

DUNGEON WORLD

LIVRET DE PERSONNAGE



NOM

NIVEAU

XP

Elfe : Astrafel, Daelwyn, Feliana, Damarra, Sistranalle, Pendrell, Melliandre, Dagoliir
Humain : Baldric, Leena, Dunwick, Willem, EDungeon Worldyn, Florian, Angélique, Quorra, Charlotte, Lili, Ravenade, Cassandra

ASPECT

ARMURE

ALIGNEMENT

CORPS :

En forme, bien nourri, mince

YEUX :

Œil complice, regard ardent, regard joyeux

CHEVEUX :

Coiffure sophistiquée, échevelé, casquette à la mode

VÊTEMENTS :

Parure, vêtements de voyages, frêpes



POINTS DE VIE

MAX (6+CON) ACTUEL

DÉGÂTS

6

BON

Exercer son art pour aider autrui.

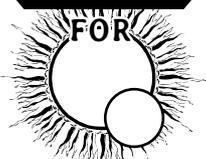
NEUTRE

Désamorcer une situation tendue ou éviter un conflit.

CHAOTIQUE

Pousser autrui à une action décisive et irréfléchie.

FORCE



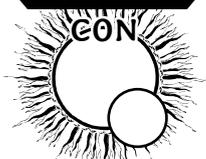
Faible -1

DEXTÉRITÉ



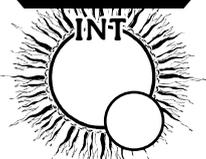
Secoué -1

CONSTITUTION



Malade -1

INTELLIGENCE



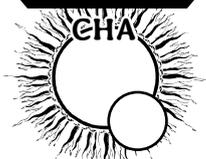
Sonné -1

SAGESSE



Confus -1

CHARISME



Marqué -1

ACTIONS DE DÉPART

Arts arcaniques

Quand la magie de votre spectacle se matérialise, choisissez un allié et un effet :

- ❖ Soignez 1d8 dégâts.
- ❖ Ajoutez 1d4 aux prochains dégâts qu'il inflige.
- ❖ Son esprit est libéré d'un enchantement.
- ❖ La prochaine fois qu'on l'aide, il reçoit +2 au lieu de +1.

Puis, lancez 2d6+CHA. Sur 10+, l'allié bénéficie de l'effet choisi. Sur 7-9, votre magie fonctionne mais vous attirez une attention malvenue ou votre sort se propage à d'autres cibles (au choix du MJ) et les affecte également.

Un havre dans la tempête

Lorsque vous revenez dans un lieu civilisé que vous avez déjà visité, indiquez au MJ à quand remonte votre dernier passage. Il vous dira en quoi ce lieu a changé depuis.

Légendes des bardes

Choisissez un domaine de connaissance :

- ❖ Sorts & magie
- ❖ Morts et morts-vivants
- ❖ Grands événements du monde connu
- ❖ Bestiaire des créatures inhabituelles
- ❖ Sphères planaires
- ❖ Légendes des héros du passé
- ❖ Les dieux et leurs serviteurs

Lorsque vous découvrez ou rencontrez pour la première fois un objet, un lieu ou une créature importants de votre domaine de connaissance, vous pouvez poser une question à son sujet au MJ. Le MJ répondra sincèrement. Il peut alors vous demander dans quel récit, quelle chanson ou légende, vous avez trouvé cette information.

Charmant et sincère

Quand vous discutez franchement avec quelqu'un, vous pouvez poser une question de la liste ci-dessous à son joueur (MJ compris). Il doit répondre sincèrement et peut à son tour vous poser une question de la liste, à laquelle vous devez répondre sincèrement.

- ❖ Qui sers-tu ?
- ❖ Que souhaiterais-tu que je fasse ?
- ❖ Comment pourrais-je t'amener à (faire) _____ ?
- ❖ Que ressens-tu vraiment en ce moment ?
- ❖ Que désires-tu le plus ?

LIENS

Choisissez au moins un des liens ci-dessous et inscrivez le nom du (ou des) PJ avec lesquels vous êtes lié :

- ❖ Ce n'est pas ma première aventure avec _____.
- ❖ J'ai chanté des histoires sur _____ bien avant de le connaître.
- ❖ _____ est souvent l'objet de mes plaisanteries.
- ❖ J'écris une ballade sur les aventures de _____.
- ❖ _____ m'a confié un secret.
- ❖ _____ n'a pas confiance en moi et à juste titre

PEUPLE

Choisissez un peuple et prenez les actions correspondantes :

Elfe

Lorsque vous arrivez à un endroit important (à vous de décider), vous pouvez demander au MJ de vous raconter un fait de l'histoire de ce lieu.

