

# LE CHASSEUR

## 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 Chasseur» (The Hunter) a été publié dans le livret « Dungeon World Lore and Lords Pack », version du 23 mars 2014 : sous licence Creative Common



par Peter Johansen.

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 LA 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 CHASSEUR

**L**es donjons sont des places dangereuses pour les imprudents. Des bêtes féroces se cachent dans chaque caverne et derrière chaque arbre. Pour les autres, ce sont des menaces pour leurs foyers et leurs vies. Mais pour vous ces monstres sont vos proies.

Que signifie chasser ce qui vous chasse ? De vous dressez contre des monstres armé seulement de votre astuce et de votre arc ? Vous savez comment ils pensent, comment ils bougent. Vous posez vos pièges, vous vous préparez et vous visez. Lorsqu'ils viendront pour vous, vous serez prêt à les accueillir.

Vous attrapez toujours votre proie.

### 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 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.

### 8. 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.

### 9. 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** : Throndir, Elrosine, Aranwe, Celion, Dambrath, Lanethe, Mariel, Xarai  
**Humain** : Jonah, Halek, Brandon, Emory, Shrike, Nora, Diana, Eli, Wulf  
**Orc** : Kargek, Mordrog, Rashka, Gorthul, Throdok, Balchak, Harga

Regard fou, Regard perçant, Regard animal  
 Capuche, Ébouriffé, Chauve  
 Cape, Camouflage, Vêtements de voyage  
 Corps souple, Corps sauvage, Corps alerte

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

FORCE	DEXTERITÉ	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 8 + CONSTITUTION

## ALIGNEMENT

### CHAOTIQUE

Libérez quelqu'un de ses chaînes, concrètes ou mentales.

### BON

Se mettre en danger personnellement pour combattre une menace contre nature.

### NEUTRE

Aider un esprit ou un animal sauvage.

## PEUPLE

### ELFE

Quand vous entreprenez un voyage périlleux dans la nature, vous réussissez quelque soit le rôle qui vous est confié comme si vous aviez obtenu 10+.

### HUMAIN

Quand vous dressez un camp dans un donjon ou une ville, vous n'avez pas besoin de consommer une ration.

### ORC

Vos pièges font toujours 2 dégâts additionnels.

## RELATIONS

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

J'ai guidé \_\_\_\_\_ auparavant. Il est mon débiteur.

\_\_\_\_\_ est un ami de la nature et le mien par conséquent.

\_\_\_\_\_ ne respecte pas la nature et je ne le respecte pas non plus.

\_\_\_\_\_ ne comprend rien à la vie dans la nature. Je vais la lui apprendre.

## ACTIONS DE DÉPART

### CHASSER ET PISTER (SAG)

Quand vous suivez une piste d'indices laissés par le passage de créatures, lancez 2d6 +SAG.

\*Sur 7+, vous suivez la piste de la créature jusqu'à ce qu'un changement

significatif dans sa direction ou son moyen de déplacement ne survienne.

\*Sur 10+, vous choisissez aussi une option :

- Vous recevez une information utile sur votre proie. Le MJ vous dira quoi.

- Vous déterminez ce qui a interrompu la piste.

### TIR PRÉCIS (DEX)

Quand vous attaquez à distance un ennemi surpris ou sans défense, vous pouvez choisir d'infliger vos dégâts ou de choisir votre cible et de tirer 2d6+DEX.

\*Sur 10+, l'effet est identique à 7-9 plus vos dégâts.

\*Sur 7-9 :

- Tête : l'ennemi reste debout sans rien faire sauf baver quelques instants.

- Bras : l'ennemi lâche tout ce qu'il portait.

- Jambes : l'ennemi est ralenti et boite.

### TRAPPEUR (SAG)

Quand vous posez un piège, rayez un de vos pièges, décrivez comment vous l'installez et choisissez deux effets dans la liste.

