DUNGEON WORLD

VOLEUR NIV. ☐

NOM

FORCE	FOR	AJUST.	INTELLIGENCE	INT	AJUST.
☐ FAIBLE -1			☐ SONNÉ -1		
DEXTÉRITÉ	DEX	AJUST.	SAGESSE	SAG	AJUST.
☐ SECOUÉ -1			☐ CONFUS -1		
CONSTITUTION	CON	AJUST.	CHARISME	CHA	AJUST.
☐ MALADE -1			☐ MARQUÉ -1		

ARMURE ◯ DEGATS D8

POINTS DE VIE

MAXIMUM 6 + CONSTITUTION ☐

XP

ALIGNEMENT

- ☐ CHAOTIQUE — Se jeter dans la gueule du loup sans réfléchir.
- ☐ NEUTRE — Eviter d'être découvert ou infiltrer un endroit.
- ☐ MAUVAIS — Faire porter le chapeau ou la poisse à un autre.

LIENS

Vous devez avoir au moins un lien.

AJUSTEMENTS DE LIENS

ACTIONS DE DÉPART

PEUPLE

☐ **Halfelin** : quand vous attaquez avec une arme à distance, vous infligez +2 dégâts.

☐ **Humain** : vous êtes un professionnel. Vous avez +1 quand vous étalez votre science ou que vous discernez la réalité à propos d'activités criminelles.

EXPERTISE DES PIÈGES

Quand vous prenez le temps d'étudier une zone dangereuse, lancez 2d6+DEX. Sur 10+ prenez 3, sur 7-9 prenez 1.
Dépensez 1 pour poser une des questions suivantes pendant que vous vous déplacez dans cette zone :
- Y a-t-il un piège ici et si oui, comment se déclenche-t-il ?
- Que fait ce piège quand il se déclenche ?
- Qu'est-ce qu'il y a d'autre caché ici ?

FICELLES DU MÉTIER

Quand vous crochetez une serrure, faites les poches de quelqu'un ou désactivez un piège, lancez 2d6+DEX. Sur 10+ vous y parvenez sans problème. Sur 7-9, vous y parvenez mais le MJ vous laisse choisir deux options parmi **suspicion, danger ou coût**.

ATTAQUE SOURNOISE

Quand vous attaquez un ennemi sans défense ou par surprise avec une arme de mêlée, vous pouvez choisir d'infliger vos dégâts ou de lancer lancez 2d6+DEX. Sur 10+ choisissez 2 options. Sur 7-9 choisissez-en 1 :
- Vous évitez le corps à corps avec votre adversaire.
- Vous infligez vos dégâts +1d6.
- Vous obtenez un avantage de +1 à suivre pour un allié ou vous même si vous en profitez.
- Vous réduisez son armure de 1 jusqu'à ce qu'il la répare.

EMPOISONNEUR

Vous maîtrisez l'usage d'un poison. Choisissez un poison sur la liste d'équipement : ce poison n'est désormais plus dangereux pour vous. Vous commencez le jeu avec 3 doses de ce poison. Si vous avez le temps et les composants, vous pouvez distiller 3 nouvelles doses de ce poison.

MORALE SOUPLE

Quand quelqu'un essaie de déterminer votre alignement, vous pouvez répondre par l'alignement qui vous chante.

BY-NC-ND Magimax 2014v1.2 / DUNGEON WORLD est un jeu créé par Adam Koebel & Sage LaTorra

Actions avancées

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes.

☐ SIXIÈME SENS
On ne vous prend jamais par surprise. Quand l'ennemi devrait vous prendre de vitesse, vous pouvez quand même réagir avant lui.

☐ MAUVAISES FRÉQUENTATIONS
Quand vous faites savoir au milieu local que vous cherchez quelque chose dont vous avez besoin, lancez 2d6+CHA. Sur 10+, quelqu'un vous l'a trouvé. Sur 7-9, vous devez vous contenter de quelque chose d'approchant ou vous allez devoir rendre la pareille plus tard, au choix.

