

RURGOSH, CLERC NAIN D'ERDAGOSH

Les contrées de Dungeon World sont un foutoir oublié des dieux. Les vastes étendues séparant les temples et les villes sont remplies de morts-vivants et de bêtes de toutes sortes. Ce monde est impie. Et c'est pourquoi vous êtes là.

Apporter la gloire et la sagesse d'Erdagosh aux mécréants n'est pas seulement dans votre nature : c'est votre vocation. C'est votre devoir de répandre sa parole la masse et la magie. De creuser au plus profond des contrées sauvages et d'y semer les germes du savoir et de l'esprit.

On dit qu'il vaut mieux garder son dieu près de son cœur. Vous savez que c'est faux. Erdagosh se trouve dans le poids de votre masse.

Montrez au monde qui en est le véritable Seigneur.



CH08 2K14

Texte adapté de la traduction de Dungeon World par Grégory Pogorszelsky.

RURGOSH, CLERC NAIN D'ERDAGOSH

CARACTÉRISTIQUES

FOR 13 [+1] INT 11 [0]
 DEX 8 [-1] SAG 17 [+2]
 CON 9 [0] CHA 15 [+1]

Dégâts

D6

Armure

2

PV

17

PV actuels :
 17

Regard triste, chauve, habit sobre physique malsain.

ALIGNEMENT

Loyal : Se mettre en danger pour son église ou son dieu.

RACE

Nain : Vous ne faites qu'un avec la pierre. Quand vous communiquez, vous bénéficiez également d'une version personnelle de la Parole des Sans Voix qui compte comme une prière mais ne fonctionne que sur la pierre.

Niveau : 1

PX ACTUELS : 4

LIENS

- > **Rudiger** a insulté Erdagosh.
- > Je m'inquiète quant aux chances de survie de **Rudiger**.
- > **La Poisse** est quelqu'un de fervent ; il a toute ma confiance.
- > Je me consacre à convertir **Phirosalle** à ma foi.

La Poisse [+1]

Phirosalle [+1]

Rudiger [+2]

ÉQUIPEMENT

Matériel	Charge
Grimoire	1
Cotte de mailles (ARMURE 1)	1
Masse (PROCHE)	1
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Consommables	Charge
Rations de fer (10)	1
Sac d'aventurier (5)	1
Herbes et cataplasmes (2)	1
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Pièces d'Or (PO) : 4

Charge max : 8 / actuelle : 6

ACTIONS DE BASE DU CLERC

Divinité

Vous servez et adorez **Erdagosh le Gardien des Tombes**, une divinité qui vous accorde des **MIRACLES**.

DOMAINE (CHOISISSEZ 1)

- Soins et Restauration
- Sang et Conquêtes
- La Civilisation
- Savoir et Mystères
- Les Opprimés et les Oubliés
- Ce qui Git dans les Profondeurs.

PRÉCEPTES (CHOISISSEZ 2)

- Votre religion prêche la souffrance purificatrice. Recevez **SUPPLIQUE : Souffrance**
- Votre religion est sectaire et renfermée. Recevez **SUPPLIQUE : Percer les Secrets**.
- Votre religion requiert d'importants sacrifices. Recevez **SUPPLIQUE : Offrandes**.
- Votre religion croit en l'ordalie et la guerre sainte. Recevez **SUPPLIQUE : Victoire**

Communier

Quand vous consacrez à peu près une heure en communion tranquille :

- > vous perdez les **MIRACLES** qu'il vous reste,
- > vous recevez de nouveaux **MIRACLES** de votre choix dont le **NIVEAU** ne dépasse pas le vôtre et dont les **NIVEAUX** additionnés ne dépassent pas votre **NIVEAU+1**,
- > vos **PRIÈRES** sont à nouveau disponibles et ne comptent pas dans la limite de **NIVEAU**.

Faire un Miracle

Quand vous lancez un **MIRACLE** que votre divinité vous a accordé (**PRIÈRES** comprises), lancez **2d6+SAG**.

Sur 10+, le sort est lancé avec succès et vous pouvez le lancer à nouveau.

Sur 7-9, le sort est lancé mais choisissez une option :

- > Vous attirez une attention malvenue ou vous vous exposez (le Meneur vous décrira comment).
- > Vous vous éloignez de votre divinité : vous avez **-1 continu** pour **FAIRE UN MIRACLE** jusqu'à ce que vous **COMMUNIEZ** de nouveau.
- > Une fois lancé, le **MIRACLE** est révoqué par votre divinité. Vous ne pouvez plus le lancer tant que vous n'avez pas **COMMUNIÉ** et reçu ce **MIRACLE** à nouveau.

