

LE DRUIDE

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 Druides » a été publié dans Dungeon World par 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.

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.

LE DRUIDE

Observe-les autour du feu. Pourquoi fréquentes-tu ces gens qui puent la sueur et la poussière des villes ? Est-ce ta bonté ? Les protèges-tu comme une mère ours protège ses oursons ? Sont-ils de ta meute à présent ? Curieux frères et sœurs en vérité. Malgré ton exemple, ils échoueront sans tes sens affûtés et tes griffes plus encore.

Tu appartiens aux espaces sacrés. Tu es l'enfant de la terre, tu portes les marques de ses esprits sur ta peau. Peut-être as-tu eu une vie avant, peut-être étais-tu l'un d'eux ? Plus maintenant. Tu as abandonné cette enveloppe immuable.

Écoute tes compagnons prier leurs dieux de pierre et polir leurs carapaces d'argent. Ils te parlent de la gloire qui les attend lorsqu'ils reviendront dans la ville purulente que tu as quittée.

Leurs dieux sont des enfants et leur acier une fausse protection. Tu connais les anciennes coutumes et tu portes les fourrures de la terre elle-même. Tu auras ta part du trésor, mais seras-tu jamais l'un des leurs ? Seul le temps le dira.

1. CHOISISSEZ UN NOM

Inscrivez-le à l'emplacement prévu.

2. PEUPLE

Vous pouvez opter pour Elfe, Halfelin 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 6 + 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. CHOIX SPÉCIALISATION DE CLASSE

Lisez l'action « Enfant du Pays ». Prenez votre temps. Le choix d'une région d'origine est une étape importante de la création du Druides. Cochez la case choisie sur la fiche.

8. CHOISISSEZ VOTRE ÉQUIPEMENT

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

Il est égal à 6 + 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 : Hycorax, Ethanwe, Sinathel, Demanor, Menoliir, Mithralan, Taeros, Aegor
Halfelin : Tanner, Dunstan, Rose, Ivy, Robard, Mab, Thistle, Puck, Anne, Serah
Humain : Elana, Obelis, Herran, Sylá, Andanna, Siobhan, Aziz, Pelin, Sibel, Nils, Wei

Regard sage, regard sauvage ou regard hanté
 Capuche à fourrure, coiffure échevelée, cheveux tressés
 Tenue cérémonielle, tenue pratique en cuir, vêtement fatigués

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  PV MAXIMUM 6+ CONSTITUTION

ALIGNEMENT

BON

Aider quelque chose ou quelqu'un à grandir, pousser, prospérer.

CHAOTIQUE

Détruire un symbole de civilisation.

NEUTRE

Éliminer une menace non naturelle.

PEUPLE

ELFE

La sève des Arbres Vénérables circule en vous. La Grande Forêt est toujours considérée comme votre région en plus de tout autre choix.

HALFELIN

Vous chantez les chansons bienfaitantes du printemps et du ruisseau. Quand vous montez un camp, vous et vos alliés récupérez +1d6 PV.

HUMAIN

Votre peuple a appris à domestiquer des animaux et vous leur êtes lié ; vous êtes capable de prendre la forme de tout animal domestique en plus de vos options habituelles.

RELATIONS

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

_____ a plus l'odeur de la proie que du prédateur.

Les esprits m'ont parlé du grand danger qui suit _____.

J'ai initié _____ à un rite secret de ma région.

J'ai goûté au sang de _____ et lui (elle) au mien. Nous sommes liés par cela.

ACTIONS DE DÉPART

CONTEMPLATION DE L'ESSENCE

Quand vous passez du temps en contemplation d'un esprit animal, vous pouvez en ajouter l'espèce à celles dont vous pouvez prendre la forme.

CHANGEFORME (SAG)

Quand vous faites appel aux esprits pour changer votre forme, lancez 2d6+SAG. *Sur 10+, retenez 3. *Sur 7-9, retenez 2. *Sur un échec, retenez 1 en plus de ce que dira le MJ.

