

UNE variante D&D

OPTION D&D : GÉNÉRATION DE DÉMON

Par Jon Pickens

(traduction Doyan)

Dans D&D, il n'existe aucune raison pour laquelle les démons devraient être limités aux types décrits dans la Sorcellerie d'Eldritch. Si ces affreux ne font que stimuler votre appétit, les consignes suivantes peuvent être utilisées pour générer une variété illimitée de nouveaux démons afin de tourmenter vos joueurs.

Tous les démons ont les caractéristiques suivantes :

- Dès de vie et faculté d'ouvrir un seuil appropriés à leur niveau.
- Vulnérabilité aux armes normales jusqu'au niveau III, mais uniquement aux armes magiques à des niveaux plus élevés.
- Résistance magique de 50 % au niveau I, qui augmente de 5 % pour chaque niveau supplémentaire du démon.
- Capacités spéciales déterminées par le tableau ci-dessous. Notez qu'aucun démon ne peut posséder à la fois des pouvoirs de feu et de glace.

Capacités	1	2	3	4	5	6
Niveau I	2	-	-	-	-	-
Niveau II	3	2	-	-	-	-
Niveau III	3	2	2	-	-	-
Niveau IV	3	3	2	1	-	-
Niveau V	3	3	2	2	1	-
Niveau VI	3	3	3	2	2	1
Prince	1-6 pouvoirs pour chaque niveau, mais jamais moins dans chaque catégorie qu'un démon de Niveau VI, ni plus de pouvoirs d'un niveau supérieur qu'un démon mineur. Il a aussi 50 % de chance de posséder un Artefact.					

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1 Détection des ennemis cachés et invisibles	1 Effroi	1 Illusion
2 Ténèbres sur 1,5 m de rayon	2 Lévitacion	2 Autométamorphose
3 Morsure ou dard empoisonné	3 Ténèbres sur 3m de rayon	3 Ralentissement 1/jour
4 Détection de la magie	4 Lecture des idiomes étrangers	4 Rapidité 1/jour
5 Vol à volonté	5 Toile 1-3/jour	5 Sommeil 1-3/jour
6 projectiles magiques 1-3 /jour	6 Esquive comme Chien esquiveur	6 ESP 1-3/jour
7 Image miroir 1-3/jour	7 Nécromancie	7 Croissance des plantes
8 Charme (si regard croisé)	8 Porte dimensionnelle	8 Croissance animale
9 Langage animal	9 Charme-serpent*	9 Bâton-serpent
10 Ventriloquie	10 Lecture de la magie	10 Hypnose
11 Pyrotechnie	11 Impénétrabilité	11 Dissipation de la magie
12 Télékinésie comme pour Niveau (voir EW)	12 Flamme (comme Druide)	12 Régénération 1-3 pts/round



Niveau 4	Niveau 5	Niveau 6
1 Suggestion 1-3/jour	1 Drain d'énergie 1 niveau	1 Mot de pouvoir
2 Image holographique	2 Hétéromorphisme	2 Deux symboles
3 Un symbole non fatal	3 Télépathie	3 Contamination
4 Métempsychose	4 Boule de feu (cône de froid)*	4 Affaiblissement
5 Mur de feu (glace)	5 Foudre*	5 Charme-masse
6 Clairvoy. Avec Clairaud. 3 fois/jour	6 Nuage létal	6 Une fois/jour Arrêt du temps
7 Création de nourriture*	7 Passe-muraille	7 Contrôle du climat
8 Répulsion 1-3/jour	8 Animation d'objet*	8 Incantation mortelle
9 Forme gazeuse	9 Animation des morts*	9 Transformation d'objets 1/jour
10 Une fois par jour Tempête de glace (tempête de feu)	10 Octroi d'un souhait limité (1/jour)	10 Octroi de souhait 1 /jour
11 Labyrinthe	11 Forme élémentaire**	11 Invocation d'animaux 1/jour
12 +5 % de résistance magique	12 +10 % de résistance magique	12 Toucher vieillissant 10-40 ans

*Multiplier le niveau du démon par 2 (1-3) ou 3 (4-6) pour déterminer l'équivalence de niveau de Magicien/Clerc. Les Princes ont toujours les compétences de Magicien ou clerc du 19^e niveau.

