

Succube / Incube

Description : Les succubes/incubes sont les démons les plus courants sur ce plan. Leur objectif (outre leur satisfaction personnelle) est d'offrir le plus d'Âmes possible aux Dieux des Enfers. Sous leur forme démoniaque, ces « monstres » sont humanoïdes avec deux petites cornes, des yeux assez globuleux, des ailes de type chauve-souris et des mains se terminant par des griffes.

HD : D8

Alignement : CM

Taille : Humanoïde Démon de 1m60 à 1m80

Caractéristiques : Charisme (Capacités Spéciales), Dextérité (CA), Intelligence (Nombre de compétences)

Ajustement des Caractéristiques : +4 en Charisme, -1 en Sagesse, -1 en Force, + 9 en CA naturel

Vitesse de déplacement : 10m (30 feet), en vol (d'allure d'un petit oiseau) 16m (50 feet)

Vision dans le noir 18m

Langue : Toutes grâce à une capacité spéciale

Points de compétence au niveau 1..... (8 + modificateur d'intelligence) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel ...(8 + modificateur d'intelligence)

Compétences de Classe :

Bluff, Sens Motive, Concentration, Se déguiser, Evasion, Se cacher, Connaissance (au choix), Perception Auditive*, Se déplacer Silencieusement, Equitation, Fouille, repérer*, Diplomatie, Utilisation d'objet magique, Renseignement.

*bonus racial de +8 en Perception Auditive et Repérer

◆ **Maniement des Armes :** Arme courante et de guerre (taille de l'arme fonction de la taille prise par la succube)

◆ **Port des Armures :** armure légère et intermédiaire sans bouclier

Sous sa forme Démon, peut se battre avec des 2 coups de griffes comptant comme une action dégât d'une griffe (1D3 + modificateur Force)

◆ **Résistance aux Sorts (SR):** [9 + (HD/2)], Le lanceur qui attaque doit faire un jet 1D20 + son niveau de magicien/sorcier, et ce jet doit être > ou = au SR de la succube pour que le sort est une chance de fonctionner

◆ **Immunisé** au Poison et Electricité

◆ **Résistance** de 20 au Froid, Feu et Acide

◆ **Capacités Spéciales**

• **Drain d'Énergie (Su)** (p 75 du DMG)

Effet : pour la succube, donne + 5 PV temporaire

Pour la victime : Perd 1 niveau (seul les jets de sauvegarde restent inchangés), - 1 à tous les jets de compétences, de sauvegardes....., si la victime est un lanceur de sorts alors elle perd aussi son sort de plus haut niveau (si elle dort médite... pour retrouver ses sorts, elle ne pourra pas apprendre un sort de son plus haut niveau)

Durée : 24h après, la victime fait un jet de Vigueur DC= 10 + (HD succube /2) + Modificateur Charisme de la succube). Si le jet échoue le niveau est définitivement perdu (mais seulement la moitié des points d'expérience disparaissent)

Réaliser un drain, si la victime n'est pas consentante au contact : faire un jet d'étreinte (grapple) (p 137 PHB) qui provoque une attaque d'opportunité.

-Jet opposé de Bonus Attaque + Modificateur de Force + Modificateur de taille

-Pour tenir l'étreinte, recommencer le jet

-Dégâts temporaires causés par l'étreinte : 1D3

Remarque : La victime peut faire un jet de sagesse DC 15 pour remarquer ce qui se passe

• **Invocation de Balor :** En dernier recours, la succube peut essayer d'invoquer un démon supérieur : Balor qui reste 1h : elle a 10% de chance de réussir

• **Forme Alternative (Su) :** La succube peut prendre l'apparence d'un humanoïde de taille petite à large. Le changement s'effectue comme une action standard et donne un bonus de + 10 en se déguiser.

• **Langues :** Prends une action standard, pour que la succube parle une langue : elle connaît donc tous les langages possibles.

