

Les Vilains du Donjon

Extension du jeu de rôle "Naheulbeuk"
LeRangerDuKO

Collaboration Robin de la Chopine

LES GUERRRIERS MAUDITS



Histoire des Guerriers Maudits

Aussi appelés parfois guerriers Chaotiques ou guerriers du Chaos, la plupart sont de grosses brutes revêtues d'armures complètes mais certains sont des cavaliers ou des assassins. Peu originaux, ils ne sont pas bien compliqués à dénicher pour le maître du donjon qui désire protéger efficacement ses biens des aventuriers. On peut en trouver partout sur le territoire, à condition que ce soit près d'un temple malsain, d'une forteresse noire. Ils sont l'antithèse du paladin. Destinés à faire n'importe quoi quand ils le veulent (et surtout massacrer des gens), ils ont reçu mutations et augmentations de caractéristiques en échange d'une partie de leur âme, laquelle demeure vouée aux divinités du Chaos. Leur force peu commune et leurs armures bien souvent renforcées d'une magie malsaine en font de redoutables adversaires, même s'ils ignorent à peu près tous des mots « stratégie, organisation ou ruse ». Ils sont surtout des servants de Khornettoh. Il est rare qu'on leur confie des missions d'infiltration ou de récupération car ils manquent de subtilité. Pour des raisons de sécurité, ils ne peuvent généralement pas entrer en ville mais il leur arrive de mener des raids sur des villages faiblement défendus, que ce soit dans le cadre d'une mission ou simplement pour se détendre. Leur attaque sera brutale et meurtrière.

Il existe de multiples guerriers maudits, ceux issus du prodige de Niv 6 des paladins de khornettoh, ceux créés par les avocats du Chaos sur un champ de bataille et enfin les humanoïdes qui portent des armures noires avec des pointes pour se la jouer face aux paysans locaux. Ces derniers sont simplement des guerriers brutaux, haïssant le bien et sans aucune empathie pour leur prochain. Les paladins de khornettoh, qui ont choisi la voie de devenir des guerriers maudits, sont les plus puissants, disposant des prodiges de leur vivant et même de points de destin. Ce sont souvent les chefs des temples maudits et les meneurs des plus grandes invasions. Enfin ceux qui sont animés par les avocats du Chaos sont les plus nombreux et ils servent le plus souvent de mercenaires pour les maîtres des donjons et des troupes des seigneurs noirs (voir même de certaines liches). Dans les troupes des sbires d'un donjon, on trouve surtout des guerriers maudits de base et quelques guerriers soufflemort appelés aussi meurtriers du Chaos et quelques cavaliers maudits. La suite de ces documents concerne ces 3 types de serviteurs du Mal et explique la création des personnages joueurs ou des PNJS.

Ils sont un peu plus chers et demandent un peu plus d'entretien que les orques : le guerrier maudit ne peut se nourrir exclusivement de pain moisi comme ces derniers, et il lui faut un minimum de confort, ainsi que la garantie de pouvoir sortir parfois en plein air. Lors de ces balades, il peut à loisir piller quelques masures et prendre du bon temps, ce qui lui évite d'accumuler du stress et de se retourner contre son employeur.

Les traits communs des Guerriers Maudits

Le guerrier maudit a abandonné son statut de vivant pour devenir un être semi vivant démoniaque destiné à prodiguer mort et violence. Il ne dort plus, ne mange plus et donc il a 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 guerriers maudits commencent leur nouvelle vie avec une **PR naturelle de 2** (sous la forme d'une armure noire 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). 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.

Régénération du chaos :

Les guerriers maudits récupèrent de leurs blessures au rythme de **5 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 combats : Il peut récupérer sur les créatures vivantes **de plus** de 10 PV, qu'il achève **en combat**, un gain de **3 PV** si elles ont moins de PV que son total de points de vie, ou **5 PV** si elles sont plus puissantes que lui. Si la créature a un esprit ou une âme (les humanoïdes la plupart du temps, mais aussi certaines créatures comme les dragons...), il gagne **2 PV** en plus dans le 1^{er} cas et donc **5 PV** de plus si elle était plus forte que lui au total de ces PV de personnage. (Par exemple, si notre guerrier maudit terrasse un rat géant de 10 PV, il ne gagnera rien ; si le rat a 12 PV il gagnera 3 PV et si le rat avait 50 PV, il regagnera 5 PV. Sur un mineur Nain de 30 PV vaincu, le guerrier maudit gagnera 3+2 PV et si c'est un capitaine nain de 60 PV ça serait 5+5 PV). Ces Points de vie sont **immédiatement gagnés** quand la créature décède car le Guerrier maudit boit une partie de l'âme du vaincu.

