

Les Vilains du Donjon

Extension du jeu de rôle “Naheulbeuk”

LeRangerDuKO

Collaboration Robin de la Chopine

Tableaux des mutations des Guerriers Maudits, des Succubes / Incubes et des Morts-vivants.

Lancez 2D6, appliquez le résultat. Vous avez déjà la mutation, relancez pour avoir un résultat inédit.

Les effets sont indicatifs, un MJ peut les modifier pour les besoins de la partie et un besoin de cohérence, mais il faut que cela reste dans le même esprit.

Les vilains avec les mutations ci-dessus auront des modificateurs de caractéristiques à appliquer, mais pour certaines interactions sociales, (marchandages, charmes...) ou d'intimidations, c'est parfois le modificateur des « bons » qu'il faudra retenir et non celui des vilains. Par « Bons », on entend les aventuriers, les villageois, les soldats et miliciens. Un bubon du Chaos sera toujours repoussant mais plus fortement pour les « Bons », alors que les yeux rouges de sang du même Guerrier Maudit sera apprécié pour les vilains et une mauvaise chose pour les « Bons ».

| Tableaux des mutations des Guerriers Maudits - V.I.O | | | |
|---|------------------------------|---|-----------------------------------|
| 2D6 | Mutation mineure | Effets | Modificateurs Bons/Vilains |
| 1-2 | Doigt en plus | Signe distinctif sans importance. Ne peut plus perdre une arme en cas de maladresse de combat. | Néant |
| 3 | Bosse de muscles | Signe distinctif difficile à cacher. AD-1, +1PV. | CHA-2/CHA-1 |
| 4 | Bubons du Chaos | Signe distinctif difficile à cacher. Purulent Bonus +1 PR (magique). | CHA-3/CHA-1 |
| 5 | Bancal de la jambe | Signe distinctif difficile à cacher. AD-1 Mobilité déduite de 1M par assaut. | CHA-1 |
| 6 | Main raide | Signe distinctif sans importance -1 AT ou PRD au choix du vilain. | Néant |
| 7 | Canalisateur du Chaos | Signe distinctif sans importance. Canalise l'énergie Chaotique. Double la récupération des PA de tous les mages/prêtres du groupe (sauf bons). | Néant |
| 8 | Main gauche griffue | Signe distinctif difficile à cacher. Bonus combat à mains nues : 1D+2 | CHA-1/CHA+1 |
| 9 | Yeux rouges de sang | Signe distinctif difficile à cacher. Le vilain a souvent les yeux injectés de sang. AD-1 +2 pour intimider un adversaire. | CHA-1/CHA+1 |
| 10 | Dents pointues | Signe distinctif sans importance. Morsure douloureuse, peut trancher la chair. (1D6+1) | Néant |
| 11 | Cornes massives | Signe distinctif difficile à cacher, peut porter son casque/armure. Coup de boule dangereux ! (1D6+3) | CHA-2/CHA+1 |
| 12 | Tentacule dorsal | Signe distinctif difficile à cacher. Empêche le personnage de porter un sac à dos. Permet d'ajouter 1 arme courte et 1 attaque/assaut mais avec un malus de 3. | CHA-2/CHA+1 |