Vous pouvez prendre la forme de toute espèce dont vous avez contemplé l'essence ou qui vit dans votre région; vous et vos possessions se fondent en une parfaite copie de la forme de cette espèce. Vous avez toutes les capacités et faiblesses innées de cette forme : griffes, ailes, branchies vous permettant de respirer sous l'eau. Vous utilisez vos caractéristiques normales, mais certaines actions peuvent être plus difficiles à mettre en œuvre (un chat aura plus de mal à se battre contre un ogre). Le MJ vous indiquera une ou plusieurs actions associées à votre nouvelle forme. Utilisez 1 pour accomplir cette action. Quand vous n'avez plus de retenue, vous revenez à votre forme normale. À tout moment, vous pouvez dépenser toutes vos retenues pour revenir à votre forme normale.

NOURRI PAR LA NATURE

Vous n'avez pas besoin de boire ou de manger. Si une action vous demande de consommer une ration, ignorez cette consigne.

LANGUE DES ESPRITS

Les grognements, aboiements, pépiements et appels des créatures de la nature sont un langage pour vous. Vous pouvez comprendre tout animal de votre région ou apparenté à une espèce dont vous avez contemplé l'essence.

ENFANT DU PAYS

Vous avez appris votre magie dans un lieu où les esprits sont forts et anciens. Ils vous ont marqué(e) comme l'un des leurs. Où que vous alliez, ils vivent en vous et vous permettent de prendre leur forme. Choisissez une région ci-dessous; c'est celle avec laquelle vous êtes en harmonie. Lorsque vous changez de forme, vous pouvez prendre celle d'un animal qui pourrait vivre dans votre région.

Choisissez un Aspect – un attribut physique qui vous identifie comme enfant du pays – qui reflète l'esprit de votre région. Ce peut être une caractéristique animale comme des bois ou des taches de léopard ou quelque chose de plus général: une chevelure de feuilles, des yeux de cristal brillant. Votre aspect demeure quelle que soit votre forme.

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> La Grande Forêt | <input type="checkbox"/> Les Îles de Saphir |
| <input type="checkbox"/> Les Plaines Murmurantes | <input type="checkbox"/> La Pleine Mer |
| <input type="checkbox"/> Le Vaste Désert | <input type="checkbox"/> Les Hautes Montagnes |
| <input type="checkbox"/> Le Marais Puant | <input type="checkbox"/> Le Nord Gelé |
| <input type="checkbox"/> Le Delta de la Rivière | <input type="checkbox"/> Les Terres Flétries |
| <input type="checkbox"/> Les Profondeurs de la Terre | |



NIVEAU

PX

MATÉRIEL

VOTRE CHARGE MAXIMALE EST DE 6 + FOR =

Vous transportez un souvenir de votre région d'origine. Décrivez-le :

Choisissez une protection parmi :

- Armure de peaux, 1 Armure, portée 10 Po 1 poids
- Bouclier en bois, +1 Armure 15 Po 1 poids

Choisissez une arme parmi :

- Gourdin, proche 1 Po 2 poids

- Bâton, proche, 2 mains 1 Po 2 poids

- Épieu, proche, lancé, courte 5 Po 1 poids

Un lot au choix parmi :

- Sac d'aventurier, 5 utilisations ○○○○○ 20 Po 1 poids

- Herbes et Cataplasme, lent, 2 utilisations ○○ 10 Po 1 poids

- Herbe à pipe des Halfelins, 6 utilisations ○○○○○○ 5 Po 0 poids

- 3 Antidotes 30 Po 0 poids

ACTIONS AVANCÉES

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

LE FRÈRE DU CHASSEUR

Choisissez une action de la liste du Ranger ou du Chasseur.

NATURE IMPITOYABLE {SAG}

Quand vous avez une forme animale appropriée (c'est à dire dangereuse), utilisez 1d8 comme dé de dégâts.

COMMUNION DES MURMURES (SAG)

Quand vous passez du temps quelque part en observant les esprits qui y demeurent et en faisant appel aux esprits de la région, lancez 2d6 +SAG. Vous recevrez une vision significative pour vous, vos alliés et les esprits des alentours. *Sur 10+, la vision est claire et utile pour vous. *Sur 7-9, la vision est brouillée et sa signification obscure. *Sur un échec, la vision est bouleversante, effrayante ou traumatisante. Le MJ la décrira. Vous avez -1 à votre prochaine action.