☐ COUP BAS
Quand vous maniez une arme dont les marqueurs sont "précis"ou "contact", votre Attaque Sournoise fait +1d6 dégâts supplémentaires.

☐ MAÎTRE EMPOISONNEUR
Lorsque vous avez utilisé un poison une fois avec succès, il n'est plus jamais dangereux pour vous.

☐ RICHESSE ET BON GOÛT
Quand vous exhibez votre plus précieuse possession sous le nez de tout le monde, désignez quelqu'un présent. Il fera tout pour obtenir cet objet ou quelque chose qui s'en approche.

☐ PRUDENT
Même sur un 6-, vous prenez 1 avec votre Expertise des Pièges.

☐ AUX ABOIS
Quand vous combattez en sous-nombre, vous avez +1 armure.

☐ DISTILLATEUR
Quand vous avez le temps de réunir les ingrédients nécessaires et un endroit calme où concocter vos mélanges, vous pouvez préparer 3 doses d'un poison que vous avez déjà utilisé.

☐ ENVENIMER
Vous pouvez appliquer les poisons les plus complexes d'une simple piqûre d'épingle. Quand vous appliquez sur votre arme un poison qui n'est pas dangereux pour vous, remplacez "appliqué" par "toucher".

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

☐ TRÈS PRUDENT
Requiert : Prudent.
Quand vous utilisez votre Expertise des Pièges et obtenez 12+, prenez 3 et quand vous passerez non loin du prochain piège, le MJ vous dira ce qu'il fait, comment il s'active, qui l'a posé et comment l'utiliser à votre avantage.

☐ CHIMISTE
Requiert : Distillateur
Vous pouvez créer de nouveaux poisons. Décrivez en l'effet recherché au MJ. Celui-ci peut ajouter une ou plusieurs limites de son choix parmi les suivantes :
- Il ne marche que dans certaines conditions.
- Il est moins puissant que prévu.
- Il prend un certain temps à agir.
- Il y a des effets secondaires perceptibles.

☐ COUP VICIEUX
Remplace : Coup bas
Quand vous maniez une arme dont les marqueurs sont "précis"ou "contact", votre Attaque Sournoise fait +1d8 dégâts supplémentaires et vos autres attaques +1d4.

☐ DOS AU MUR
Remplace : Aux abois
Vous avez +1 armure. Quand vous êtes en sous-nombre, vous avez +2 armure.

☐ DÉROBADE
Quand vous défiez le danger avec 12+, vous transcendez le danger. Non seulement vous atteignez votre objectif, mais en plus le MJ vous proposera un meilleur résultat, voire un moment de pure grâce.

☐ BRAS FERME, ŒIL VIF
Vous pouvez tirer une salve avec n'importe quelle arme de mêlée. Une arme lancée est perdue : vous ne pouvez pas choisir de réduire vos munitions sur un 7-9.

☐ FUITE
Quand vous y êtes jusqu'au cou et voulez prendre la poudre d'escampette, décrivez votre échappatoire et lancez 2d6+DEX. Sur 10+, vous disparaissez. Sur 7-9, vous pouvez rester ou vous en aller mais, si vous partez, il vous en coûte: laissez quelque chose derrière vous ou prenez quelque chose avec vous. Le MJ vous dira quoi.

☐ DÉGUISEMENT
Quand vous avez du temps et de quoi fabriquer un déguisement, vous pouvez prendre l'apparence de n'importe quelle créature humanoïde de vos taille et corpulence et tromper n'importe qui sur votre identité. Vos actions peuvent vous trahir, mais pas votre apparence.

☐ LE CASSE DU SIÈCLE
Quand vous prenez le temps de planifier un casse, décrivez l'objet de votre convoitise et posez ces questions au MJ. Quand vous tenez compte des réponses pour agir vous et vos alliés bénéficiez d'un +1 à suivre.
- Qui va remarquer son absence ?
- Quelle est sa meilleure protection ?
- Qui va chercher à le récupérer ?
- Qui d'autre le veut ?