

LE BARDE

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 « Le Barde » a été publié dans Dungeon World : sous licence Creative Common



par Adam Koebel et

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 Magimax dans 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.

Créer

LE BARDE

Les poèmes disent que la vie d'aventurier est une route pavée de gloire, de fortune et de combats. Les histoires racontées dans toutes les tavernes de campagne doivent bien avoir un fond de vérité, n'est-ce pas ? Les chansons qui inspirent les humbles comme les têtes couronnées, qui calment les bêtes sauvages ou rendent les hommes furieux doivent bien venir de quelque part.

Voici le barde. Vous. La voie enjôleuse et la répartie facile.

Vous. Chanteur et conteur hors pair.

N'importe quel ménestrel peut réciter une fable, seul un vrai barde peut la vivre. Enfilez vos bottes, noble orateur. Aiguiser cette dague discrète et relevez le défi. Quelqu'un doit se trouver là, coude à coude avec les gros bras, les voyous et la graine de héros. Qui, mieux que vous, pour relater vos exploits ? Personne.

1. CHOISISSEZ UN NOM

Inscrivez-le à l'emplacement prévu.

2. PEUPLE

Vous pouvez opter pour Orc, Elfe ou Humain. Cochez la case voulue. Le peuple choisi vous donne droit à une action spéciale.

3. 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.

4. NOTEZ LES AJUSTEMENTS

À chaque score correspond un ajustement (bonus ou malus) 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.

5. CALCULEZ VOS POINTS DE VIE

Votre maximum de points de vie est égal à 8 + Constitution.

Inscrivez-le dans la case prévue.

6. 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.

7. CHOISISSEZ VOTRE DOMAINE DE CONNAISSANCE

Lisez l'action "Savoir Bardique". Ces connaissances spécifiques peuvent vous apporter des informations précieuses. Ne les choisissez pas à la légère. Cochez la case correspondante.

8. CHOISISSEZ VOTRE ÉQUIPEMENT

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

Il est égal à 11 + 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 prévue à cet effet.

9. 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.

10. CHOISISSEZ VOS LIENS

Choisissez parmi les liens et inscrivez sur votre fiche le nom d'au moins un autre PJ. Vous devez avoir au moins un lien au départ. Inscrivez, en-dessous, le nom des PJs avec lesquels vous avez un ou plusieurs liens. Chaque lien avec un PJ vous octroie un ajustement de +1 à inscrire dans la case à droite de son nom (3 liens = +3 LIEN).

NOM

APPARENCE

Elfe: Astrafel, Daelwyn, Feliana, Damarra, Sistranalle, Pendrell, Melliandre, Dagoliir

Humain: Baldric, Leena, Dunwick, Willem, Edwyn, Florian, Seraphine, Quorra, Charlotte, Lily, Ramonde, Cassandra

Regard complice, regard hardent, regard joyeux




Coiffure bizarre, échevelé, bérêt élégant

Parure, vêtements de voyages, vêtements de pauvres

Corps sain, corps bien nourri, corps mince

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"/> EFFRAYÉ -1
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA

DÉGÂTS		ARMURE		PV	
				ACTUEL MAX	PV MAXIMUM 6 + CONSTITUTION

ALIGNEMENT

BON

Exercer son art pour aider autrui.

NEUTRE

Désamorcer une situation tendue ou éviter un conflit.

CHAOTIQUE

Pousser autrui à une action décisive et irréfléchie.

PEUPLE

ELFE

Lorsque vous arrivez à un endroit important (à vous de décider), vous pouvez demander au MJ de vous raconter un fait de l'histoire de ce lieu.

HUMAIN

Quand vous arrivez pour la première fois dans un lieu civilisé, quelqu'un qui respecte les lois de l'hospitalité envers les ménestrels vous hébergera.

RELATIONS

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

Ce n'est pas ma première aventure avec _____.

J'ai chanté des histoires sur _____ bien avant de le connaître.

_____ est souvent l'objet de mes plaisanteries.

J'écris une ballade sur les aventures de _____.

_____ m'a confié un secret.

_____ se méfie de moi, et à juste titre.

ACTIONS DE DÉPART

ARTS ARCANIQUES (CHA)

Quand la magie de votre spectacle se matérialise, choisissez un allié et un effet :

- Soignez 1d8 dégâts.

- Ajoutez 1d4 aux prochains dégâts qu'il inflige.

- Son esprit est libéré d'un enchantement.

- La prochaine fois qu'on l'aide, il reçoit +2 au lieu de +1.

Puis lancez 2d6+CHA.

***Sur 10+**, l'allié bénéficie de l'effet choisi.

***Sur 7-9**, votre magie fonctionne mais vous attirez une attention malvenue ou votre sort se propage à d'autres cibles (au choix du MJ) et les affecte également.

SAVOIR BARDIQUE

Choisissez un domaine de connaissance :

Sorts & magie

Morts et morts-vivants

Grands événements du monde connu

Bestiaire des créatures inhabituelles

Sphères planaires

Légendes des héros du passé

Les dieux et leurs serviteurs

Lorsque vous **découvrez ou rencontrez pour la première fois un objet, un lieu ou une créature importants dans votre domaine de connaissance**, vous pouvez poser une question à son sujet au MJ. Le MJ répondra sincèrement. Il peut alors vous demander dans quel récit, quelle chanson ou légende, vous avez trouvé cette information.

UN HAVRE DANS LA TEMPÊTE

Lorsque **vous revenez dans un lieu civilisé que vous avez déjà visité**, indiquez au MJ à quand remonte votre dernier passage. Il vous dira en quoi ce lieu a changé depuis.