PEAU D'ÉCORCE

Tant que vos pieds touchent le sol, vous avez +1 armure.

L'ŒIL DU TIGRE

Quand vous marquez un animal (avec de la boue, de la saleté ou du sang), vous pouvez voir à travers ses yeux comme s'il s'agissait des vôtres, quelle que soit la distance qui vous sépare. Vous ne pouvez marquer qu'un animal à la fois.

MUE {SAG}

Quand vous subissez des dégâts en changeforme, vous pouvez choisir de revenir à votre forme normale pour les annuler.

MÉTAMORPHE {SAG}

Vous voyez les esprits du sable, de la mer et de la pierre. Vous pouvez dorénavant utiliser Langue des Esprits, Contemplation de l'Essence et Changeforme avec des objets naturels inanimés (plantes et rochers) ou des créatures qui en sont faits, comme vous le feriez avec des animaux. La forme peut en être l'exacte copie ou celles d'entités mobiles d'aspect vaguement humanoïde.

MODELEUR {SAG}

Lorsque vous changez de forme, choisissez une caractéristique. Les jets avec cette caractéristique sont à +1 continu tant que vous êtes sous cette forme. Le MJ en choisit une autre pour laquelle les jets sont à -1 continu tant que dure la forme.

MAÎTRISE ÉLÉMENTAIRE (SAG)

Quand vous faites appel aux esprits primitifs du feu, de l'eau, de l'air et de la terre afin qu'ils exécutent une tâche pour vous, lancez 2d6 +SAG.

*Sur 10+, choisissez deux résultats. *Sur 7-9 choisissez-en un. *Sur un échec, votre appel entraîne une catastrophe.

- L'effet souhaité survient

- La nature ne demande pas de contrepartie

- Vous gardez le contrôle

ÉQUILIBRE

Quand vous faites des dégâts retenez 1 point d'équilibre. Quand vous touchez quelqu'un et canalisez les esprits de la vie, vous pouvez dépenser des points d'équilibre et soigner 1d4 PV par point dépensé.

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

INFORME {SAG}

Quand vous changez de forme, ajoutez 1d4 à votre retenue.

DANSE DU DOPPELGANGER {SAG}

Vous pouvez étudier l'essence d'individus pour prendre leur forme exacte, y compris des humains, des elfes ou autres. Vous pouvez supprimer votre Aspect, mais alors vous avez -1 continu jusqu'au retour à votre forme normale.

SANG ET TONNERRE {SAG}

Remplace : Nature Impitoyable

Quand vous avez une forme animale appropriée (c'est à dire dangereuse), utilisez 1d10 comme dé de dégâts.

LE REPOS DU DRUIDE

Quand vous prenez cette action, vous pouvez entrer en harmonie avec une nouvelle région la prochaine fois que vous pouvez passer du temps en sécurité dans le lieu approprié. Cet effet n'a lieu qu'une fois et le MJ vous dira combien de temps cela prend et quel en est le coût. À partir de cet instant vous êtes considéré comme l'enfant du pays dans ces deux régions.

MULTIMORPHE {SAG}

Requiert : Métamorphe

Vous discernerez les motifs dont est fait le tissu du monde. Vous pouvez dorénavant utiliser Langue des Esprits, Contemplation de l'Essence et Changeforme avec les éléments : Feu, Eau, Air et Terre.

LA SŒUR DU TRAQUEUR

Choisissez une action de la liste du Ranger ou du Chasseur.

SCULPTEUR {SAG}

Requiert : Modeleur

Vous pouvez augmenter votre armure de 1 ou infliger +1d4 dégâts pendant que vous êtes en forme animale. Choisissez l'un ou l'autre quand vous changez de forme.

CHIMÈRE {SAG}

Quand vous changez de forme, vous pouvez créer une forme composite de 3 différentes formes maximum. Vous pouvez être un ours avec les ailes d'un aigle et une tête de bélier par exemple. Chaque particularité vous permettra d'effectuer une action. Votre chimère suit les mêmes règles que Changeforme pour le reste.

TISSEUR DU TEMPS QU'IL FERA

Quand vous êtes à l'extérieur au lever du soleil, le MJ vous demandera le temps qu'il fera ce jour. Dites lui ce que vous voulez, cela se passera ainsi.