

LE BARBARE,

LIVRET DE PERSONNAGE POUR DUNGEON WORLD

PARAGRAPHE LÉGAL NÉCESSAIRE CONCERNANT LES LICENCES

Je n'apprécie pas plus qu'un autre les pavés de licences et de texte légal mais cette partie est importante parce que :

- Dungeon World a été édité sous une licence Créative Common qui permet l'existence de livrets de personnages créés par n'importe qui.
- Il est normal de nommer les créateurs, graphistes, traducteurs ayant travaillé à la création d'un livret. En général c'est la seule récompense qu'ils tireront de leur effort.

LICENCE DUNGEON WORLD

Dungeon World est un jeu d'Adam Koebel et Sage LaTorra sous licence Creative Common



Cette œuvre, création, site ou texte est sous licence Creative Commons Attribution 3.0 International . Pour accéder à une copie de cette licence, merci de vous rendre à l'adresse suivante <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/> ou envoyez un courrier à Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

LIVRET DE PERSONNAGE D'ORIGINE

Le livret de personnage « Barbare » a été publié sur Google+ : <https://plus.google.com/u/0/+SageLaTorra/posts/VtRyUZgesYk> sous licence Creative Common



par Sage LaTorra

Cette œuvre, création, site ou texte est sous licence Creative Commons Attribution 3.0 International . Pour accéder à une copie de cette licence, merci de vous rendre à l'adresse suivante <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/> ou envoyez un courrier à Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

TRADUCTEUR DU LIVRET

Ce livret a été traduit par M. Jean-Michel GOT sous licence Creative Common



Cette œuvre, création, site ou texte est sous licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International. Pour accéder à une copie de cette licence, merci de vous rendre à l'adresse suivante <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> ou envoyez un courrier à Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

La traduction s'appuie sur l'ouvrage « Dungeon World, version française, Manuel des Joueurs » publié par Magimax sous licence Creative Common



Cette œuvre, création, site ou texte est sous licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale 4.0 International. Pour accéder à une copie de cette licence, merci de vous rendre à l'adresse suivante <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/> ou envoyez un courrier à Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

PUBLICATION DE CETTE VERSION FRANÇAISE

Ce livret est publié par M. Jean-Michel GOT sous licence Creative Common



Cette œuvre, création, site ou texte est sous licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International. Pour accéder à une copie de cette licence, merci de vous rendre à l'adresse suivante <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> ou envoyez un courrier à Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

VERSION

Le Barbare, v 20 du 16/10/2014.

Créer

LE BARBARE

La civilisation, quel nom stupide, quelle prétention. Ils vous prennent de haut avec leurs cités gigantesques et puantes, avec leurs temples énormes et leurs sorciers. Ils se complaisent à oublier les langages des muscles et de l'acier. Mais vous les laissez dire, leur civilisation est corrompue, elle a ses ombres et vous y êtes bien. Vous tuez, volez piller et profitez de la vie. Rares sont les défis à la hauteur de votre valeur. Cependant, les plus grand défis ne peuvent être affrontés seuls. C'est pour ça que vous les supportez, et certains sont mêmes devenus des amis.

Mais demain, lorsque les « sauvages » seront aux portes de leurs royaumes corrompus pour piller toutes leurs richesses, qui sera leur chef sinon vous.

Car vous êtes le Barbare et vos appétits sont sans limites.

1. CHOISISSEZ UN NOM

Inscrivez-le à l'emplacement prévu.

PEUPLE

Vous allez devoir penser à votre peuple, à imaginer ses us et coutumes et à apprendre à en dresser une grande fresque. Enfin si vous voulez gagner des PX facilement.

RÉPARTISSEZ LES SCORES

Les caractéristiques et leur ajustement (en abrégé) sont : Force (FOR), Dextérité (DEX), Constitution (CON), Intelligence (INT), Sagesse (SAG) et Charisme (CHA).

Vous allez devoir répartir les six scores suivants à ces caractéristiques : 16, 15, 13, 12, 9 et 8.

