

# DUNGEON WORLD

LIVRET DE PERSONNAGE



NOM

*Elfe* : Throndir, Elrosine, Aranwe, Celion, Dambrath, Lanethe  
*Humain* : Jonah, Halek, Brandon, Emory, Shrike, Nora, Diana

NIVEAU

XP

ASPECT

CORPS :

*Corps souple, allure sauvage, corps sec*

YEUX :

*Regard farouche, regard perçant, regard animal*

CHEVEUX :

*Capuche, chevelure désordonnée, chauve*

VÊTEMENTS :

*Cape, tenue camouflée, vêtements de route*

ARMURE



POINTS DE VIE

MAX (8+CON)

ACTUEL



DÉGÂTS



ALIGNEMENT

**CHAOTIQUE**

Libérer quelqu'un de ses liens (au propre ou au figuré).

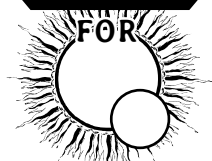
**NEUTRE**

Aider un animal ou un esprit sauvage.

**BON**

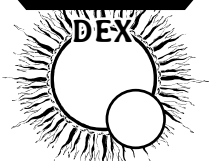
Se mettre en danger pour combattre un péril contre nature.

FORCE



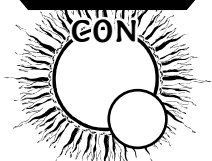
Faible -1

DEXTÉRITÉ



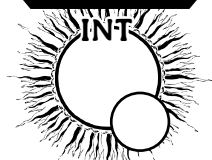
Secoué -1

CONSTITUTION



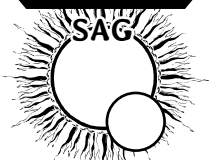
Malade -1

INTELLIGENCE



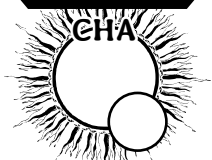
Sonné -1

SAGESSE



Confus -1

CHARISME



Marqué -1

ACTIONS DE DÉPART

### Animal familier

Vous avez un lien surnaturel avec un animal loyal. Vous ne pouvez pas lui parler véritablement mais il agit comme vous le souhaitez. Nommez votre animal familier et choisissez une espèce : loup, puma, ours, aigle, chien, faucon, chat, chouette, pigeon, rat, mule.

Choisissez une base :

- ❖ Férocité +2, Ruse +1, Armure 1, Instinct +1
- ❖ Férocité +2, Ruse +2, Armure 0, Instinct +1
- ❖ Férocité +1, Ruse +2, Armure 1, Instinct +1
- ❖ Férocité +3, Ruse +1, Armure 1, Instinct +2

Choisissez autant de qualités que sa *férocité* : rapide, costaud, gros, calme, polyvalent, réflexes rapides, infatigable, camouflage, féroce, intimidant, sens développés, discret.

Votre animal familier est dressé à attaquer des humanoïdes. Choisissez autant de dressages supplémentaires que sa *ruse* : chasser, chercher, explorer, garder, combattre les monstres, jouer un spectacle, travailler, voyager.

Choisissez autant de faiblesses que son *instinct* : inconstant, sauvage, lent, soumis, effrayé, étourdi, borné, faible.

### Ordonner

Lorsque vous accomplissez une action pour laquelle votre animal familier est dressé et que...

... vous attaquez la même cible, ajoutez sa férocité à vos dégâts.

... vous pistez, ajoutez sa ruse à votre jet.

... vous subissez des dégâts, ajoutez son armure à la vôtre.

... vous *discernez la réalité*, ajoutez sa ruse à votre jet.

... vous *négochiez*, ajoutez sa ruse à votre jet.

... quelqu'un cherche à vous *gêner*, ajoutez son instinct à son jet.

### Chasser et pister

Quand vous suivez une piste d'indices laissés par le passage de créatures, lancez 2d6+SAG. Sur 7+, vous suivez la piste de la créature jusqu'à ce qu'un changement significatif dans sa direction ou son moyen de déplacement ne survienne. Sur 10+, vous choisissez aussi une option :

- ❖ Vous recevez une information utile sur votre proie. Le MJ vous dira quoi.
- ❖ Vous déterminez ce qui a interrompu la piste.

### Tir précis

Quand vous attaquez à distance un ennemi surpris ou sans défense, vous pouvez choisir d'infliger vos dégâts ou de choisir votre cible et tirer 2d6+DEX. Sur 10+, le résultat est identique à 7-9, plus vos dégâts.

- ❖ Tête : 7-9 : l'ennemi reste debout sans rien faire sauf baver quelques instants.
- ❖ Bras : 7-9 : l'ennemi lâche tout ce qu'il portait.
- ❖ Jambes : 7-9 : l'ennemi est ralenti et boite.

