement sur leurs corps, par des cornes, des pointes, des cicatrices en forme de tatouages plus ou moins réussis et mêmes changements de couleurs de cheveux.

Cette liste n'est pas limitative mais représente les signes les plus courants :

**Vigueur démoniaque** : Bonus de 4 PV (pas de limitation de nombre pour ce signe).

**Volonté démoniaque** : Bonus de 4 PA (pas de limitation de nombre pour ce signe).

**Soif de sang** : Bonus de 1 en attaque (maximum de 2 fois ce signe).

**Défense du chaos** : Bonus de 1 en parade (maximum de 2 fois ce signe).

**Protection du chaos** : Bonus de 1 en PR naturelle (maximum de 2 fois ce signe).

**Résistance du chaos** : Bonus de 1 en résistance magique (maximum de 2 fois ce signe).

**Force du chaos** : Bonus de 1 en Force (maximum de 3 fois ce signe).

**Adresse démoniaque** : Bonus de 1 en adresse (maximum de 3 fois ce signe).

**Beauté démoniaque** : Bonus de 1 en Charisme (maximum de 3 fois ce signe).

**Malveillance démoniaque** : Bonus de 1 en Intelligence (maximum de 3 fois ce signe).

**Critique amélioré du chaos** : Bonus de 1 au combat pour déterminer un jet critique (1 seule fois ce signe, mais ce signe spécial coûte 3 signes maléfiques).

**Armure du chaos** : Bonus de 1 en diminution du jet de rupture qui passe à 1-2 au lieu de 1-3 (maximum de 1 fois ce signe sur les Succubes/incubes).

*À la création du personnage ou du PNJ, les Succubes/incubes peuvent décider d'avoir une 2ème mutation mineure (à tirer dans le tableau correspondant) et il gagnera un signe Maléfique supplémentaire.*

**Les signes maléfiques (SM)** permettent donc de renforcer les caractéristiques des succubes/incubes.

## **Notes sur la création et les gains de niveaux des Succubes/incubes**

Au niveau 1, lors de la **création du personnage** ou du PNJ, le nouveau Succube/incube aura de base **1 marque du Chaos (MC)** et **3 signes maléfiques (SM)**. À choisir pour compléter son personnage.

*Attention : On ne peut pas choisir 2 marques du Chaos (MC) ou 2 signes Maléfiques (SM) identiques dans le même niveau ou à la création de son personnage, cela veut dire qu'ils doivent être toujours différents.*

Tous les niveaux impairs, il gagne une **compétence** donc au niveau 1 il devra en choisir une en plus de celles de base de sa classe.

Les Succubes/incubes gagnent par la suite **2 signes maléfiques (SM)** à chaque niveau obtenu et **1 marque du Chaos (MC)** tous les niveaux impairs au-delà du niveau 1 (Soit au NIV 3, NIV 5, NIV 7 ...).

Il est préférable de ne pas donner de coups spéciaux dès le niveau 1 ou 1 seul avec une raison logique du personnage lié à son historique dès la création de son personnage, cela se mérite un peu.

### **Rappel des Bonus possibles**

Au niveau 1 lors de la création du personnage ou du PNJ, les Succubes/incubes peuvent décider d'avoir une mutation mineure (à tirer dans le tableau correspondant) et il gagnera une **marque du Chaos (MC) supplémentaire**.

À la création du personnage ou du PNJ, les Succubes/incubes peuvent décider d'avoir une 2ème mutation mineure (à tirer dans le tableau correspondant) et il gagnera un **signe Maléfique (SM) supplémentaire**.

Le maximum possible à la création des Succubes/incubes est donc de **2 marques du Chaos (MC)** et **4 signes maléfiques** au niveau 1.

# Les succubes et incubes

Démons magnifiques qui charment les aventuriers par leur charisme incroyable. Malgré que leur beauté soit à l'origine de bien des fantômes, ces démons restent des démons et se montreront sans pitié dans un combat, ou une partie de chasse à la poule (nom déposé). On ne sait pas trop pourquoi le fouet est leur arme de prédilection, mais ça claque toujours. Égoïste, hautain, manipulateur, souvent joueur, ces démons sont ... bah des démons...