Lisez d'abord la liste des actions de votre personnage et repérez celles que vous utiliserez fréquemment. Notez ensuite la caractéristique la plus souvent sollicitée au cours de ces actions. Attribuez-lui un score de 16. Notez ensuite celle qui vous paraît un peu moins sollicitée et attribuez-lui 15. Faites de même avec les autres scores par ordre de priorité décroissant. Inscrivez ces scores dans la première case à droite de la caractéristique.

NOTEZ LES AJUSTEMENTS

À chaque score correspond un **ajustement** (bonus ou malus) **désigné par 3 lettres** que vous utiliserez lorsqu'une action le requiert (par ex. +CHA).

Les ajustements sont les suivants :

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

Notez l'ajustement dans la seconde case en dessous de votre caractéristique.

CALCULEZ VOS POINTS DE VIE

Votre maximum de Points de Vie (PV) est égal à 8 + Constitution.

Inscrivez-le dans la case prévue.

CHOISISSEZ UN ALIGNEMENT

Votre alignement décrit, en quelques mots, la tendance morale de votre personnage. Choisissez-en un et cochez la case correspondante. C'est en vous conformant à la description de votre alignement que vous gagnerez de l'expérience.

2. CHOISISSEZ VOS APPÉTITS

En tant que Barbare, le choix de vos Appétits est très important. Lisez avec soin Appétits Herculéens et toutes les actions spéciales qui l'améliore avant de faire vos choix.

CHOISISSEZ VOTRE ÉQUIPEMENT

Calculez d'abord le poids maximum que vous pouvez transporter.

Il est égal à 8 + FOR.

Inscrivez-le à l'endroit prévu sur la fiche de matériel.

Vous débutez avec ce qui est décrit dans la section Matériel, faites vos choix et calculez votre encombrement. Calculez votre total d'armure et notez le dans la case Armure.

PRÉSENTEZ VOTRE PERSONNAGE

Une fois que tout le monde a terminé, faites un tour de table et, lorsque c'est à vous, présentez votre personnage, son aspect, sa classe et tout ce qui vous semblera pertinent. Vous pouvez indiquer son alignement ou le garder secret. .

NOM

APPARENCE

Noms : 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

Titres : le Glorieux, l'Affamé, l'Irascible, l'Invaincu, Le Glouton, l'Écraseur d'ennemis, le Briseur d'os, le Joyeux, le Mélancolique, le Tout-Puissant, le Géant, le Triomphant

Regard tourmenté, regard hanté, regard fou ou yeux voilés
Muscles puissants, grande jambes, carcasse décharnée ou corps souple
Tatouages étranges, bijoux inhabituels ou sans aucune décoration.
Cache sexe, casaque, tenue de pillard ou tenue inappropriée pour le climat

Assignez ces scores à vos caractéristiques : 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FORCE	DEXTÉRITÉ	CONSTITUTION	INTELLIGENCE	SAGESSE	CHARISME
<input type="checkbox"/> FAIBLE -1	<input type="checkbox"/> SECOUÉ -1	<input type="checkbox"/> MALADE -1	<input type="checkbox"/> ÉTOURDI -1	<input type="checkbox"/> CONFUS -1	<input type="checkbox"/> BALAFRÉ -1
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA

DÉGÂTS



ARMURE



PV



PV MAXIMUM
8 + CONSTITUTION

ALIGNEMENT

CHAOTIQUE

Éviter une convention du monde civilisée.

NEUTRE

Apprenez à quelqu'un les us et coutumes de votre peuple.

PEUPLE

ÉTRANGER

Vous pouvez être un elfe, un nain, un halfelin ou un humain mais vous et ceux de votre peuple ne sont pas d'ici. Au début de chaque session, le MJ vous demandera quelque chose à propos de votre terre natale, pourquoi vous êtes parti, et ce que vous avez laissé derrière vous. Si vous répondez à ces questions, marquez un PX.

RELATIONS

Inscrivez le nom d'un de vos compagnon dans au moins l'une des phrases ci-dessous :

_____ est ridicule et stupide, mais il m'amuse.

Les façons de faire de _____ sont étranges et compliquées.