Maintenir des **MIRACLES continus** peut entraîner une pénalité pour **LANCER UN MIRACLE**.

Inspiration Divine

Quand vous adressez une **SUPPLIQUE** sincère à votre divinité conformément aux préceptes de votre religion, vous recevez une inspiration utile ou une bénédiction en rapport avec le domaine de votre divinité. Le Meneur vous dira de quoi il s'agit.

Repousser les morts-vivants

Quand vous brandissez votre symbole sacré et invoquez la protection de votre divinité, lancez **2d6+SAG**.

Sur 7-9, les morts-vivants demeurent hors de portée de vous tant que vous priez dans cette posture.

Sur 10+, vous étourdissez momentanément les morts vivants intelligents et provoquez la fuite des autres.

La moindre agression brise cet effet et ils peuvent alors agir normalement. Les morts vivants intelligents peuvent toujours trouver moyen de vous nuire à distance. Ils sont malins vous savez !

ACTIONS AVANCÉES DU CLERC

Quand vous montez de **NIVEAU entre 2-5**, choisissez une des **ACTIONS** suivantes.

Guide spirituel

Quand vous sacrifiez quelque chose de valeur à votre divinité et que vous priez pour un conseil, votre divinité vous dit ce qu'elle aurait souhaité vous voir faire. Si vous le faites, marquez **1 PX**.

Intervention divine

Quand vous communiez, retenez 1 et perdez ce que vous reteniez. Dépensez 1 quand un allié ou vous-même subissez des **DÉGÂTS** au nom de votre divinité et celle-ci intervient par une manifestation appropriée (un souffle de vent soudain, une chute providentielle, un éclair de lumière) et annule les **DÉGÂTS**.

L'Élu

Choisissez un **MIRACLE**. Vous pouvez le recevoir comme s'il était d'un **NIVEAU** inférieur (e.g. si ce **MIRACLE** est de **NIVEAU 3**, vous pouvez le recevoir comme s'il était de **NIVEAU 2**).

Pénitent

Quand vous encaissez des **DÉGÂTS** et acceptez la douleur, vous pouvez subir **+1D4 DÉGÂTS** (ignorez l'**ARMURE**). Si vous le faites, recevez **+1** la prochaine fois que vous **FAITES UN MIRACLE**.

Pesée de l'âme

Quand quelqu'un pousse son **DERNIER SOUPIR** en votre présence, il ajoute **+1** à son jet de dés.

Pouvoir

Quand vous **LANCEZ UN MIRACLE**, sur un **10+** vous pouvez opter pour un effet de la

liste 7-9. Si vous le faites, vous pouvez doubler l'effet ou le nombre de cibles du sort.

Premiers Soins

Le sort **SOINS DES BLESSURES LÉGÈRES** est dorénavant une **PRIÈRE** et ne compte plus votre limite de niveaux.

Protection Divine

Quand vous ne portez ni armure ni bouclier, vous recevez **2 ARMURE**.

Revigorer

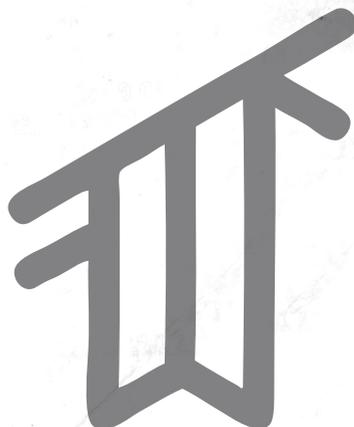
Quand vous soignez quelqu'un, il reçoit **+2 À SON PROCHAIN JET DE DÉGÂT**.

Sérénité

Quand vous **LANCEZ UN MIRACLE**, vous ignorez la première pénalité de **-1** due à d'autres **MIRACLES** continus en cours.

Soigneur dévoué

Quand vous soignez les blessures de quelqu'un d'autre, ajoutez votre **NIVEAU** au montant soigné.



PRIÈRES

Les Prières ont ceci de particulier qu'elles ne comptent pas dans votre limite de Miracles.

Consécration

La nourriture ou l'eau que vous avez en main au moment de la prière est consacrée par votre divinité. En plus d'être bénite ou maudite, la substance est purifiée de toute souillure ordinaire.

Conseil

Le symbole de votre divinité apparaît devant vous et vous indique le chemin ou l'action que votre divinité aimerait vous voir entre-

prendre, puis disparaît. Ce message est exclusivement visuel ; vos moyens de communiquer par cette prière sont fort limités.