- Faites vos dommages

- La victime est prisonnière du piège et ne peut se libérer sans le briser. Les créatures très fortes se libèrent plus vite.

- Le piège fait retentir une forte alarme. Où que vous soyez, vous serrez en mesure de l'entendre ou de percevoir l'alarme.

- La jambe de la victime est paralysée ; elle ne peut pas courir tant que la blessure n'est pas guérie.

Quand **quelqu'un tombe dans votre piège** lancez 2d6+SAG. \*Sur 10+, les deux effets se produisent. \*Sur 7-9, un seul des deux effet se produits, vous choisissez lequel.

Le nombre maximum de pièges actifs que vous pouvez posséder est égal à SAG. Les matériaux pour confectionner 1 piège coûtent 3 po et font 1 poids chacun.

## ACTIONS AVANCÉES

**Vous ne pouvez prendre cette action qu'a votre premier avancement.**

### DEMI-SANG

Votre ascendance est métissée et cela commence à se faire sentir. Vous gagnez l'action de départ d'humain si vous êtes elfe ou orc. Si vous êtes humain, vous pouvez prendre l'action de départ d'elfe **ou** d'orc.



# LE CHASSEUR

NIVEAU

PX

## MATÉRIEL

VOTRE CHARGE MAXIMALE EST DE 11 + FOR = \_\_\_\_\_

Ration, 5 utilisations ○○○○○	3 Po	1 poids	<input type="checkbox"/> Lance, <i>allonge</i>	7 Po	1 poids
Armure de cuir, 1 armure, porté	10 Po	1 poids	<b>Choisissez 2 :</b>		
Pièges, 3 ○○○	9 Po	3 poids	<input type="checkbox"/> Ration, 5 utilisations ○○○○○	3 Po	1 poids
Arc de Chasse, 2 mains, courte, longue	100 Po	1 poids	<input type="checkbox"/> Matériel d'Aventurier, 5 utilisations ○○○○○	20 Po	1 poids
Carquois de flèches, 3 munitions ○○○	2 Po	1 poids	<input type="checkbox"/> Bandages, <i>lent</i> , 3 utilisations ○○○	5 Po	0 poids
<b>Choisissez votre arme :</b>			<input type="checkbox"/> Antidote	10 Po	0 poids
<input type="checkbox"/> Épée Courte, <i>proche</i>	8 Po	1 poids	<input type="checkbox"/> Carquois de flèches, 3 munitions ○○○	2 Po	1 poids

## ACTIONS AVANCÉES

**Quand vous gagnez un niveau entre 2 et 5, vous pouvez choisir parmi les actions suivantes :**

### MEUTE DE LOUP

Lorsque vous Aidez quelqu'un avec succès, vous prenez un +1 à suivre.

### PROIE FAMILIÈRE (SAG)

Quand vous Étalez votre science à propos d'un monstre, utilisez SAG au lieu d'INT.

### CAMOUFLAGE

Quand vous restez immobile dans un environnement naturel, les ennemis ne vous voient que si vous bougez.

### NOIRCIR LE CIEL {DEX}

Quand vous tirez une salve, vous pouvez dépenser des munitions supplémentaires avant de jeter les dés. Pour chaque point de munition ainsi dépensé vous pouvez choisir une cible supplémentaire. Lancez une seule fois les dés et infligez les dégâts à toutes les cibles.

### SUIVEZ-MOI

Lorsque vous entreprenez un voyage périlleux, vous pouvez choisir deux rôles. Vous faites un jet de dés séparé pour chacun d'eux.

### UN ENDROIT SÛR

Quand vous mettez en place des tours de garde, chacun gagne +1 durant son Tour de Garde.

### PIÈGES AMÉLIORÉS {SAG}

Quand vous posez un piège, choisissez un effet supplémentaire et ajoutez les effets suivants à la liste :

- Le piège affecte aussi toutes les créatures proches de la victime.
- Le piège déplace la victime sur une courte distance.
- Le piège est particulièrement difficile à repérer et à désarmer.