• **Télépathie :** portée 32 m (100 feet) avec tout être doué d'intelligence

◆ **Habilités comme des Sorts**

La succube lance des sorts comme un sorcier de niveau = HD succube x2

A volonté:

◆ **Détection des Pensées** (niv 2) : sur ¼ de cercle de 18m (60feet)

Round 1 : la succube sait si il y a des pensées dans la zone

Round 2 : la succube connaît le nombre de pensées

Round 3 : Jet de volonté pour que la succube ne connaisse pas la pensée d'une cible

Durée : concentration + 1 min / niv

◆ **Téléportation sans erreur** (niv 7) : En connaissant un lieu (même par description) une succube peut se téléporter elle-même plus 25 kg (ne permet pas une téléportation entre plans différents)

Niveau	Niv Magique	Sorts connus								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	4	1	1 (+1)	-	-	-	-	-	-	-
3	6	1	1 (+1)	1	-	-	-	-	-	-
4	8	1	1 (+1)	1	1 (+1)	-	-	-	-	-
5	10	1	1 (+1)	1	1 (+1)	1	-	-	-	-
6	12	1	2 (+1)	1	1 (+1)	1	1 (+1)	-	-	-
7	14	1	2 (+1)	2	1 (+1)	1	1 (+1)	1	-	-
8	16	1	2 (+1)	2	2 (+1)	1	1 (+1)	1	1 (+1)	-
9	18	1	2 (+1)	2	2 (+1)	2	1 (+1)	1	1 (+1)	1
10	20	1	2 (+1)	2	2 (+1)	2	2 (+1)	1	1 (+1)	1
11	20	1	2 (+1)	2	2 (+1)	2	2 (+1)	2	1 (+1)	1
12	20	1	2 (+1)	2	2 (+1)	2	2 (+1)	2	2 (+1)	1

◆ Les sorts sur fond jaune sont lançable (modificateur charisme) par jour (ensuite à volonté)

◆ Les sorts entre parenthèses sont les sorts bonus issus du domaine du mal et ne sont lançable qu'une fois par jour ou deux fois si le niveau de la succube est 4 rangs supérieurs au niveau du sort

◆ Une cible ayant résisté ne peut plus être affecté jusqu'au lendemain, puis bénéficie d'un bonus au jet de sauvegarde fluctuant avec le temps et la connaissance de la cible (+2/+4/+6/+8)

◆ Liste de sorts :

Niveau	Sorts	Bonus du Domaine du Mal
1	Charme – personne	
2	Détection du bien Ténèbre	Désacralisation
3	Clairvoyance/Claire audience Suggestion	
4	Charme – monstre Discerner les mensonges	Ténèbre infernal
5	Emotion Rejet du Bien	
6	Sondage des pensées Suggestion de groupe	Création d'ombre
7	Forme éthérée Statue self	
8	Charme de groupe Danse irrésistible d'Otto	Aura infernale
9	Fore sight	

◆ **Charme – personne** : (niv 1), Enchantement, 1 action, 25 feet + 5 feet/niv, 1h/niv, Volonté annule, SR : oui

◆ **Détection du bien** : (niv 2), Divination, 1 action, 60 feet, Concentration +10min/niv

◆ **Ténèbre** (niv 2) : durée 10 min / niv, l'objet touché émet une aura de ténèbre sur 6m de rayon (20 feet)

◆ **Clairaudience/Clairvoyance** (niv 3), Divination, 1 action, durée 1 min / niveau, permet de voir ou entendre ds un lieu distant comme si la succube s'y trouve

◆ **Suggestion** (niv 3), Enchantement, 1 action, 25 feet + 5 feet/2niv, durée 1h / niv ou jusqu'à ce que la suggestion soit accompli (jet de Volonté pour résister)