Lumière

Un objet que vous touchez brille d'une lumière divine, aussi brillante qu'une torche. Cette lumière ne dégage ni chaleur ni bruit et ne consomme aucun combustible mais a l'allure d'une torche ordinaire. Vous décidez librement de la couleur de cette lumière. Tant que ce *MIRACLE* est maintenu, vous avez -1 pour *LANCER UN MIRACLE. CONTINU*

MIRACLES DE NIVEAU 1

Arme Magique

L'arme que vous brandissez quand vous lancez ce *MIRACLE* inflige **+1D4 DÉGÂTS** jusqu'à ce que vous révoquiez ce *MIRACLE*. Tant que vous maintenez ce *MIRACLE*, vous recevez **-1** pour *LANCER UN MIRACLE*. *CONTINU*

Bénédiction

Votre divinité se penche sur un combattant de votre choix : celui-ci reçoit **+1 CONTINU** pour toute la durée du combat tant qu'il y participe. Tant que vous maintenez ce sort, vous recevez **-1** lorsque vous *LANCEZ UN MIRACLE*. *CONTINU*

Causer la peur

Choisissez une cible que vous voyez et un objet proche. La cible est effrayée par l'objet tant que vous maintenez le sort. Sa réaction dépend d'elle : fuir, paniquer, implorer, combattre. Vous ne pouvez pas affecter des cibles dont l'intelligence est inférieure à celle d'un animal (automates, morts-vivants, constructions magiques, etc.). Tant que vous maintenez ce sort, vous recevez **-1** lorsque vous *LANCEZ UN MIRACLE*. *CONTINU*

Parler aux Morts

Vous pouvez parler brièvement avec un cadavre. Il répondra à trois de vos questions du mieux qu'il peut, selon ce qu'il a appris de son vivant ou après sa mort.

Percevoir l'alignement

Quand vous *LANCEZ CE MIRACLE*, choisissez un alignement : Bon, Mauvais, Loyal ou Chaotique. Un de vos sens est brièvement capable de sentir cet alignement. Le Meneur vous dira ce qui est lié à cet alignement ici.

Sanctuaire

Alors que vous lancez ce sort, vous marchez autour de l'endroit que vous consacrez à votre divinité. Tant que vous restez dans cette zone, vous savez quand quelqu'un agit dans le sanctuaire avec malveillance (y compris y entrer avec des intentions nuisibles). De plus, quiconque reçoit des soins dans le sanctuaire récupère **+1D4 PV**.

Soins des Blessures Légères

Soignez un allié que vous touchez pour **1D8 DÉGÂTS**. Les blessures se referment et la douleur cesse.

RUDIGER, GUERRIER DES COLLINES DE CENDRES

C'est un boulot ingrat : vivre au jour le jour par la force de votre bras, engoncé dans votre armure. Plonger tête la première au coeur du danger. Personne ne vous sonnera le cor pour avoir pris un coup de couteau dans les côtes à leur place dans cette taverne de Daimbourg. Pas une âme ne chantera vos louanges pour cette fois où vous les avez tirés du Puits de Démence, hurlant à la mort.

Peu importe.

Vous faites ça pour la gloire et l'ivresse. La rumeur des batailles et le sang chaud qui coule. Vous êtes une bête de fer. Vos amis portent des armes d'acier, mais vous, guerrier, c'est d'acier dont vous êtes fait. Alors que vos compagnons grimacent et bandent leurs blessures autour d'un feu de camp perdu dans les terres sauvages, vous portez vos cicatrices avec fierté. Vous êtes un mur sur lequel chaque danger s'écrase sans laisser de trace.

Au final, vous serez toujours le dernier debout.

Texte adapté de la traduction de Dungeon World par Grégory Pogorszelsky.



RUDIGER, GUERRIER DES COLLINES DE CENDRES

CARACTÉRISTIQUES

FOR 17 [+2] INT 9 [0]
 DEX 11 [0] SAG 8 [-1]
 CON 13 [+1] CHA 15 [+1]

ALIGNEMENT

Bon : Défendre les plus faibles que soi.

RACE

Humain : Une fois par combat vous pouvez relancer un jet de **DÉGÂTS**, le vôtre ou celui de quelqu'un d'autre.

Niveau : 1

PX ACTUELS : 4

Dégâts

D10
+1

Armure

2

PV

23

PV actuels :

23

Regard dur sous un casque défoncé. Physique solide à la peau tannée.

