

DUNGEON WORLD

LIVRET DE PERSONNAGE



NOM

Gorm, Si-Yi, Priscilla, Sen, Xia, Anneira, Haepha, Lur, Shar, Korrin, Nkosi, Fafnir, Qua, Sacer, Vercin'geto, Barbozar, Clovis, Frael, Thra-raxes, Sillius, Sha-Sheena, Khamisi

NIVEAU

XP

ASPECT

CORPS :

Gros biscotos, longues jambes, squelettique, corps souple

YEUX :

Regard tourmenté, yeux hagards, regard féroce, yeux voilés

CHEVEUX :

Tatouages étranges, bijoux insolites, pas la moindre parure

VÊTEMENTS :

Fripes, soieries, allure de pillard, tenue inadaptée au climat

ARMURE



POINTS DE VIE

MAX (8+CON)

ACTUEL



DÉGÂTS



ALIGNEMENT

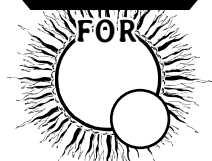
NEUTRE

Enseigner les coutumes de votre peuple à quelqu'un.

CHAOTIQUE

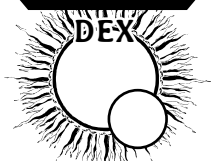
Se soustraire à une coutume du monde civilisé.

FORCE



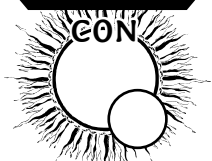
Faible -1

DEXTÉRITÉ



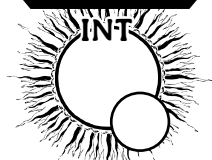
Secoué -1

CONSTITUTION



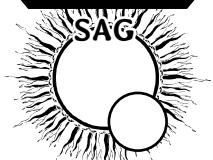
Malade -1

INTELLIGENCE



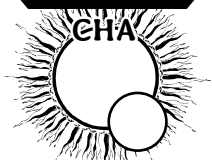
Sonné -1

SAGESSE



Confus -1

CHARISME



Marqué -1

ACTIONS DE DÉPART

Choisissez une des actions suivantes :

Bardé d'acier

Ignorez le marqueur *encombrant* de l'armure que vous portez.

A poil et indemne

Tant que vous transportez moins que votre poids maximum et que vous ne portez ni armure ni bouclier, gagnez +1 armure.

Démarrez également avec les actions suivantes :

Appétits herculéens

Les autres peuvent se contenter d'une gorgée de vin ou d'un ou deux esclaves à leur service, mais il vous en faut plus ! Choisissez deux ambitions ci-dessous. Lorsque vous poursuivez l'une de vos ambitions, si vous deviez lancer deux d6 pour une action, lancez un d6 et un d8 à la place. Si le résultat du d6 est supérieur à celui du d8, le MJ peut introduire une complication ou un danger provoqué par votre avidité.

- ❖ Destruction pure
- ❖ Pouvoir sur autrui
- ❖ Plaisirs terrestres
- ❖ Conquête
- ❖ Richesses et possessions
- ❖ Gloire et renommée

Garder la main

Vous avez +1 continu sur votre *dernier soupir*. Lorsque vous rendez votre *dernier soupir*, sur un 7-9 faites une offre à la Mort en échange de votre vie. Si la Mort accepte, elle vous rend la vie, sinon vous trépez.

Costaud

Lorsque vous portez une arme, celle-ci gagne les marqueurs *puissant* et *dévastateur*.

Qu'est-ce que t'attends ?

Quand vous hurlez un défi à vos ennemis, lancez 2d6+CON.

Sur 10+, ils vous considèrent comme la menace la plus importante à affronter et ignorent vos compagnons. Gagnez +2 dégâts continu contre eux.

Sur 7-9, seuls quelques-uns (les plus faibles ou les plus téméraires) succombent à vos provocations.

LIENS

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

- ❖ _____ est faible et stupide, mais il m'amuse.
- ❖ Le comportement de *Nom du PJ* est bizarre et déroutant.
- ❖ _____ se fourre toujours dans les ennuis, je dois le protéger de lui-même.
- ❖ _____ partage ma faim de gloire ; la terre tremblera sur notre passage !

PEUPLE

Étranger

Vous pouvez être elfe, nain, halfelin ou humain, mais vous et les vôtres n'êtes pas d'ici. Au début de chaque session, le MJ vous demandera quelque chose à propos de votre terre natale, pourquoi vous l'avez quittée ou ce que vous avez laissé derrière vous. Si vous répondez, marquez 1 PX.

ARGENT

ÉQUIPEMENT

ACTUEL

POIDS MAX (9+FOR)

ACTIONS AVANCÉES

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

Toujours affamé

Choisissez une ambition supplémentaire.