Vision démoniaque :

Les guerriers maudits 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, il peut voir aussi les êtres éthérés ou invisibles.

Appel du héros :

Les adversaires qui sont à moins de 10 mètres cibleront les guerriers maudits en priorité car c'est toujours un peu la gloire d'en vaincre un. Mais, si les opposants sont des soldats, des miliciens ou des paladins et prêtres « bons », la portée de l'appel du héros devient « à vue ».

Infamie :

Une mauvaise réputation méritée qui donne un malus de CHA de 3 pour toutes les épreuves de séduction, marchandage et autres compétences sociales mais il gagne une contrepartie pour toutes les épreuves visant à déstabiliser ou intimider les gens un bonus de 2 (entre autres pour la compétence intimider).

A la création du personnage ou du PNJ, le guerrier maudit peut décider d'avoir une mutation mineure (à tirer dans le tableau correspondant) et il gagnera une marque du chaos supplémentaire.

L'expérience pour les guerriers maudits

Les guerriers maudits 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** leur permettent de devenir encore plus puissants et se traduisent aussi physiquement sur leurs corps, par des cornes, des pointes, des cicatrices et même des bubons.

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

Vigueur démoniaque : Bonus de 5 PV et gain de 10% de son poids (pas de limitation de nombre pour ce signe).

Soif de sang : Bonus de 1 en attaque (maximum de 3 fois ce signe sur le guerrier).

Défense du chaos : Bonus de 1 en parade (maximum de 3 fois ce signe sur le guerrier).

Protection du chaos : Bonus de 1 en PR naturelle (maximum de 3 fois ce signe sur le guerrier).

Résistance du chaos : Bonus de 1 en résistance magique (maximum de 3 fois ce signe sur le guerrier).

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

Adresse démoniaque : bonus de 1 en adresse (maximum de 3 fois ce signe sur le guerrier).

Critique amélioré du chaos : bonus de 1 au combat pour déterminer un jet critique (maximum de 2 fois ce signe sur le guerrier, 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 le guerrier).

À la création du personnage ou du PNJ, le guerrier maudit peut décider d'avoir une 2ème mutation mineure (à tirer dans le tableau correspondant) et il gagnera un signe Maléfique supplémentaire.

Les marques du chaos permettent donc de renforcer les pouvoirs démoniaques des guerriers maudits.

Les signes maléfiques permettent donc de renforcer les caractéristiques des guerriers maudits.

Notes sur la création et les gains de niveaux des guerriers maudits

Au niveau 1, lors de la **création du personnage** ou du PNJ, le nouveau guerrier maudit 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.

Le guerrier maudit gagne 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 (donc au NIV3, NIV5 ...).

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. Pareil pour le cavalier maudit de ne pas avoir de monture démoniaque 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, le guerrier maudit peut décider d'avoir une mutation mineure (à tirer dans le tableau correspondant) et il gagnera une **marque du Chaos (MC) supplémentaire**.

A la création du personnage ou du PNJ, le guerrier maudit peut décider d'avoir une deuxième mutation mineure (à tirer dans le tableau correspondant) et il gagnera un **signe Maléfique (SM) supplémentaire**.

Le maximum possible à la création d'un guerrier maudit est donc de **2 marques du Chaos (MC)** et **4 signes maléfiques (SM)** au niveau 1.

Le Guerrier Maudit de base

Ces guerriers Chaotiques sévissent dans les pays civilisés, le plus souvent dans les donjons les mieux gardés. Dans cette version (ceux relevés grâce aux avocats du Chaos), ils sont généralement en début de carrière maléfique et viennent juste d'obtenir leurs pouvoirs. Ils peuvent être itinérants, en mission pour leur culte ou engagés par un maître de donjon. Il arrive aussi qu'ils travaillent pour leur propre compte.

Un guerrier Maudit de base à la création dispose des caractéristiques suivantes :

FORCE 14 | COURAGE 18 | ADRESSE 11 | CHARISME 08 | INTELLIGENCE 08

EV 35

Attaque 12 | Parade 10 Grosse Épée 1D6+4 rupture 1-3

PR 2 et bonus bouclier de 2 PR supplémentaire

RM 13

Compétences de base

Arme de bourrin

Bourre pif

Maîtrise du bouclier (pas de malus pour l'utilisation de son bouclier)

Peu discret (*nouveau* : malus de 3 sur ses épreuves de discrétion)

Compétences au choix (une tous les niveaux maléfiques impairs)

Chevaucher

Détecter

Escalade

Forgeron du Chaos (nécessite une forge, pour réparer une arme ou donner un bonus de 1 au PI pour la journée sur une arme non magique ou corrompue)

Intimidation du Malin (comme Intimidation)

Tirer correctement avec une lame courte ou un javelot

Coups spéciaux et récompenses possibles grâce à un mentor

Amitiés démoniaques : (*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 maitres du Chaos.