LIENS

- > **Phirosalle** me doit la vie, qu'il l'admette ou non.
- > J'ai juré de protéger **La Poisse**.
- > Je m'inquiète quant aux chances de survie de **Rurgosh**.
- > **Rurgosh** est un mou, mais je vais en faire un dur à cuire, comme moi.

La Poisse [+1]

Phirosalle [+1]

Rurgosh [+2]

ÉQUIPEMENT

Matériel	Charge
Armure d'écailles (<i>ARMURE 2</i>)	0
Fléau fétiche (<i>PROCHE, ALLONGE,</i> <i>PUISSANT, DÉVASTATEUR</i>)	2
Arc rudimentaire (<i>COURTE</i>)	2
Potion de soins (+10 PV)	1
_____	_____
_____	_____

Consommables	Charge
Flèches (3)	○○○○○○
Rations de fer (5)	○○○○○○ 1
Antitoxine (1)	○○○○○○
Herbes et cataplasmes (2)	○○○○○○ 1
_____	○○○○○○
_____	○○○○○○
_____	○○○○○○

Pièces d'Or (PO) : 7

Charge max : 11 / actuelle : 7

ACTIONS DE BASE DU GUERRIER

Arme Fétiche

C'est votre arme. Beaucoup lui ressemblent, mais celle-là, c'est la vôtre. Votre arme est votre meilleure amie. Votre vie en dépend. Vous en êtes maître au même titre que votre vie. Sans vous, elle est inutile et réciproquement. Vous devez la brandir pour de bon.

CHOISISSEZ UNE ARME DE BASE — elles pèsent toutes **2 POIDS**:

- Épée ✓ Fléau Hache
- Épieu Marteau Poings

CHOISISSEZ UNE PORTÉE:

- Contact
- Proche
- Allonge

CHOISISSEZ 2 OPTIONS:

- Acéré: +2 Perforant.
- Brille en présence d'un type de **CRÉATURE** de votre choix.
- Crochets et pointes: +1 **DÉGÂTS**, mais +1 **POIDS**.
- Dentelée. +1 **DÉGÂTS**.
- ✓ Enorme. +**DÉVASTATEUR**, +**PUISSANT**.
- Excellente facture. -1 **POIDS**.
- ✓ Versatile. Choisissez une **PORTÉE** supplémentaire.

CHOISISSEZ UNE APPARENCE:

- Ancienne Immaculée
- D'étrange facture Ouvragée
- ✓ Sinistre Tâchée de sang

Votre arme fétiche est spéciale. Ce n'est pas un objet ordinaire. À moins que vous n'entrepreniez quelque chose qui lui fasse courir un risque, elle ne vous quittera jamais de façon permanente ; même si parfois il vous faudra vous décarcasser pour la retrouver.

Cuirassé

Ignorez l'encombrement des armures que vous portez.

Forcer portes et herses

Quand vous utilisez la force brute pour détruire un obstacle inanimé, lancez 2d6+FOR.

Sur 10+ choisissez 3.

Sur 7-9, choisissez 2.

- > Ça ne prend pas longtemps.
- > Rien de valeur n'est endommagé.
- > Cela ne fait pas un bruit énorme.
- > Vous pouvez réparer ça sans trop d'effort.

ACTIONS AVANCÉES DU GUERRIER

Quand vous montez de *NIVEAU* entre 2-5, choisissez une des *ACTIONS* suivantes.

Arme Améliorée

Ajoutez une option à votre *ARME FÉTICHE*.

Cuir Tanné

Même nu, vous avez +1 *ARMURE*.

Forgeron

Si vous avez accès à une forge, vous pouvez conférer les propriétés magiques d'un objet à votre *ARME FÉTICHE*. Cela détruit l'objet magique. Votre *ARME FÉTICHE* reçoit les propriétés magiques de l'objet détruit.

Interrogatoire

Quand vous faites usage de menaces physiques alors que vous *NÉGOCIEZ*, lancez avec *FOR* au lieu de *CHA*.

Maîtrise des armures

Lorsque vous laissez votre armure encaisser l'essentiel des *DÉGÂTS* qui vous sont infligés, ceux-ci sont absorbés mais la valeur de votre armure (ou de votre bouclier au choix) est réduite de 1. La valeur est réduite chaque fois que vous faites ce choix. À 0, la protection est détruite.

Mânes

Quand vous consultez les esprits qui habitent votre arme fétiche, ceux-ci vous donneront un aperçu de la situation actuelle et pourront vous poser des questions en retour; lancez **2d6+CHA**.

Sur 10+, le Meneur vous donnera des détails précis.