**Les succubes/incubes à la création disposent des caractéristiques suivantes :**

**Critères : CHA minimum : 12 et AD minimum : 11, FO maximum : 10**

Taille: la plupart entre 1m50 à 1m90.

Sens basique.

## Restrictions :

- N'aime pas les armures lourdes.
- N'aime pas les armes à deux mains.
- Hygiène irréprochable sinon perd 2 en CHA pour la journée.

EV initiale : 30

Attaque 08 | Parade 10

PR 1 de base

RM 12 minimum (même si les caractéristiques sont inférieures)

Les succubes/incubes commencent la partie avec un Fouet amélioré (1D+1, parade impossible , rupture 1-5), ou une épée pérave (1D+3 CHA-1 COU-1 PRD-1, rupture 1-4), une hache à 1 main daubesque (1D+3 CHA-1 PRD-2 Nain : AT+1, rupture 1 à 4) ou une lance minable (1D+3, CHA-1 COU-1 PRD-1, rupture 1-5), une dague de base (1D+2 AT-1 PRD-2 CHA-1, rupture 1 à 5) ou un arc long de basse qualité (1D+3 AD-2\* CHA-1, rupture 1-5) et 10 flèches de base (AD-1, rupture 1-5).

Ils auront aussi une grosse sacoche ou sac d'une contenance de 10 kilos, une bourse en cuir qui peut contenir 100 pièces. Ils commenceront également avec quelques livres dont un grimoire de leur classe de mage ou de prêtre cultiste si nécessaire. Comme argent de ses économies, ils commenceront avec 1d6 PO (or), 1d10 PA (argent) et 1d20 PC (cuivre). Enfin, ils posséderont 2 ingrédients de chaque sort de NIV 1 qu'ils connaissent).

## Compétences de base des succubes et incubes

Érudition

Maîtrise du Fouet

Séduisant : +3 épreuve de charisme face au sexe opposé de type humanoïde

Vicieux

## **Compétences au choix des succubes et incubes** (Une tous les niveaux maléfiques impairs)

Chante faux

Chef de la garde

Chevaucher

Détecter

Danse et Jonglage

Fariboles

Méfiance

Tirer correctement

Runes bizarres

## **Coups spéciaux et récompenses possibles grâce à un mentor**

**Amitié démoniaque** : (*nouveau*) Permet de contrôler un petit familier du Chaos, cela peut être un rat, une chauve-souris, un chien ou coyote mais aussi un loup et même une blatte infernale ou un mouton noir du chaos en fonction de la récompense accordée par les maîtres du Chaos.

**Barrage d'acier Maléfique** (comme "**Barrage d'acier**" des coups spéciaux).

**Botte sournoise** : (*nouveau* : 1 fois par combat) Elle permet de frapper avec un bonus de +3 PI. Quelque peu surprenante, cette attaque ne pourra être parée qu'avec un malus de 3. Sur un échec ou une réussite critique, on appliquera simplement les tableaux habituels.

**Charge de gros bourrin du Chaos** (comme "**Charge de gros bourrin**" des coups spéciaux).

**Coup bien placé** : (*nouveau*, 1 fois par combat) Uniquement sur des cibles humanoïdes de taille standard et de sexe masculin. Coup de genoux dans les parties intimes de la cible qui ignore l'armure pour 1D6+2 PI. Épreuve AD standard, en cas d'échec critique, c'est lui qui tombe pour 3 assauts et en cas de réussite critique, la cible encaisse 1D6 de dommages supplémentaires et perd un assaut de plus.

**Désarmement vicieux au Fouet** (comme "**Désarmement**" des coups spéciaux).

**Double attaque du Chaos** (comme "**Double attaque**" des coups spéciaux).

**Épée maudite** : (*nouveau*) L'arme produit des dégâts magiques avec un bonus de +1PI, une rupture améliorée de -1 et peut blesser n'importe quelle créature.

**Maître des lames sombres** : (*nouveau*) Ajoute 1D6 PI à un type d'arme de corps à corps choisie (Ex : épée, ou dague).