CHARMANT ET SINCÈRE

Quand vous discutez franchement avec quelqu'un, vous pouvez poser une question de la liste ci-dessous à son joueur (MJ compris). Il doit répondre sincèrement et peut à son tour vous poser une question de la liste, à laquelle vous devez répondre sincèrement.:

- Qui sers-tu ?

- Que souhaiterais-tu que je fasse ?

- Comment pourrais-je t'amener à (faire) _____ ?

- Que ressens-tu vraiment en ce moment ?

- Que désires-tu le plus ?

MATÉRIEL

VOTRE CHARGE MAXIMALE EST DE 9 + FOR = _____

Ration, 5 utilisations ○○○○○ 3 Po 1 poids

Choisissez un instrument qui pour vous ne pèsera rien :

- Mandoline de votre père, réparée
- Splendide luth, cadeau d'une noble personne
- Flûte de votre première sérénade
- Cor, volé
- Violon, jamais servi
- Livret de chants écrit dans une langue oubliée

Choisissez vos vêtements parmi :

- Armure de cuir, 1 *armure* 10 Po 1 poids
- Habits tape à l'œil 10 Po 0 poids

Choisissez votre armement parmi :

- Rapière de duel, *proche, précis* 25 Po 2 poids
- Épée courte, *proche* 8 Po 1 poids
- Arc rudimentaire, *courte* 15 Po 2 poids
- Flèches, 3 *munitions* 2 Po 1 poids

Prenez un lot au choix parmi :

- Sac d'aventurier, 5 utilisations ○○○○○ 20 Po 1 poids
- Bandages, *lent*, 3 utilisations ○○○ 5 Po 0 poids
- Herbe à pipe de Halfelin, 6 utilisations ○○○○○○ 5 Po 0 poids
- 3 Po

ACTIONS AVANCÉES

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

CHANT DE SOINS {CHA}

Quand vous soignez avec vos arts arcaniques, soignez +1d8 dégâts.

CACOPHONIE CRUELLE {CHA}

Quand vous ajoutez des dégâts grâce à votre art arcanique, ajoutez +1d4 dégâts supplémentaires.

À PLEINS TUBES {CHA}

Quand vous faites un bœuf d'enfer (qui sait, un bon coup de cor, un solo de luth sublime...), choisissez une cible qui peut vous entendre et tirez 2d6 +CHA.

***Sur 10+**, la cible attaque son allié le plus proche.

***Sur 7-9**, il attaque son allié le plus proche mais vous attirez aussi sa colère.

MÉTAL HURLANT {CON}

Quand vous hurlez ou jouez une note fracassante, vous choisissez une cible et tirez 2d6 +CON.

***Sur 10+**, la cible subit 1d10 dégâts et est assourdie durant quelques minutes.

***Sur 7-9**, vous blessez aussi votre cible mais ne contrôlez pas votre puissance : le MJ choisit une cible supplémentaire à côté.

A LITTLE HELP FROM MY FRIENDS

Quand vous aidez quelqu'un avec succès, vous avez +1 pour votre prochaine action.

BARATINER {CHA}

Quand vous négociez avec une personne, sur un 7+ vous avez +1 à votre prochaine action avec elle.

PARADE DE DUELLISTE {DEX} ou {FOR}

Lorsque vous taillez en pièces, vous avez +1 armure pour cette action.

TONALITÉS MYSTÉRIEUSES {CHA}

Votre art arcanique est puissant et vous permet de choisir deux effets au lieu d'un.

MULTICLASSE – DILLETANTE

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

MULTICLASSE – INITIÉ

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

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

CHŒUR DE SOINS {CHA}

Remplace : Chant de Soins

Quand vous soignez avec votre art arcanique, soignez +2d8 dégâts.

ÉCLAT VIOLENT {CHA}

Remplace : Cacophonie cruelle

Quand vous ajoutez des dégâts grâce à votre art arcanique, ajoutez +2d4 dégâts supplémentaires.

PHYSIONOMISTE

Si vous revoyez quelqu'un que vous avez déjà rencontré il y a un certain temps, vous avez +1 à la prochaine action contre lui.

RÉPUTATION {CHA}

Quand vous rencontrez pour la première fois une personne qui a entendu des chansons à votre sujet, lancez 2d6 +CHA.

***Sur 10+**, révélez au MJ deux choses qu'elle sait à votre propos.

***Sur 7-9**, révélez une chose au MJ et le MJ vous en révélera une.

ACCORD ÉTRANGE {CHA}

Remplace : Tonalités mystérieuses.

Lorsque vous faites usage de votre art arcanique, choisissez deux effets. L'un de ces effets (au choix) est doublé.

OREILLE MAGICALE

Lorsque vous entendez un ennemi prononcer une incantation, le MJ vous révélera le nom du sort et ses effets. Vous avez +1 si vous en tenez compte dans une action.

FOURBE

Lorsque vous utilisez Charmant et Sincère, vous pouvez aussi demander « Une de tes faiblesses m'est-elle profitable et comment ? ». Le PJ ne peut pas poser cette question en retour.

GARDE DE DUELLISTE {DEX} ou {FOR}

Remplace : Parade de duelliste.

Lorsque vous taillez en pièces, vous avez +2 armure pour cette action.

ESCROQUER {CHA}

Remplace : Baratinier

Quand vous négociez avec une personne, sur un 7+ vous avez +1 à votre prochaine action avec elle et vous pouvez poser à son joueur (MJ compris) une question à laquelle il doit répondre sincèrement.

MULTICLASSE – MAÎTRE

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