Sur 7-9, vous n'aurez qu'une impression.

Multiclasse - Dilettante

Choisissez une *ACTION* d'une autre *CLASSE*. Vous êtes considéré comme d'un *NIVEAU* inférieur lors de votre choix.

Odeur du Sang

Après avoir *TAILLÉ EN PIÈCES* un ennemi, votre prochaine attaque contre cet adversaire inflige +1D4 *DÉGÂTS*.

Sans Pitié

Quand vous infligez des *DÉGÂTS*, infligez +1D4 *DÉGÂTS*.

Voir Rouge

Quand vous *DISCERNEZ LA VÉRITÉ* en plein combat, prenez +1.

PHIROSALLE, SORCIÈRE DES MONTS NOIRS

Ce monde a des lois. Pas celles d'un quelconque tyran. De plus grandes lois, de meilleures lois. Si vous lâchez quelque chose, ça tombe. Rien ne se perd, rien ne se crée. Les morts ne reviennent pas à la vie. Pas vrai ?

C'est incroyable ce qu'on peut se raconter pour arriver à dormir les longues nuits d'hiver !

Vous avez passé pas mal de temps à épilucher ces vieux grimoires que vous traînez partout. A faire des expériences qui vous ont presque rendu fou, à parier votre âme à chaque invocation. Pour quoi ? Pour le pouvoir, quoi d'autre ? Et pas le simple pouvoir d'un Roi ou d'une Nation mais le pouvoir de faire brûler le sang d'un homme dans ses veines. Le pouvoir d'appeler la foudre et de déplacer la roche. Le pouvoir d'ignorer ces lois si chères à tous.

Ils peuvent bien vous regarder de travers. Vous appeler " la possédée " ou " la nécromant " Qui parmi eux peut lancer une boule de feu d'un simple regard ? Nous sommes bien d'accord.



JOSE 2K15

Texte adapté de la traduction de Dungeon World par Grégory Pogorzelsky.

PHIROSALLE, SORCIÈRE DES MONTS NOIRS

CARACTÉRISTIQUES

FOR 9 [0] INT 17 [+2]
 DEX 13 [+1] SAG 15 [+1]
 CON 11 [0] CHA 8 [-1]

ALIGNEMENT

Neutre: Percer le secret derrière un mystère magique.

RACE

Elfe : La magie est pour vous aussi naturelle que la respiration. Vous préparez *DÉTECTER LA MAGIE* comme si c'était un *TOUR MINEUR*.

Niveau : 1

PX ACTUELS : 4

Dégâts

04

Armure

0

PV

15

PV actuels :
 15

**Regard hanté, et cheveux fous.
 Robe étrange et physique affiné.**

LIENS

- > **La Poisse** va jouer un rôle important dans les événements à venir.
- > **La Poisse** n'a aucune idée de la vraie nature du monde ; je vais lui enseigner ce que je sais.
- > **Rurgosh** me cache un secret important.

La Poisse [+2]

Rurgosh [+1]

ÉQUIPEMENT

Matériel	Charge
Grimoire	1
Dague (<i>CONTACT</i>)	1
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Consommables	Charge
Rations de fer (5)	1
Sac de livres (5)	2
Potions de soins (3)	0
Antitoxines (3)	0
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Pièces d'Or (PO) : 4

Charge max : 5 / actuelle : 5

ACTIONS DE BASE DU SORCIER

Grimoire

Vous avez maîtrisé plusieurs sorts et les avez inscrits dans votre grimoire. Vous commencez avec 3 **SORTS DE NIVEAU 1** et les **TOURS MINEURS**. Dès que vous montez d'un **NIVEAU**, vous ajoutez un nouveau **SORT** de votre **NIVEAU** ou moins à votre **GRIMOIRE**. Votre grimoire pèse **1 POIDS**.

Préparer des sorts

Quand vous consacrez un moment ininterrompu (environ une heure) en apprentissage tranquille de votre grimoire :

- > vous perdez tous les **SORTS** que vous aviez préparés,
- > vous préparez de nouveaux **SORTS** choisis dans votre **GRIMOIRE** dont le **NIVEAU** total ne peut pas dépasser votre propre **NIVEAU+1**,
- > vous préparez aussi tous vos **TOURS MINEURS** qui ne comptent jamais dans la limite de **NIVEAU** de **SORTS**.

Lancer un sort

Quand vous lancez un sort que vous avez préparé, lancez **2d6+INT**.

Sur 10+, vous lancez le **SORT** avec succès et vous ne l'oubliez pas.