Avide de destruction

Choisissez une action de la liste du guerrier, du barde ou du voleur. Vous ne pouvez pas prendre l'action multiclasse.

Berserker !

Lorsque vous accomplissez une prouesse physique, nommez une personne présente que vous avez impressionnée et vous avez +1 à suivre pour négocier avec elle.

Qu'y a-t-il de mieux dans la vie ?

A la fin d'une session, si au cours de celle-ci vous avez écrasé vos ennemis, les avez vu mourir devant vous ou avez entendu les lamentations de leurs proches, marquez 1 PX.

Grand voyageur

Vous avez bourlingué à travers le monde. Lorsque vous arrivez quelque part, demandez au MJ quelles sont les traditions importantes, les rituels, etc. Il vous dira ce que vous avez besoin de savoir.

Usurpateur

Lorsque vous démontrez votre supériorité sur un puissant de ce monde, vous avez +1 à suivre envers ses serviteurs, ses hommes de main et ses courtisans.

Khan des Khans

Vos recrues acceptent toujours l'accomplissement de l'une de vos ambitions comme paiement.

Samson

Vous pouvez cocher un handicap pour vous libérer instantanément d'une entrave physique ou mentale.

Blam !

Lorsque vous *taillez en pièces*, sur 12+ infligez vos dégâts et choisissez quelque chose de matériel que perd votre adversaire (une arme, sa position, un membre).

Faim insatiable

Lorsque vous subissez des dégâts, vous pouvez choisir de les ignorer en prenant -1 continu jusqu'à ce que vous ayez satisfait l'une de vos ambitions.

Trouver la faille

Quand vous *discernez la réalité*, vous pouvez ajouter « Qu'est ce qui est faible ou vulnérable ici ? » à la liste des questions que vous pouvez poser.

Mobilité

Vous avez +1 lorsque vous *défiiez le danger* lors d'un mouvement (comme tomber d'un pont étroit ou forcer un barrage de gardes en courant).

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

Un bon jour pour mourir

Vous avez +1 continu tant que vos PV sont inférieurs à votre CON (ou 1, prenez le plus élevé des deux).

Tuez-les tous !

Requiert : *Avide de destruction*

Prenez une autre action de guerrier, barde ou de voleur. Vous ne pouvez pas prendre l'action multiclasse.

Cri de guerre

Lorsque vous vous invitez dans la bataille par une démonstration de force (un hurlement, un cri de ralliement, une danse de guerre), lancez 2d6+CHA.

Sur 10+, les deux effets suivants s'appliquent. Sur 7-9, c'est l'un des deux.

- ❖ Vos alliés se rallient et ont +1 à suivre.
- ❖ Vos ennemis prennent peur et agissent en fonction (ils vous évitent, se cachent, attaquent sous l'effet de la terreur)

Symbole du pouvoir

Lorsque vous choisissez cette action et que vous méditez sans interruption votre gloire passée, vous pouvez arborer un symbole de votre pouvoir (une longue natte tressée de clochettes, des cicatrices rituelles, des tatouages, etc.). A sa simple vue, toute créature mortelle douée d'intelligence sait instinctivement qu'elle a affaire à une puissance non négligeable et vous traite en conséquence.

Toujours plus !

Quand vous poussez l'une de vos ambitions à l'extrême (en détruisant quelque chose d'unique et d'important, en accédant à une prodigieuse renommée, richesse, puissance, etc.), vous pouvez décider de mettre fin à cette ambition. Rayez-là de votre liste et marquez un PX. Bien que vous puissiez poursuivre de nouveau cette ambition, vous ne ressentez plus ce besoin impérieux de le faire. A sa place, choisissez une nouvelle ambition de la liste ou créez-en une.

C'est moi le danger

Lorsque vous *défiiez le danger*, sur 12+ vous renvoyez le danger d'où il vient, le MJ vous dira comment.

Une saine méfiance

Chaque fois que la magie malsaine des hommes vous oblige à *défiier le danger*, traitez tout résultat de 6- comme un 7-9.

Pour le dieu sanglant

Vous êtes initié aux anciens rites sacrificiels. Désignez ce à quoi vos dieux (ou esprits ancestraux, votre totem, etc.) attachent de la valeur : de l'or, du sang, des os ou quelque chose du même genre.

Lorsque vous sacrifiez cela selon le rituel, lancez 2d6+SAG.

Sur 10+, le MJ vous accorde une vision à propos de vos problèmes actuels ou une bénédiction qui vous viendra en aide.

Sur 7-9, vos dieux vous accordent une vision ou une bénédiction mais le sacrifice n'était pas suffisant : ils ont pris aussi de votre chair.

Sur un échec, vous vous attirez la colère des esprits capricieux.