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

Botte secrète : (*nouveau* : 1 fois par combat) Elle permet de frapper avec un bonus de +5 PI. Quelque peu surprenante, cette attaque ne pourra être parée qu'avec un malus de 6. 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 de bouclier : (*nouveau* : 1 fois par combat/adversaire) Permet de frapper une cible devant soi. Suite à une attaque réussie non parée ou esquivée, la cible sera blessée de 1d6+5 et étourdie 2 assauts si elle rate une épreuve de force (elle ne pourra que parer ou esquiver durant 2 assauts avec un malus de 3 à ses épreuves de défense). Sur une réussite critique, les dégâts seront doublés et l'étourdissement automatique. Sur un échec critique, c'est le guerrier maudit qui subit les conséquences de sa propre attaque.

Désarmement vicieux : (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.

Moulinet de Khornettoh : (comme **"Moulinet de Riddick"** des coups spéciaux).

Le guerrier maudit de base commence sa partie avec un bouclier, une grosse épée et une dague noire (et en plus 2 javelots lourds s'il a choisi la compétence tirer correctement au NIV 1).

Il aura aussi une grosse sacoche ou sac d'une contenance de 10 kilos, une bourse en cuir qui peut contenir 100 pièces. Comme argent de ses économies, il commencera avec 1d6 PO (or), 1d10 PA (argent) et 1d20 PC (cuivre).



Le Guerrier Soufflemort ou Meurtrier du Chaos

Cet assassin du Chaos est particulièrement redoutable quand ses victimes lui tournent le dos. Plus léger que les autres guerriers maudits, il manie souvent avec une précision mortelle une lame crantée causant des dégâts magiques et corrompus par le Chaos.

Un guerrier soufflemort, à la création, dispose des caractéristiques suivantes :

FORCE 13 | COURAGE 18 | ADRESSE 13 | CHARISME 08 | INTELLIGENCE 09

EV 35

Attaque 13 | Parade 10 Lame crantée 1d6+4 Rupture 1-2 ou

PR 2 Dague noire 1d+2 Rupture 1-3 ou

RM 14 Javelot lourd 1d6+3 Rupture 1-3

Compétences de base

Déplacement silencieux dans les ombres (*nouveau*)

Frapper lâchement

Compétences au choix (une tous les niveaux maléfiques impairs)

Bourre pif

Chouraver

Détecter

Escalade

Serrurier

Tirer correctement avec une lame courte ou un javelot

Coups spéciaux et récompenses possibles grâce à un mentor

Amitiés démoniaques : (*nouveau*) Permet de contrôler un petit familier du Chaos, cela peut être un rat, une chausse 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 maitres du Chaos.

Coup vachard : (*nouveau*) Disponible 1 fois par combat, ce coup spécial permet de frapper une cible dans le dos en ignorant l'armure et avec des dégâts doublés.

Désarmement vicieux : (comme "Désarmement" des coups spéciaux).

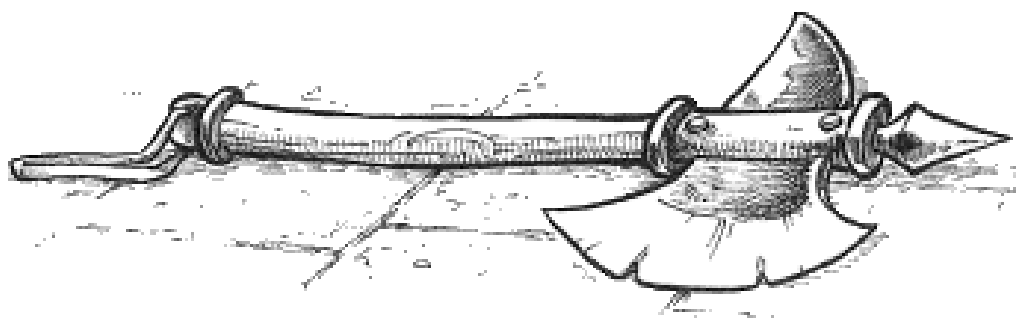
Double attaque du Chaos : (comme "Double attaque" des coups spéciaux).