Sur 7-9, le **SORT** est lancé mais choisissez une option :

- > Vous attirez une attention malvenue ou vous vous exposez (le Meneur vous décrira comment).
- > Ce **SORT** perturbe le tissu de la réalité : vous avez **-1 CONTINU** pour **LANCER UN SORT** jusqu'à ce que vous **PRÉPARIEZ VOS SORTS** à nouveau.
- > Une fois lancé, le **SORT** est oublié. Vous ne pouvez plus le lancer tant que vous n'avez pas **PRÉPARÉ VOS SORTS** à nouveau.

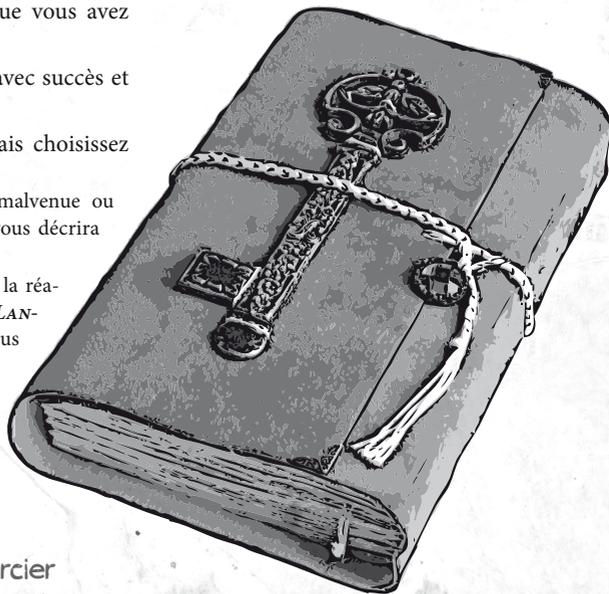
Défense magique

Vous pouvez cesser immédiatement un **SORT CONTINU** et utiliser l'énergie de la dissipation pour détourner une attaque. Le **SORT** s'achève et vous soustrayez son **NIVEAU** des **DÉGÂTS** qui vous sont infligés.

Rituel

Quand vous créez un effet magique à partir d'un lieu de pouvoir, indiquez au Meneur votre objectif. Les effets du rituel sont toujours possibles mais le Meneur posera une à quatre des conditions suivantes :

- > Ça va prendre des jours/semaines/mois.
- > D'abord, il te faudra _____
- > Tu auras besoin de l'aide de _____
- > Cela va coûter beaucoup d'argent.
- > Tu parviens à un effet moindre, peu fiable et limité.
- > Tes alliés et toi-même encourez un risque venant de _____
- > Tu vas devoir désenchanter _____ pour le faire.



ACTIONS AVANÇÉES DU SORCIER

Quand vous montez de **NIVEAU entre 2-5**, choisissez une des **ACTIONS** suivantes.

Codex

Ajoutez un nouveau **SORT** ou **MIRACLE** de n'importe quelle **CLASSE** à votre **GRIMOIRE**.

Contresort

Quand vous tentez de contrer un **SORT** d'arcanes qui devrait normalement vous affecter, misez l'un de vos **SORTS** préparés et lancez **2D6+INT**.

Sur 10+, le **SORT** est contré et n'a pas d'effet sur vous.

Sur 7-9, l'effet est contré et vous oubliez le **SORT** que vous avez misé.

Le contresort ne protège que vous. Si le **SORT** a d'autres cibles, elles restent affectées.

Enchanteur

Quand vous passez du temps en sécurité avec un objet magique, vous pouvez demander au Meneur ce que fait cet objet, et il vous répondra sincèrement.

Étude rapide

Quand vous observez les effets d'un **SORT** arcanique, demandez au Meneur le nom et les effets de ce **SORT**. Vous avez +1 si vous agissez en fonction de la réponse.

Logique

Quand vous utilisez votre seul raisonnement pour analyser les alentours, vous pouvez **DISCERNER LA RÉALITÉ** avec **INT** au lieu de **SAG**.

Monsieur Je-Sais-Tout

Quand un autre Aventurier vous demande un conseil et que vous lui indiquez ce qui

vous semble la meilleure marche à suivre, il a +1 à suivre s'il tient en compte de votre conseil et vous marquez **1 PX** s'il le suit.

Prodiges

Choisissez un **SORT**. Vous préparez ce **SORT** comme s'il était d'un **NIVEAU** inférieur.

Protection arcanique

Tant que vous avez au moins encore un **SORT** préparé de **NIVEAU 1** ou plus, vous avez +2 **ARMURE**.