Humain

Quand vous arrivez pour la première fois dans un lieu civilisé, quelqu'un qui respecte les lois de l'hospitalité envers les ménestrels vous hébergera.

ARGENT

ÉQUIPEMENT

ACTUEL

POIDS MAX (9+FOR)

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous gagnez un niveau entre 2 et 5, choisissez une de ces actions :

Chant de soins

Quand vous soignez avec vos arts arcaniques, soignez +1d8 dégâts.

Cacophonie cruelle

Quand vous ajoutez des dégâts grâce à votre art arcanique, ajoutez +1d4 dégâts supplémentaires.

A pleins tubes

Quand vous faites un bœuf d'enfer (qui sait, un bon coup de cor, un solo de luth sublime...), choisissez une cible qui peut vous entendre et tirez 2d6+CHA. Sur 10+, la cible attaque son allié le plus proche. Sur 7-9, il attaque son allié le plus proche mais vous attirez aussi sa colère.

Métal hurlant

Quand vous hurlez ou jouez une note fracassante, vous choisissez une cible et tirez 2d6+CON. Sur 10+, la cible subit 1d10 dégâts et est assourdie durant quelques minutes. Sur 7-9, vous blessez aussi votre cible mais ne contrôlez pas votre puissance : le MJ choisit une cible supplémentaire à côté.

A little help from my friends

Quand vous aidez quelqu'un avec succès, vous avez +1 pour votre prochaine action.

Baratiner

Quand vous négociez avec une personne, sur un 7+ vous avez +1 à votre prochaine action avec elle.

Parade de duelliste

Lorsque vous taillez en pièces, vous avez +1 armure pour cette action.

Tonalités mystérieuses

Votre art arcanique est puissant et vous permet de choisir deux effets au lieu d'un.

Multiclasse - Dilettante

Choisissez une action d'une autre classe. Vous êtes considéré comme d'un niveau inférieur lors de votre choix.

Multiclasse - Initié

Choisissez une action d'une autre classe. Vous êtes considéré comme d'un niveau inférieur lors de votre choix.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Chœur de soins

Remplace : Chant de soins

Quand vous soignez avec votre art arcanique, soignez +2d8 dégâts.

Eclat violent

Remplace : Cacophonie cruelle

Quand vous ajoutez des dégâts grâce à votre art arcanique, ajoutez +2d4 dégâts supplémentaires.

Physionomiste

Si vous revoyez quelqu'un que vous avez déjà rencontré il y a un certain temps, vous avez +1 à la prochaine action contre lui.

Réputation

Quand vous rencontrez pour la première fois une personne qui a entendu des chansons à votre sujet, lancez 2d6+CHA. Sur 10+, révélez au MJ deux choses qu'elle sait à votre propos. Sur 7-9, révélez une chose au MJ et le MJ vous en révélera une.

Accord étrange

Remplace : Tonalités mystérieuses.

Lorsque vous faites usage de votre art arcanique, choisissez deux effets. L'un de ces effets (au choix) est doublé.

Oreille magique

Lorsque vous entendez un ennemi prononcer une incantation, le MJ vous révélera le nom du sort et ses effets. Vous avez +1 si vous en tenez compte dans une action.

Fourbe

Lorsque vous utilisez Charmant et Sincère, vous pouvez aussi demander « Une de tes faiblesses m'est-elle profitable et comment ? ». Le PJ ne peut pas poser cette question en retour.

Garde de duelliste

Remplace : Parade de duelliste.

Lorsque vous taillez en pièces, vous avez +2 armure pour cette action.

Escroquer

Remplace : Baratiner

Quand vous négociez avec une personne, sur un 7+ vous avez +1 à votre prochaine action avec elle et vous pouvez poser à son joueur (MJ compris) une question à laquelle il doit répondre sincèrement.

Multiclasse - Maître

Choisissez une action d'une autre classe. Vous êtes considéré comme d'un niveau inférieur lors de votre choix.