Quand le piège se déclenche lancez 2d6+SAG. \* Sur 10+, les trois effets se produisent. \* Sur 7-9, choisissez deux effet. \* Sur 6-, choisissez un effet quand même.

### RUSE NATURELLE

Prenez une action de la liste du Druide ou du Voleur. Considérez que vous avez un niveau de moins pour le choix de l'action.

### TERRAIN FAVORABLE

Choisissez une région de la liste de Druide « Enfant du Pays » et ajoutez « La Grande Ville » à cette liste. Tant que vous êtes dans votre région, vous avez un +1 à Chasser et Pister et vous n'utilisez pas de matériaux pour faire vos pièges.

### REGARD TACTIQUE {SAG}

Quand vous Discernez la Réalité, ajoutez les questions suivantes à la liste :

- Quel est la meilleure voie pour s'enfuir ?
- Quel serait le meilleur couvert ?
- Lequel de mes alliés est le plus vulnérable ?

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

### DANS LE MILLE ! {DEX}

Quand vous lancez une Salve, sur un 12+ vous blessez aussi la cible au

bras, à la jambe ou à la tête comme si vous aviez fait un Tir Précis.

### PROIE DU CHASSEUR (SAG)

*Remplace : Proie familière*

Quand vous étalez votre science à propos d'un monstre, utilisez SAG au lieu d'INT. Sur 12+, en plus des effets normaux, vous pouvez poser une question au MJ sur ce sujet.

### LA FLÈCHE NOIRE

Quand vous connaissez le point faible de votre cible, vos flèches ignorent l'armure.

### GRANDS PAS

*Remplace : Suivez-Moi*

Quand vous entreprenez un voyage périlleux, vous pouvez choisir deux rôles. Lancez deux fois les dés, gardez le meilleur résultat pour les deux rôles.

### UN ENDROIT PLUS SÛR

*Remplace : Un Endroit Sûr*

Quand vous mettez en place des tours de garde, chacun gagne +1 à son Tour de Garde. Après une nuit de campement où vous avez mis en place les tours de garde, chacun obtient +1 à sa prochaine action.

### OBSERVATEUR (SAG)

Quand vous Chassez et Pistez, sur un succès vous pouvez gratuitement poser une question de la liste Discerner la Réalité à propos de la créature.

### LE JEU LE PLUS DANGEREUX (SAG)

*Requiert : Pièges Améliorés*

Choisissez un poison de la liste du Voleur, vous pouvez désormais utiliser ce poison sans risque. Quand vous montez un piège, vous pouvez mettre une dose de ce poison dedans. Quand le piège se déclenche, sur une réussite le poison affecte la victime. En plus, quand votre piège cause des dégâts, il fait +1d4 dégâts.

### MARQUE DU CHASSEUR

Quand vous faites couler le sang de l'ennemi, vous pouvez le déclarer comme étant votre proie. Vos pièges et attaques ont +1d4 dégât contre la proie. Quand vous Chassez et Pistez la proie, tous vos 6- sont traités comme des 7-9. Vous ne pouvez avoir qu'une proie à la fois.

### QUE LA CHANCE SOIT TOUJOURS DE VOTRE CÔTÉ

*Requiert : Terrain Favorable*

Quand vous êtes dans votre région, vous avez un +1 continu à Tir Précis et à Trappeur. Et vos attaques et de vos pièges font +1d4 dégâts.

### TIR SPECTACULAIRE (DEX)

Quand vous faites un tir à l'arc improbable et que vous voulez obtenir un effet inhabituel, décrivez ce que vous voulez qu'il arrive et lancez 2d6+DEX. \* Sur 10+, le MJ vous dira la chose à faire pour réussir votre tir. \* Sur 7-9, jusqu'à 3 choses.

- Prendre du temps à ajuster son tir
- Se mettre dans une position vulnérable
- Utiliser une munition
- Sacrifier ou mettre en péril quelque chose d'important