- **Charmer les monstres** (niv 4), comme charme – personne mais 1 jour/niv
- **Discerner les Mensonges** : (niv 4), Divination, 1 action, 25 feet + 5 feet/2niv, 1 creature/2niv, Concentration + 1rd/niv, Volonté annule
- **Emotion** : (niv 5), Enchantement, 1 action, 100feet + 10Feet/niv, toutes les creatures sur 15 feet de rayon, Concentration, Volonté annule, SR oui
- **Rejet du bien** : (niv 5), Abjuration, 1 action, portée touchée, durée : 1 rd/niv ou jusqu'à déchargement, 1)+4 en CA contre Bon, 2)Attaque mêlée contre extra planaire réussi, peut le renvoyer et le sort se dissipe, 3)au toucher, peut dissiper 1 enchantement lancer par un bon puis sort est dissipé aussi
- **Sondage des pensées** : (niv 6), Divination, Incantation : 1 min, Durée : Concentration, Save : Vigueur annule, SR : oui
Permet de s'approprier les souvenirs et connaissances de la cible (si elle dort, c'est un save volonté)
- **Suggestion de groupe** : (niv 6), Enchantement, 1 action, 100 feet+10 feet/niv, 1 creature par niv
- **Forme Ethérée** (niv 7) : durée 1rd / niv
La succube passe dans le plan éthéré (un équipement de 25 kg aussi). Elle voit le reste immatériel, pour la toucher, il faut soit être dans le même plan soit utiliser une magie de force (ex : magic missile)
- **Statue – self** : (niv 7), Transmutation, 1 action, durée 1h/niv, Se transforme en statue mais peut entendre, sentir...
- **Charme – groupe** : (niv 8) comme charme – personne, 1 jour/niv, le total des dés de vie des cibles < ou = 2 fois le niv de la succube
- **Danse irrésistible d'Otto** : (niv 8), Enchantement, 1 action, touché, 1d4+1 rd, Save non, SR oui, Fait danser les cibles qui ont -4 en CA, aucun save reflexe(sauf si 20 sur le jet) et pas de bouclier utilisable
- **Foresight** : (niv 9), Divination, 1 action, 10min/niv, Previent des dangers et offre bonus +2 en jet de réflexe et AC
- **Domaine du Mal** :
- **Descracraliser** (niv 2), Evocation, 1 action, 25ft+5/2niv, durée 2h / niv, Save non, SR oui, -3 pour repousser Morts-vivants (qui gagnent +1 au degat, touché, save,+1De de vie)
- **Ténèbre infernal** : (niv 4) Evocation, 1 action, 100ft+10ft/niv, SR oui, éclair maudit, sur 6m (20 feet)
sur les alignements Bon :
1D8 point de dégâts par 2 niveau du lanceur (max 5D8) + victime se retrouve dans un état fiévreux pendant 1D4 round (-2 à tous les jets) => Jet de Vigueur pour annuler la fièvre et recevoir ½ des dégâts
sur les alignements Neutre : ½ des Effets des Bons => Jet de Réflexe pour recevoir ½ donc ¼ des Effets des Bons
- **Création d'ombre** : (niv 6), Nécromancie, 1h, portee 25ft+5ft/2niv
- **Aura infernale** : (niv 8), Abjuration, 1 action, portee 1 creature/ niv ds un rayon de 20ft, duree 1 rd/niv, 1) Succube gagne +4 en CA et save, 2) gagne SR 25 contre sort lancé par bon, 3) si attaque de mêlée réussi par un alignement bon, alors il subit une perte de 1d6 en FO (jet de vigueur annule)

Niveau	Bonus à l'Attaque	Jet de Vigueur	Jet de Réflexe	Jet de Volonté	Spécial	Réduction des Dommages
1	+1	2	2	2	Capacités Spéciales	5 / argent
2	+2	3	3	3		7/+1
3	+3	3	3	3		10/+1
4	+4	4	4	4	+ 1 Don	12/+1
5	+5	4	4	4		15/+1
6	+6/+1	5	5	5		20/+2
7	+7/+2	5	5	5		20/+2
8	+8/+3	6	6	6	+ 1 Don	22/+2
9	+9/+4	6	6	6		22/+2
10	+10/+5	7	7	7		25/+2
11	+11/+6/+1	7	7	7		25/+2
12	+12/+7/+2	8	8	8	+ 1 Don	30/+3