_____ s'attire toujours des problèmes. Je dois les protéger d'eux-même.

_____ partage ma faim de gloire ; la terre tremblera sur notre passage !

ACTIONS DE DÉPART

Choisissez une des deux actions suivantes :

ARMURE COMPLÈTE ET BLINDÉ JUSQU'AUX YEUX

Vous ignorez le marqueur *Encombrant* de l'armure que vous portez

LÉGER, PAS BLESSÉ

Tant que vous portez moins que votre charge maximale, que vous ne portez ni armure, ni bouclier, vous ajoutez +1 à votre Armure.

Vous commencez aussi avec toutes ces actions :

APPÉTITS HERCULÉENS

Les autres peuvent se contenter d'une gorgée de vin ou de régner sur un ou deux serviteurs mais ils vous en faut plus. Choisissez deux appétits. Lorsque que vous essayez d'assouvir un de ces appétit, si vous devez lancer les dés pour une action, au lieu de lancer 2d6, vous lancerez 1d6 et 1d8. Si le d6 est plus élevé que le d8, le MJ amènera une complication ou un danger provoqué par vos appétits.

- Destruction pure
- Pouvoir sur autrui
- Plaisirs charnels
- Conquête
- Richesses et possessions
- Renommée et gloire

AVANTAGE

Vous avez un +1 continu pour dernier soupir. **Lorsque vous pousser votre dernier soupir, sur un 7-9 c'est vous qui faites une offre à la Mort en échange de votre vie. Si elle l'accepte vous vivez sinon vous êtes mort.**

MUSCULEUX

Lorsque vous maniez une arme, elle obtient les marqueurs *Puissant* et *Dévastateur*.

QU'EST-CE QUE VOUS ATTENDEZ ? (CON)

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

***Sur 10+**, ils vous considèrent comme la menace principale et ignorent vos compagnons, prenez un +2 continu contre eux.

***Sur 7-9**, seulement quelques uns (les plus faibles ou les moins futés d'entre eux) succombent à vos provocations.



LE BARBARE

NIVEAU

PX

MATÉRIEL

VOTRE CHARGE MAXIMALE EST DE 8 + FOR =

Rations, 5 Utilisations ○○○○○	3 Po	1 poids
Une dague, Contact	2 Po	1 poids
Des petits souvenirs de vos voyages et d'où vous venez et votre arme :		
<input type="checkbox"/> Hache, Proche	8 Po	1 poids
<input type="checkbox"/> Épée à deux mains, 2 mains, Proche, +1 Dégâts	15 Po	2 poids

Choisissez un parmi :

<input type="checkbox"/> Matériel d'aventurier, 5 Utilisations ○○○○○	20 Po	1 poids
Rations, 5 Utilisations ○○○○○	3 Po	1 poids
<input type="checkbox"/> Cotte de Mailles, 1 Armure, Porté	10 Po	1 poids

ACTIONS AVANÇÉES

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

J'AI ENCORE FAIM

Choisissez un appétit de plus.

FAIM DE DESTRUCTIONS

Prenez une action de la liste du guerrier, du barde ou du voleur. Vous ne pouvez pas prendre une de leurs actions multiclassée.

TON CORPS EST SI MUSCLÉ QU'IL ME FAIT TREMBLER

Quand vous réalisez un tour de force pure, nommez une personne présente qui a été impressionnée et vous avez un +1 à suivre pour négocier avec elle.

QU'IL Y A-T-IL DE MIEUX DANS LA VIE ?

À la fin de la session, si pendant celle-ci vous avez écrasé vos ennemis, que vous les avez vu mourir devant vous et que vous avez entendu les lamentations de leurs femmes alors vous marquez 1 PX.

GRAND VOYAGEUR

Vous avez beaucoup voyagé. Lorsque vous arrivez quelque part, demandez au MJ les traditions, pratiques et autres particularités locales importantes, il vous dira ce que vous avez besoin de savoir.

USURPATEUR

Lorsque vous faites la démonstration de votre valeur à une personne de pouvoir, vous avez +1 à suivre avec ses suivants, recrues et fidèles.