| Tableaux des mutations des Succubes et incubes - V.I.O | | | |
|---|--|---|----------------------|
| 2D6 | Mutation mineure | Effets | Modificateurs |
| 1-2 | Doigt en plus | Signe distinctif sans importance. +1AD pour jouer d'un instrument à corde. | Néant |
| 3 | Bancal de la jambe | Signe distinctif difficile à cacher. AD-1 Mobilité déduite de 1M par assaut. | CHA-1 |
| 4 | Marque/cicatrice du Chaos au visage | Signe distinctif difficile à cacher. Saignements quotidiens -1D3PV par jour Bonus +1 PR (magique). | CHA-3/CHA-1 |
| 5 | Cheveux blanchis | Signe distinctif difficile à cacher. Les énergies du Chaos sont présentes dans les cheveux du vilain. Double le risque d'échec de tous les sortilèges et prodiges dans un rayon de 3 mètres). | CHA+1 |
| 6 | Tatouages sanguins | Signe distinctif difficile à cacher. Le corps du vilain a des veines qui ressortent, faisant une forme de marque du Chaos. Effets des saignements subis doublés . | CHA-3/CHA-1 |
| 7 | Canalisateur du Chaos | Signe distinctif sans importance. Canalise l'énergie Chaotique. Double la récupération des PA de tous les mages/prêtres du groupe (sauf bons). | Néant |
| 8 | Main gauche griffue | Signe distinctif difficile à cacher. Bonus combat à mains nues : 1D+2 | CHA-1 |
| 9 | Yeux jaunes malveillants | Signe distinctif difficile à cacher. Le vilain a l'air encore plus démoniaque. Il gagne le pouvoir de faire baisser, pour quelques secondes, les yeux à une cible qui rate son épreuve de résistance magique. | CHA+1 |
| 10 | Cornes fines | Signe distinctif difficile à cacher, ne peut porter de casque. Coup de boule dangereux ! (1D6+1) | CHA-2/CHA+1 |
| 11 | Dents aiguisées | Signe distinctif sans importance. Morsure douloureuse, peut trancher la chair. (1D6+3) | Néant/CHA+1 |
| 12 | Ailes squameuses | Signe distinctif difficile à cacher. Le vilain a l'air encore plus démoniaque. Il peut voler au mieux 1 heure / jour, Pas de sac à dos. Difficultés dans les endroits confinés. | CHA-1/CHA+2 |

| Tableaux des mutations des Morts-vivants – V.I.O | | | |
|---|--|--|----------------------|
| 2D6 | Mutation mineure | Effets | Modificateurs |
| 1-2 | Doigt en plus | Signe distinctif sans importance. Sauf pour ceux qui connaissent le prix des doigts de liche (50 à 100 PO). | Néant |
| 3 | Bosse osseuse | Signe distinctif difficile à cacher. Gain +3PV mais AD-1 | CHA-1 |
| 4 | Bancal de la jambe | Signe distinctif difficile à cacher. AD-1 Mobilité déduite de 1M par assaut. | Néant |
| 5 | Colosse fragile | Signe distinctif difficile à cacher. Le vilain sera plus grand de 25%. Gain +4PV mais à chaque coup contondant reçu, il subira un bonus de dégâts de 2. | CHA+1 |
| 6 | Pointes osseuses | Signe distinctif difficile à cacher. Excroissances gênantes sur plusieurs parties du corps. Gain +2PV mais AD-1 | CHA-1/Néant |
| 7 | Canalisateur du royaume des morts | Signe distinctif sans importance. Canalise l'énergie du monde d'en dessous. Double la récupération des PA de tous les mages/prêtres du groupe (sauf bons). | Néant |
| 8 | Main gauche griffue | Signe distinctif difficile à cacher. Bonus combat à mains nues : 1D+2 | CHA-1/CHA+1 |
| 9 | Yeux de flamme morte | Signe distinctif difficile à cacher. Regard vide sauf une petite lueur colorée dans les orbites de chaque œil. Bonus +1 PR (magique) | CHA-1/CHA+1 |
| 10 | Dents manquantes | Signe distinctif sans importance. Morsure douloureuse, peut trancher la chair. (1D6+2) | CHA-1/Néant |
| 11 | Cornes osseuses | Signe distinctif difficile à cacher, ne peut porter de casque. Coup de boule dangereux ! (1D6+2) | CHA-2/CHA+1 |
| 12 | Télépathie morbide | Signe distinctif sans importance. Le vilain peut maintenant lire les pensées de quelqu'un de vivant sur épreuve INT -3 (sauf résistance Magie de la cible). | Néant |