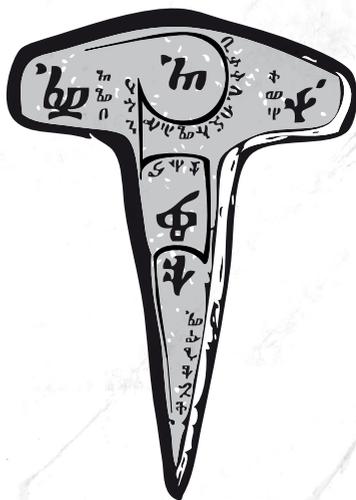
Puissance Magique

Quand vous lancez un sort, sur un 10+ vous pouvez opter pour un effet de la liste 7-9. Si vous le faites, vous pouvez, au choix :

- > Obtenir l'effet maximal de votre sort
- > Doubler le nombre de cibles du sort.

Puits de science

Vous avez +1 lorsque vous **ÉTALEZ VOTRE SCIENCE** à propos de quelque chose dont personne d'autre n'a idée.



TOURS MINEURS

Les Tours mineurs ont ceci de particulier qu'ils ne comptent pas dans votre limite de sorts.

Lumière

Un objet que vous touchez brille d'une lumière arcanique, à peu près aussi brillante qu'une torche. Cette lumière ne dégage ni chaleur ni bruit et ne consomme aucun combustible mais a l'allure d'une torche ordinaire. Vous décidez librement de la couleur de cette lumière. Ce **SORT** dure tant que vous êtes en présence de l'objet.

Servant Invisible

Vous invoquez un automate invisible qui ne peut que porter vos affaires. Il porte tout ce que vous lui donnez dans la limite de **3 POIDS**. Il ne peut ramasser tout seul des objets et ne peut porter que ceux que vous lui

confiez. Les objets portés par un servent invisible semblent flotter dans les airs quelques pas derrière vous. Un servent invisible qui prend des **DÉGÂTS** ou quitte votre présence est immédiatement révoqué.

Prestidigitation

Vous faites un petit tour de vraie magie. Si vous touchez un objet pendant l'exécution du **SORT**, vous pouvez le changer superficiellement : le nettoyer, le salir, le refroidir, le réchauffer, le parfumer ou changer sa couleur.

Au lieu de cela, si vous **LANCEZ CE SORT** sans toucher d'objet, vous pouvez créer une illusion mineure, pas plus grande que vous-même. Les illusions ainsi créées sont grossières et manifestement illusoire. Elles ne tromperont personne mais pourront en amuser certains.

SORTS DE NIVEAU 1

Alarme (grimoire)

Lancez ce **SORT** tout en marchant en un large cercle. Tant que vous ne préparez pas de nouveaux **SORTS**, vous êtes prévenu magiquement dès qu'une créature franchit ce cercle. Le **SORT** vous réveille même si vous êtes endormi profondément.

Charme-Personne (grimoire)

La personne (ni animal, ni monstre) que vous touchez pendant l'exécution du **SORT** vous considère comme un ami jusqu'à ce qu'elle subisse des **DÉGÂTS** ou que vous lui prouviez le contraire. **ENCHANTEMENT**.

Contacter les esprits (grimoire)

Nommez l'esprit que vous voulez contacter (ou laissez le choix au Meneur). Vous amenez cette créature à travers les plans suffisamment près pour qu'elle puisse vous parler. Elle doit répondre à une question du mieux qu'elle peut. **INVOCATION**.

Détecter la Magie (grimoire)

Un de vos sens s'éveille brièvement à la magie. Le Meneur vous dira ce qui est magique à votre portée. **DIVINATION, CONTINU**

Invisibilité (grimoire)

Touchez un allié : personne ne peut le voir. Il est invisible ! Le **SORT** persiste tant que la cible n'attaque pas ou que vous ne le dissipez pas. Tant que ce **SORT** est actif, vous ne pouvez pas lancer d'autre **SORT**. **ILLUSION, CONTINU**.

Projectile Magique (grimoire)

Des projectiles de pure magie jaillissent de vos doigts. Infligez **2D4 DÉGÂTS** à une cible. **EVOCATION**.

Télépathie (grimoire)

Vous formez un lien télépathique vous permettant de discuter par la pensée avec une personne que vous touchez. Vous ne pouvez avoir qu'un seul lien télépathique à la fois. **DIVINATION, CONTINU**.

