

# Le Reptilien

## une classe pour Dungeon World

**Noms :** Trillsk, Grst, Flik, Mrk, Slist, Kask, Urkset, Olts, Pelsst, Nool, Vellet, Hishte, Rix, Glurk, Bleshk, Merghest, Chaxit, Lessk, Zeex

XP : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

(Prochain niveau à 7+niveau actuel)

**Suffixes honorifiques :** -aes, -en, -avaru, -ji, -rao, -vaal, -garu, -babu, -moshu, -sri, -oni, -kuru, -chao, -elz, -zee, -chee, -xee

Nom :

Niv :

### Apparence

**Regard :** yeux ronds, yeux noirs, yeux tristes, petits yeux

**Écailles :** brillantes, ternes, balafrées, arc-en-ciel

**Vêtements :** pagne, robes de cuir, tunique de mousse, tenue de naissance

**Corps :** dodu, musclé, souple, sec

### Passé

#### ☐ Soigneur

Quand vous **parcourez l'environnement à la recherche des ingrédients végétaux pour faire un cataplasme de soins**, lancez +SAG. Sur 10+, vous en trouvez assez pour 3 utilisations. Sur 7-9, vous en trouvez assez pour 1 utilisation.

#### ☐ Chasseur

Toute arme utilisée pour la chasse (javelot, dague, couteau de lancer, ...) gagne l'attribut Précise pour vous.

#### ☐ Marchand

Vous avez l'oeil pour les bons investissements. Quand vous **dépensez des PO pour quelque chose qui semble inutile**, lancez +INT. Sur 10+, l'objet devient vite très convoité par plus d'une créature. Sur 7-9, quand vous le revendez, vous récupérez votre investissement, plus un petit extra.

### Alignement

#### ☐ Neutre

Défendre tous ceux que l'on considère comme sa famille.

#### ☐ Chaotique

Subvertir les règles d'une organisation.

#### ☐ Loyal

Honorer ses ancêtres et leurs croyances.

### Liens

.....

.....

.....

.....

.....

### Caractéristiques

Assignez ces scores à vos caractéristiques :

16 (+2) / 15 (+1) / 13 (+1) / 12 (+0) / 9 (+0) / 8 (-1)

FOR



Force :

Faible ☐ -1

INT



Intelligence :

Étourdi ☐ -1

DEX



Dextérité :

Secoué ☐ -1

SAG



Sagesse :

Confus ☐ -1

CON



Constitution :

Malade ☐ -1

CHA



Charisme :

Balafré ☐ -1

PV Max :

PV Max = 8 + Constitution

PV :

Dommages : D8

Armure :

### Exemples de Liens

- ☐ \_\_\_\_\_ a une odeur que je n'arrive pas à identifier.
- ☐ Je ne pense pas que \_\_\_\_\_ puisse survivre seul.
- ☐ \_\_\_\_\_ peut m'en apprendre beaucoup sur le monde.
- ☐ J'ai une dette impayée envers \_\_\_\_\_.
- ☐ La façon d'être de \_\_\_\_\_ m'est étrange et confuse.

## Actions de Départ

**Sens-moi ça !**

Votre langue fourchue vous permet de disposer de sens olfactifs exceptionnels. Si vous avez déjà pu sentir l'odeur d'une espèce donnée, vous pouvez identifier sa présence grâce à son odeur.

### Peau Caméléon (DEX)

Quand vous **restez immobile un moment et essayez de vous fondre dans l'environnement**, lancez +DEX. Sur 10+, votre peau imite à la perfection l'environnement, vous rendant très difficile à distinguer. Sur 7-9, votre peau s'accorde avec l'environnement mais choisissez un :

- L'effet ne dure pas longtemps. Le MJ vous indiquera quand ça se termine.
- Votre peau conserve en mémoire l'environnement. Vous ne pouvez plus utiliser cette action jusqu'à ce que vous trouviez un environnement neutre où réinitialiser votre peau.
- L'effort demande une grande concentration. Vous loupez quelque chose d'important.

## Queue détachable

Vous pouvez détacher votre queue de votre corps. Une fois votre queue détachée, vous pouvez contrôler son mouvement quelques instants. Une nouvelle queue repoussera au bout de quelques jours.

### Actions avancées (Niveau 2+)

### ☐ Chichis et Sifflements (CHA)

Quand vous **gonflez les joues pour déployer votre collerette et émettez un sifflement discordant**, lancez +CHA. Sur 7-9, toute créature qui vous voit ou vous entend croit que vous êtes plus dangereux que vous ne l'êtes vraiment. Sur 10+, la même chose que 7-9, et les créatures peuvent hésiter, sursauter ou fuir un court instant devant votre démonstration.

☐ **Sang froid**

Quand vous **embrassez une créature à sang chaud**, vous drainez une partie de sa chaleur corporelle. La créature devient froide et ralentie pendant un moment, et vous prenez +1 à suivre.

### ❑ Crachat collant

Mélangée à de l'eau, votre salive devient un adhésif puissant.

## ❑ Recollage

Vous pouvez rattacher votre queue sans attendre sa repousse.

### ❑ Venin amélioré

Requiert : Quelle belle queue ! - Venimeuse

Vous obtenez +2 doses de venin chaque jour.