Lame crantée corrompue : (*nouveau*) Une cible blessée par une telle arme se retrouvera infectée par le Chaos et pourra développer une mutation mineure (au D6 sur 1 ou 2).

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

Le guerrier maudit soufflemort ou meurtrier du Chaos commence sa partie avec une lame crantée et une dague noire (et en plus 2 javelots lourds s'il a choisi la compétence tirer correctement au NIV 1).

Il aura aussi une grosse sacoche ou sac d'une contenance de 10 kilos, une bourse en cuir qui peut contenir 100 pièces. Comme argent de ses économies, il commencera avec 1d6 PO (or), 1d10 PA (argent) et 1d20 PC (cuivre).



Le Cavalier Maudit

On fait difficilement plus maudit que ce guerrier sur destrier démoniaque. Avec deux ou trois de ces engeances à leurs basques, les héros auront du souci à se faire car ils combattront également la monture, qui est à la fois démon et cheval. Même sans son cavalier, elle demeure teigneuse. Parfois ces cavaliers ont passé un pacte avec des entités Chaotiques, ou des maîtres de donjon. Dans tous les cas, ils sont dangereux.

Un cavalier Maudit, à la création, dispose des caractéristiques suivantes :

FORCE 14 | COURAGE 18 | ADRESSE 11 | CHARISME 08 | INTELLIGENCE 08

EV 35

Attaque 12 Parade 10 Lance de cavalier 1D+5 Rupture 1-3 ou

PR 2 Grosse épée 1 D+4 Rupture 1-3

RM 13 et bonus bouclier de **2 PR** supplémentaire

Compétences de base

Arme de bourrin (lance)

Bourre pif

Chevaucher une monture classique

Maîtrise du bouclier (pas de malus de l'utilisation de son bouclier)

Peu discret (*nouveau* : malus de 3 sur ses épreuves de discrétion)

Compétences au choix (une tous les niveaux maléfiques impairs)

Chevaucher des démons : (*nouveau*) Permet de contrôler sa monture démoniaque en fonction de la récompense accordée par les maîtres du chaos.

Chevaucher des monstres : (*nouveau*) Permet de contrôler sa monture monstrueuse en fonction de la récompense accordée par les maîtres du chaos.

Détecter

Escalade

Intimidation du Malin (comme Intimidation)

Compétences si le cavalier est avec sa monture démoniaque

Charge démoniaque : La première attaque du cavalier et de sa monture effectuée pendant une charge se fait avec un bonus de 3 au score d'attaque. De plus, les adversaires ayant moins de 12 de courage devront passer une épreuve pour ne pas lâcher leurs armes et partir en hurlant.

Cavalier Monté : L'esquive est assez difficile à réussir sur une monture mais quand un adversaire frappe ce cavalier, il a toujours une chance sur trois de blesser le destrier au lieu du cavalier (au d6).

Chute de cheval : Une attaque critique ou une attaque de mise à terre de grosses créatures pourront désarçonner le cavalier maudit.

Rapide : En pratique, le cavalier se déplace sur le champ de bataille trois fois plus vite qu'un héro à pieds. De plus, il peut facilement bousculer des cibles à son passage, provoquant leur chute à défaut de véritables dégâts.

Piétinement : C'est une des attaques possibles du destrier, qui ne peut en effectuer qu'une par assaut. Le Piétinement frappe un ennemi de face avec des dégâts contondants et un choc qui peut entraîner la chute de la cible.

Ruade : Cette attaque porte sur un ennemi à l'arrière avec des dégâts contondants et une mise à terre possible de la cible.

Coups spéciaux et récompenses possibles grâce à un mentor

Amitiés démoniaques : (*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 maitres du Chaos.

Double attaque du Chaos (comme "Double attaque" des coups spéciaux, ne fonctionne pas sur une charge).

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.

Le cavalier maudit de base commence sa partie avec un bouclier, une lance de cavalerie et une grosse épée.

Il aura aussi une grosse sacoche ou sac d'une contenance de 10 kilos, une bourse en cuir qui peut contenir 100 pièces. Comme argent de ses économies, il commencera avec 1d6 PO (or), 1d10 PA (argent) et 1d20 PC (cuivre).

En plus, il possèdera un cheval de base vieillissant de couleur sombre (page 3 de la contribution des montures, valeur 100 PO), avec une selle usée (valeur 15 PO) :

EV : 28 / COU : 8 / RM : 6

Vitesse de voyage : 10 km/heure, environ 45 km/jour.

Vitesse tactique : 9m/assaut, lancé 14m/assaut.