LIENS

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

- ❖ J'ai guidé \_\_\_\_\_ auparavant. Il est mon débiteur.
- ❖ \_\_\_\_\_ est un ami de la nature et le mien par conséquent.
- ❖ \_\_\_\_\_ ne respecte pas la nature et je ne le respecte pas non plus.
- ❖ \_\_\_\_\_ ne comprend rien à la vie dans la nature. Je vais la lui apprendre.

PEUPLE

Choisissez un peuple et prenez les actions correspondantes :

### Elfe

Quand vous entreprenez un voyage périlleux dans les terres sauvages, vous réussissez quel que soit le rôle qui vous est confié comme si vous aviez obtenu 10+.

### Humain

Quand vous montez un camp dans un donjon ou une ville, vous n'avez pas besoin de consommer une ration.

ARGENT

ÉQUIPEMENT

ACTUEL

POIDS MAX (9+FOR)

## ACTIONS AVANCÉES

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

### Demi-elfe

Vous ne pouvez prendre cette action que si c'est votre première action avancée. Votre ascendance est métissée et cela commence à se faire sentir. Vous gagnez l'action de départ de l'elfe si vous aviez choisi humain à la création de votre personnage et vice-versa.

### Empathie sauvage

Vous pouvez parler aux animaux et les comprendre.

### Proie familière

Quand vous étalez votre science à propos d'un monstre, utilisez SAG au lieu d'INT.

### Morsure de la vipère

Quand vous frappez un ennemi avec une arme dans chaque main, ajoutez +1d4 dégâts.

### Camouflage

Quand vous restez immobile dans un environnement naturel, les ennemis ne vous voient que si vous bougez.

### Le meilleur ami de l'homme

Quand vous laissez votre animal familier prendre un coup à votre place, vous ne subissez pas de dégâts et la férocité de votre animal tombe à 0. Si cette caractéristique est déjà à 0, vous ne pouvez pas utiliser cette action. Quelques heures de repos en compagnie de votre animal lui restaurent sa férocité.

### Noircir le ciel

Quand vous tirez une *salve*, vous pouvez dépenser des munitions supplémentaires avant de jeter les dés. Pour chaque point de munition ainsi dépensé vous pouvez choisir une cible supplémentaire. Lancez une seule fois les dés et infligez les dégâts à toutes les cibles.

### Surentraîné

Choisissez un entraînement supplémentaire pour votre animal familier.

### Prêcher dans le désert

Consacrez-vous à une divinité (nommez-en une ou choisissez-en une déjà établie). Vous gagnez la faculté de *communier* et de *lancer des sorts* comme un clerc. Quand vous choisissez cette action, considérez-vous comme un clerc de niveau 1 pour lancer un sort. Par la suite, chaque fois que vous gagnez un niveau, vous augmentez votre niveau de clerc de 1.

### Suivez-moi

Lorsque vous entreprenez un *voyage périlleux*, vous pouvez choisir deux rôles. Vous faites un jet de dés séparés pour chacun d'eux.

### Un endroit sûr

Quand vous mettez en place des *tours de garde*, chacun gagne +1 durant sa veille.

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

### Langage sauvage

Remplace : *Empathie sauvage*

Vous pouvez parler avec toute créature non magique et non-planaire et la comprendre.

### Proie du chasseur

Remplace : *Proie familière*

Quand vous étalez votre science à propos d'un monstre, utilisez SAG au lieu d'INT. Sur 12+, en plus des effets normaux, vous pouvez poser une question au MJ sur ce sujet.

### Crochets de la vipère

Remplace : *Morsure de la vipère*

Quand vous frappez un ennemi avec une arme dans chaque main, ajoutez +1d8 dégâts.

### Le ventre de Smaug

Quand vous connaissez le point faible de votre cible, vos flèches sont perforantes à 2.

### Grand-Pas

Remplace : *Suivez-moi*

Lorsque vous entreprenez un *voyage périlleux*, vous pouvez choisir deux rôles. Lancez deux fois les dés. Appliquez le meilleur résultat pour les deux rôles.

### Un endroit plus sûr

Remplace : *Un endroit sûr*

Quand vous mettez en place des tours de garde, chacun gagne +1 durant sa veille. Après une nuit de campement durant laquelle vous avez mis en place les tours de garde, chacun obtient +1 à sa prochaine action.

### Observateur

Quand vous chassez et pistez, sur 7+ vous pouvez également poser gratuitement une question de la liste de « *discerner la réalité* » à propos de la créature que vous traquez.

### Dressage spécial

Choisissez une action d'une autre classe. Cette action est possible aussi longtemps que vous agissez avec votre animal familier.

### Allié surnaturel

Votre animal familier n'est pas un animal mais un monstre. Décrivez-le. Il a +2 Férocité et +1 Instinct et un entraînement supplémentaire.