### ❑ Troisième pouce

Requiert : Quelle belle queue ! - Préhensile

Votre queue possède un pouce opposable. Vous pouvez manipuler avec votre queue tout objet que vous manipuleriez avec vos mains.

☐ **Fouet acéré**

Requiert : Quelle belle queue ! - Fouet

Quand vous **fouettez une créature avec votre queue**, infligez +1d4 dommages en plus de tout autre effet.

## Amphibien

Vous avez des branchies et des membres palmés. Vous pouvez respirer et vous déplacer sous l'eau comme sur terre.

### Quelle belle queue ! (DEX)

Vous avez une queue formidable. Choisissez un trait :

☒ **Préhensile :** Vous pouvez attraper et tenir des objets avec votre queue.

☐ **Venimeuse** : Votre queue possède un dard. Vous débutez chaque journée avec trois doses de neurotoxine empoisonnée, qui peut paralyser de petites créatures, et sonner de plus grandes. Quand vous **frappez une créature avec votre dard et dépensez une dose de poison**, lancez +DEX. Sur 10+, vous frappez la cible avec une dose complète. Sur 7-9, vous frappez la cible mais choisissez un :

- Il vous faut plusieurs tentatives pour frapper la cible. Dépensez 2 doses.
- Vous ne délivrez qu'une faible dose, l'effet sera de courte durée. Il vous faudra agir vite pour en profiter.
- Vous attirez une attention malvenue.

❑ **Fouet :** Vous pouvez utiliser votre queue comme un fouet avec une portée allongée. Quand vous **fouettez une créature avec votre queue**, lancez +DEX. Sur 10+, choisissez 1. Sur 7-9 choisissez 1 mais vous vous exposez à une riposte.

- Votre cible est distraite. Vous ou un allié obtenez +1 à suivre si vous utilisez cette distraction.
- Vous faites trébucher ou enchevêtrerez la cible.
- Infligez vos dommages à la cible.

## Actions avancées (Niveau 6+)

## ❏ Régénération

Vous régénérerez vos membres perdus en quelques heures.

## ❑ Sens infrarouges

Vous détectez la localisation exacte de créatures à sang chaud à proximité, par la chaleur qu'elles dégagent.

## ❑ Queue multi-usages

*Requiert : Grande queue*

Choisissez un autre trait pour Quelle belle queue !

☐ Écailles encore plus épaisses

Remplace : Écailles épaisses

Vos écailles encore plus épaisses vous donnent +2 armure.

## ❏ Crachat explosif

Quand **votre morve** rencontre une source de feu, une explosion de flammes a lieu, infligeant d10 dommages à tous ceux à portée allonge.

## ❏ Branchies filtrantes

*Requiert : Amphibie*

Vos branchies ont une membrane filtrante qui élimine tous les poisons et substances contaminées que vous respirez ou ingérez.

## ❑ Multiclasse - Initié

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

**❑ Il marche sur l'eau ! (DEX)**

Quand vous **essayez de courir sur une surface liquide pendant quelques secondes**, lancez +DEX. Sur 10+, choisissez 2. Sur 7-9, choisissez 1.

- Vous traversez la surface
- Vous êtes indemne
- Vous n'attirez pas une attention malvenue, et ne vous trouvez pas dans une situation gênante

### ❑ Connaissance olfactive (SAG)

Quand vous **prenez quelques instants pour sentir intensément une créature**, lancez +SAG. Sur 10+, posez 3 questions de la liste au MJ. Sur 7-9, posez-en une.

- Quel a été le dernier repas de la créature ?
- Que ressent la créature en ce moment ?
- Quel type d'endroit a-t-elle visité récemment ?
- Quel type de créatures a-t-elle approché récemment ?
- De quel mal ou maladie la créature souffre-t-elle ?
- Où ai-je déjà senti cette créature ?

Une fois que vous avez utilisé cette action avec succès sur une créature, vous pouvez détecter la présence ou l'absence de cette créature spécifique grâce à l'action Sens-moi ça !

## ❑ Multiclasse - Maître

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

## Notes, Autres actions, ...

## Équipement de départ

*Vous commencez avec :*

**Symbole de votre tribu :**

**Rations** (5 utilisations, 1 poids), Utilisations : ☐☐☐☐☐

Choisissez votre défense :

- ☐ **Cuir de crocodile** (1 armure, 1 poids)
- ☐ **Bouclier de bois** (+1 armure, 2 poids)

Choisissez votre arme :

- ☐ **Javelot** (allonge, courte, lancé, 1 poids)
- ☐ **Dague** (contact, 1 poids)
- ☐ **Arc de chasse** (courte, longue, 1 poids)

Choisissez un :

- ☐ **Matériel d'aventurier** (5 utilisations, 1 poids) : ☐☐☐☐☐
- ☐ **Bandages** (3 utilisations, lent, 0 poids) : ☐☐☐
- ☐ **Antitoxine** (0 poids)

## Notes

**PO**

(100 PO = 1 poids)

## Charge

(Charge maximum = 8+FOR)  
Charge maximum :

*Design par Nicolas 'Gulix' Ronvel, inspiré par celui de Jason Shea*  
*Classe imaginée par Barrett Alexander*  
*Traduction autorisée, réalisée par Nicolas 'Gulix' Ronvel*  
*publiée sous licence CC-BY-SA et Beerware*