LA POISSE, VOLEUSE DE LA CITÉ DE L'AUBE

Vous les entendez sans cesse pendant ces longues veillées autour du feu. À ressasser la bataille de truc ou machin. À prêcher que tel ou tel dieu veille sur votre joyeuse compagnie. Vous, vous comptez vos pièces et vous souriez dans votre coin - ça, c'est la vraie vie. Vous seul savez ce qui fait tourner le monde : la cupidité pure et simple.

Bien sûr, ils vous font la grimace chaque fois vous vous esquiviez toute seule mais sans vous, lequel d'entre eux aurait été coupé en deux par une guillotine dissimulée où serait mort empoisonné par un dard giclant d'un mur ? Laissez-les dire. Quand vous prendrez votre retraite, vous lèverez votre verre en l'honneur de feu vos compagnons.

Assise sur votre trône. Dans votre château. Bourré de trésors. Espèce de vaurienne...



Texte adapté de la traduction de Dungeon World par Grégory Pogorszelsky.

LA POISSE, VOLEUSE DE LA CITÉ DE L'AUBE

CARACTÉRISTIQUES

FOR 15 [+2] INT 9 [0]
 DEX 17 [+2] SAG 11 [0]
 CON 8 [-1] CHA 13 [+1]

ALIGNEMENT

Chaotique: Se jeter dans la gueule du loup sans réfléchir.

RACE

Humain: Vous êtes une professionnelle. Vous avez +1 quand vous **ÉTALEZ VOTRE SCIENCE** ou que vous **DISCERNEZ LA RÉALITÉ** à propos d'activités criminelles.

Niveau : 1

PX ACTUELS : 4

Dégâts

D8

Armure

1

PV

14

PV actuels :
 14

Regard fourbe et cheveux libres. Habit passe-partout et physique noueux.

LIENS

- > J'ai volé quelque chose à **Rurgosh**.
- > **Phirosalle** est toujours là pour m'aider quand ça tourne mal.
- > **Phirosalle** et moi, on est sur un gros coup.
- > **Rudiger** en sait beaucoup trop sur moi.

Phirosalle [+2]

Rudiger [+1]

Rurgosh [+1]

ÉQUIPEMENT

Matériel	Charge
Armure de cuir (<i>ARMURE 1</i>)	1
Rapière (<i>PROCHE, PRÉCIS</i>)	1
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Consommables	Charge
Dagues (<i>COURTE</i>) (3)	○○○○○○ 1
Rations de fer (5)	○○○○○○ 1
Sac d'aventurier (5)	○○○○○○ 1
Larmes de serpent (3)	○○○○○○ 0
Huile de Tagit (1)	○○○○○○ 0
_____	○○○○○○ _____
_____	○○○○○○ _____

Pièces d'Or (PO) : 18

Charge max : 8 / actuelle : 5

ACTIONS DE BASE DU VOLEUR

Attaque sournoise

Quand vous attaquez un ennemi sans défense ou par surprise avec une arme de mêlée ou de lancer, vous pouvez choisir d'infliger vos **DÉGÂTS**, 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 dans la liste ci-après : il 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 trois nouvelles doses de ce poison.

Les poisons **APPLIQUÉS** requièrent de les administrer à la cible ou dans une nourriture qu'elle absorbera. Les poisons **TOUCHÉS** nécessitent simplement de toucher la victime, p.ex. en enduisant une lame.

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'y a-t-il 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 Meneur vous laisse choisir deux options parmi **SUSPICION**, **DANGER** ou **COÛT**.

Morale souple

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

POISONS

Herbe de Sang

DANGEREUX, TOUCHÉ, 2 Po, 0 POIDS

la cible, tant qu'elle n'est pas soignée, soustrait 1d4 des **DÉGÂTS** qu'elle inflige.

Huile de Tagit

DANGEREUX, APPLIQUÉ, 3 Po, 0 POIDS

La cible s'endort d'un sommeil léger.

Larmes de Serpent

DANGEREUX, APPLIQUÉ, 2 Po, 0 POIDS

Quiconque inflige des **DÉGÂTS** à la cible tire deux dés au lieu d'un et prend le meilleur résultat..

Racines d'Or

DANGEREUX, APPLIQUÉ, 10 Po, 0 POIDS

La cible considère la prochaine créature qu'elle voit comme un allié fiable, jusqu'à preuve du contraire.

Actions de base du Voleur & Poisons

ACTIONS AVANCÉES DU VOLEUR

Quand vous montez de NIVEAU entre 2-5, 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 avec les marqueurs PRÉCIS ou CONTACT, votre ATTAQUE SORNOISE 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 de 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.



Actions avancées du Voleur