KHAN DES KHANS

Votre équipage accepte toujours la satisfaction gratuite de l'un de vos appétits comme paiement.

SAMSON

Vous pouvez immédiatement prendre un handicap pour vous libérer de toute entrave physique ou mentale.

CRAC !

Quand que vous taillez en pièces, sur un 12+ vous infligez vos dégâts et vous choisissez quelque chose de physique de votre cible (une arme, une position, un membre) qu'il perd.

FAIM INDESTRUCTIBLE

Quand vous subissez des dégâts, vous pouvez choisir de les ignorer mais de prendre un -1 continu jusqu'à ce que vous ayez rassasié un de vos appétits. Vous ne pouvez pas faire cela si vous subissez déjà ce -1.

AVOIR L'ŒIL POUR TROUVER LES POINTS FAIBLES

Lorsque vous discernez la réalité, vous pouvez ajouter à la liste de questions « Qu'est-ce qui est faible ou vulnérable ? ».

EN MOUVEMENT

Quand vous défiez un danger lié à un déplacement (tomber d'un pont étroit ou passer en courant à côté d'un garde armé) vous prenez +1.

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

C'EST UN BON JOUR POUR MOURIR (CON)

Tant que vos PVs sont inférieur à votre CON (ou 1, prenez le plus fort des deux) vous avez un +1 continu.

TUEZ LES TOUS

Requiert : Faim de Destructures

Prenez une autre action des listes de guerrier, de barde ou de voleur. Vous ne pouvez pas prendre une de leurs actions multiclassée.

CRI DE GUERRE (CHA)

Quand vous rentrez dans la bataille avec une démonstration de force (un hurlement, un cri de ralliement, une danse de guerre) lancez 2d6+CHA. *Sur 10+, vous avez les deux effets, *Sur 7-9 un des deux.

- Vos alliés sont ralliés et ont un +1 à suivre
- Vos ennemis sont effrayés et agissent en fonction (ils vous évitent, se cachent, attaquent sous l'effet de la terreur)

MARQUE DE PUISSANCE

Après avoir pris cette action et passé du temps, sans interruption, à méditer sur vos exploits et actes glorieux passés, vous pouvez vous marquer d'un symbole de pouvoir (une longue natte avec des clochettes, des cicatrices rituelles ou des tatouages, etc.). Toute créature mortelle intelligente voyant ce symbole comprendra spontanément que vous êtes une créature hors du commun et réagira en conséquence.

PLUS ! TOUJOURS PLUS !

Quand vous satisfaites à l'extrême un de vos appétits (détruire une chose unique et importante, obtenir une quantité incroyable de renommée, de gloire, de richesse, de pouvoir, etc.) vous pouvez choisir de le résoudre. Rayez le de la liste et marquez 1 PX. Même si vous pouvez le suivre de nouveau, vous ne ressentirez plus ce désir brûlant qui vous taraudait. En lieu et place, vous pouvez prendre un nouvel appétit dans la liste ou en écrire un vous même.

CELUI QUI RENVOIE

Lorsqu'en défiant le danger, si vous obtenez 12+ vous pouvez renvoyer le danger à sa source, le MJ décrira comment.

SAINÉ MÉFIANCE

Chaque fois que la magie corrompue des hommes vous fait défier le danger, traitez les résultats 6- comme des résultats 7-9.

POUR LE DIEU DU SANG (SAG)

Vous avez été initié dans les vieux rites, les rites sacrificiels. Choisissez quelque chose qui a de la valeur – or, sang, os et autres – aux yeux de vos dieux (ou esprits des ancêtres, ou vos totems, etc.) Lorsque vous sacrifiez de telles choses conformément aux rites, 2D6+SAG.

*Sur 10+, le MJ vous donnera des révélations sur vos problèmes actuels ou un moyen de vous aider,

*Sur 7-9 le sacrifice n'est pas suffisant et vos dieux s'attaquent à votre chair. Mais ils vous aident quand même.

*Sur un échec, vous récoltez la colère des esprits volages.