

Monster Factory

Générateur aléatoire de monstre de la semaine pour KOMA

Dans certains genres, il est courant de rencontrer un monstre unique à chaque épisode et qui sera vaincu à la fin. Créer ce genre de monstre avec KOMA n'est pas très difficile, par contre il faut assez d'imagination pour éviter de recycler les mêmes idées à l'infinie. Cette aide de jeu est constituée de tables qui vous permettront en quelques jets de dés de stimuler votre imagination et ainsi créer des monstres totalement originaux.

Tout d'abord, décidez de la puissance brute du monstre. C'est assez simple : un monstre solitaire sera toujours un PNJ exceptionnel avec une demi-douzaine de capacités spéciales alors que s'il s'agit d'un groupe de monstres, chacun d'entre eux est un PNJ ordinaire à peine plus fort qu'un PJ (en termes de statistiques) et avec une poignée de pouvoirs. Variez le nombre de capacités spéciales en fonction des aptitudes de chaque PJ.

Pour commencer, chaque capacité spéciale d'un monstre est définie comme un Don surnaturel. Lancez 1d6 pour chaque : sur un 1 à 3, le Don a un Rang de 1 ou 2 ; sur un 4 ou 5, le Don a un Rang de 3 ou 4 ; sur un 6, le Don a un Rang de 5 ou 6. Lancez ensuite un d66 pour chaque Don sur la table des capacités spéciales pour savoir de quel pouvoir il s'agit.

Une fois que vous avez déterminé les capacités spéciales d'un monstre, vous pouvez lui donner un ou plusieurs points faibles en lançant un d66 sur la table des points faibles. Vous n'avez plus qu'à essayer de faire de tout ça un tout cohérent et de définir l'apparence du monstre.

d66	Capacité spéciale	d66	Capacité spéciale
11	Un Super-Attribut approprié	41	Lévitiation
12	Attaque à distance	42	Vol
13	Attaque de zone	43	Téléportation
14	Attaque empoisonnée	44	Contrôle des émotions
15	Création d'entraves	45	Contrôle des animaux
16	Sommeil	46	Contrôle d'un élément
21	Paralyse	51	Contrôle des rêves
22	Hypnose	52	Télékinésie
23	Envoûtement	53	Illusions
24	Pétrification	54	Transmutation
25	Membres étirables	55	Fusionne avec la matière
26	Invocation de tentacules	56	Possession
31	Résistance à un type d'attaque	61	Apparence terrifiante
32	Immunité à un type d'attaque	62	Polymorphe
33	Intangibilité	63	Invocation
34	Invisibilité	64	Création de clones ou de rejets
35	Régénération	65	Une Magie au choix
36	Déflexion des attaques	66	Immortel

d66	Point faible
11-12	Le monstre est vulnérable aux attaques d'un type particulier
13-14	Il faut infliger un Revers de moins pour vaincre le monstre*
15-16	Le monstre n'a que 5 points de Ki*
21-22	Le monstre a une Faiblesse physique
23-24	Le monstre a une Faiblesse mentale
25-26	Le monstre a une Faiblesse surnaturelle
31-32	Le monstre n'a aucune envie de se battre
33-34	Le monstre est extrêmement stupide
35-36	Le monstre a besoin d'une nourriture très spéciale pour survivre
41-42	Le monstre est trop sûr de lui et arrogant
43-44	Le monstre est incapable de coopérer avec qui que ce soit
45-46	Le monstre possède deux personnalités qui s'opposent pour le contrôler
51-52	Le monstre doit se reposer après chaque période d'activité
53-54	Le monstre ne peut pas s'éloigner d'un endroit précis
55-56	Le monstre a une durée de vie très limitée
61-62	Le monstre est aveugle/sourd/etc.
63-64	Le monstre a une phobie grave
65-66	Le monstre est facilement distrait par quelque chose de précis

** Si vous utilisez KOMA Plus ! ces deux points faibles deviennent : le Compteur approprié est réduit de moitié.*

Un exemple :

Pour vous montrer comme on utilise ces tables en pratique, nous allons créer aléatoirement un monstre de la semaine pour une aventure de Pretty Angel Mimi, notre magical girl chasseuse de démon. Il s'agira d'un démon capable de faire face à Mimi et ses alliés, donc il sera conçu comme un PNJ exceptionnel. Mimi est encore en début de carrière, le démon va donc être créé avec 5 capacités spéciales et 2 points faibles.

Commençons par déterminer la puissance des Dons du démon. Les dés me donnent 4 Dons de Rang 1 ou 2 et un Don de Rang 3 ou 4. Parfait ! Mimi ne devrait donc pas avoir trop de problème pour le battre. Je commence par déterminer le Don le plus puissant en premier : 61, une apparence terrifiante ! Je décide de le prendre au Rang 3 et d'en faire une Malédiction (avec un Extra pour la zone d'effet) qui diminue de 3 Rangs les Attributs appropriés.

Pour les autres Dons j'obtiens :

- Attaque empoisonnée : une Attaque spéciale de Rang 2 tout ce qu'il y a de plus simple ;
- Contrôle des émotions : le démon n'est capable que d'influencer les gens avec ce pouvoir, ce qui en fait un Don utilitaire de Rang 1 ;
- Contrôle des rêves : le démon peut s'inviter dans les rêves des gens et les transformer en cauchemar, il s'agit d'un Don utilitaire de Rang 2 ;
- Déflexion des attaques : le plus simple est d'en faire une Malédiction qui diminue les jets d'attaque adverses, sinon on peut imaginer un Don utilitaire qui rend le démon presque invincible lorsqu'il fait une action défensive. Vu la puissance du pouvoir, la première solution est la plus appropriée. Ce sera donc une Malédiction de Rang 1.

Les deux points faibles du démon sont une Faiblesse mentale et le fait qu'il faut un Revers de moins pour le vaincre. Il ne reste plus qu'à rassembler le tout.

Cauchemar est un démon qui se délecte des peurs des humains. Il utilise ses pouvoirs pour attiser leurs frayeurs et torturer ses victimes. Ce n'est pas vraiment un combattant et c'est un couard de première catégorie. S'il est acculé, sa tactique est d'utiliser son apparence cauchemardesque et non euclidienne pour affaiblir la volonté de son adversaire afin d'influencer son esprit et éviter la bataille. En dernier recours, il utilise le poison qui dégouline de ses griffes : il s'agit d'un puissant narcotique qui met en transe sa victime. Cauchemar n'a alors plus qu'à utiliser ses pouvoirs pour s'infiltrer dans son esprit et lui faire vivre un véritable cauchemar éveillé. Il possède aussi un pouvoir mineur qui crée des hallucinations chez ses victimes et qu'il utilise pour créer une diversion lorsqu'il est attaqué.

Cauchemar

- Démon sadique (Attribut) : 3
- Sournois et insaisissable (Attribut) : 4
- « Je connais vos peurs les plus intimes » (Attribut) : 2
- Forme non euclidienne et cauchemardesque (Don – Malédiction + Extra : zone d'effet) : 3
- Griffes empoisonnées (Don – Attaque spéciale [puissant effet narcotique]) : 2
- Contrôle des rêves (Don – Utilitaire) : 2
- Influencer les gens (Don – Utilitaire) : 1
- Hallucinations (Don – Malédiction [jets d'attaque]) : 1
- Talents : Psychologie, Humour noir
- Faiblesse : Couard
- Spécial : Cauchemar est vaincu après avoir reçu 2 Revers (ou 3 Revers s'il se bat contre un groupe de PJ).