** Forme élémentaire permet au démon de prendre une forme spécifique élémentaire avec l'augmentation de ses capacités de combat appropriées. Par exemple, un démon avec Forme élémentaire de Feu peut immoler comme un Balrog, tandis qu'une Forme élémentaire d'Air permettra de se transformer en un tourbillon à volonté. Une seule forme est obtenue à chaque fois que la compétence est indiquée.

Afin de déterminer exactement à quoi ressemble le démon, lancez deux dés sur la table des rencontres de niveau approprié. Mélangez les résultats de manière souhaitée pour obtenir l'apparence la plus hideuse possible.

Si les créatures ont des capacités spéciales, le démon les obtient également (les capacités des hommes, comme des sorts supplémentaires de Magicien, les capacités de voleur, les bonus de force en combat, etc. ne seront pas obtenus). Les démons de niveau

V et VI auront un jet considéré comme « humain » (pas de capacités spéciales) ou basique.

Animaux (table des rencontres en extérieur), en tant que tel leur donner une probabilité de compétences spéciales de deux types de monstres les rendraient trop puissants (Un démon testé fut un Vampire avec une tête de Spectateur — HORS DE QUESTION !).

EXEMPLE : En appliquant tout cela, je vais maintenant créer un Nasthrapur, un démon de 6^e niveau. Supposons les jets suivants : N.I 2, 6, 6 ; N.II 1, 1, 10 ; N.III 10, 12, 12 ; N.IV 10, 12 ; N.V 4, 10 ; N.VI 5. Comme un jet de « 3 » a été obtenu pour le niveau de Magicien, le démon possède les compétences d'un Mage de 12^e niveau de Magicien/Clerc.

NIVEAU I : Ténèbres de 1,5 m de rayon

Projectiles magiques (de 2-6 par jour possible. Supposons 4).

NIVEAU II : Effroi, deux fois la portée normale (du bâtonnet). -2 sur le jet de protection. Lecture de la magie.

NIVEAU III : Hypnose comme illusionniste.

Régénération (2-6 pts par round de mêlée. Supposons 5 points).

NIVEAU IV : Tempêtes de glace, 1/jour (dés lors qu'il n'a pas été déterminé que le démon possède des pouvoirs de feu ou de glace, cela est été déterminé au hasard).

Résistance à la Magie élevée à 80 %.

NIVEAU V : Boule de feu de 12 dés. Résistance à la magie élevée à 90 %.

NIVEAU VI : Charme-masse.

De plus, il reçoit les avantages habituels inhérents à un démon de 6^e niveau : huit dés de vie à 10 faces, 70 % de chance d'appeler par seuil un démon de niveau 3 ou 4, et ne peut être touché que par une arme magique.

Supposons que son apparence soit un croisement entre un dragon rouge et un taureau sauvage. Une telle créature pourrait avoir la tête et les sabots d'un taureau, mais un corps écailleux et des ailes de cuir. Les pattes avant griffues d'un dragon tiennent lieu d'armes. Cette combinaison donnera au démon les capacités spéciales suivantes : attaque par morsure/griffes/queue, vol, et attaque par souffle de feu utilisable trois fois par jour faisant 24 points de dégâts (en supposant que le jet de maturité du dragon soit un 2).

Dans l'ensemble, quelqu'un que vous ne souhaiteriez par rencontrer dans une ruelle !

Hypnose (issue de Best of Dragon Magazine US vol I – 1985, LA REVUE DE STRATEGIE) :

Agit comme le sort de charme-personne avec un bonus de +2 sur ses chances de réussite (jp à -2), il est nécessaire que le sujet regarde l'illusionniste dans les yeux.

Portée : 24 m.