

LE GUERRIER

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 Guerrier » 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 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 GUERRIER

Cest un boulot ingrat de se jeter, bille en tête, au cœur du danger et de ne devoir sa vie qu'à son armure et à son habileté. Ils ne chanteront pas vos louanges pour ce coup de couteau dans les côtes, pris à leur place dans cette taverne de Fricbourg. Pas de chœurs angéliques, non plus, pour les avoir tirés, encore hurlants, des Puits de la Folie. Qu'importe ! Vous faites ça pour le courage et la gloire. Pour la clameur et la fureur des batailles. Vous êtes une bête de fer. Tout en vous est acier.

Tandis qu'autour du feu de camp, vos compagnons de route se plaignent de leurs blessures, vous arborez vos cicatrices avec fierté.

Vous êtes le mur contre lequel le danger vient s'anéantir.

Au final, vous serez le dernier debout.

1. CHOISISSEZ UN NOM

Inscrivez-le à l'emplacement prévu.

2. PEUPLE

Vous pouvez opter pour Nain, 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 **10** + 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 ARME FAVORITE

Lisez votre fiche. Prenez votre temps. Le choix d'une arme favorite est une étape importante de la création du guerrier. Cochez les cases des options choisies sur la fiche.

8. CHOISISSEZ VOTRE ÉQUIPEMENT

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

Il est égal à $Y + FOR$.

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 : Elohiir, Sharaseth, Hasrith, Shevaral, Cadeus, Eldar, Kithracet, Thelian**Halfelin** : Finnegan, Olive, Randolph, Bartleby, Aubrey, Baldwin, Becca**Humain** : Hawke, Rudiger, Gregor, Brianne, Walton, Castor, Shanna, Ajax, Hob**Nain** : Ozruk, Surtur, Brunhilda, Annika, Janos, Greta, Dim, Rundrig, Jarl, Xotoq

Yeux durs, Regard mort, Regard impatient

Cheveux ébouriffés, Coupe au bol, Casque endommagé

Peau calleuse, Peau hâlée, Peau couturée de cicatrices

Corps musculeux, Corps souple, Corps ravagé

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
10 + CONSTITUTION

ALIGNEMENT

 BON

Défendre les plus faibles que soi

 NEUTRE

Vaincre un adversaire de valeur.

 MAUVAIS

Tuer un adversaire sans défense.

PEUPLE

 ELFE

Choisissez un type d'arme qui devient précis entre vos mains.

 HALFELIN

Quand vous défiez le danger en profitant de votre petite taille, vous recevez +1 à votre jet.

 HUMAIN

Une fois par combat vous pouvez relancer un jet de dégâts, le vôtre ou celui de quelqu'un d'autre.

 NAIN

Quand vous trinquez avec quelqu'un, vous négociez avec CON au lieu de CHA.

RELATIONS

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

_____ me doit la vie qu'il l'admette ou pas.

J'ai juré de protéger _____.

Je me fais du souci sur la capacité de _____ à survivre dans un donjon.

_____ est un mollasson, mais je vais en faire un dur à cuire, comme moi.

ACTIONS DE DÉPART

FORCER PORTES ET HERSES (FOR)Quand vous utilisez la force brute pour détruire un obstacle inanimé, lancez 2d6+FOR. ***Sur 10+** choisissez 3. ***Sur 7-9**, choisissez 2.

- Ça ne prend pas longtemps.
- Rien de valeur n'est endommagé.
- Cela ne fait pas un bruit énorme.
- Vous pouvez réparer ça sans trop d'effort.

CUIRASSÉ

Ignorez l'encombrement des armures que vous portez.

ARME FAVORITE

C'est votre arme. Beaucoup lui ressemblent, mais celle-là, c'est la vôtre. Votre arme est votre meilleure amie. Votre vie en dépend. Vous en êtes maître au même titre que votre vie. Sans vous, elle est inutile et réciproquement. Vous devez la brandir pour de bon.

Choisissez une arme - elle pèsent toutes 2 poids

-
- Épée
-
- Hache
-
- Marteau
-
- Fléau
-
- Épieu
-
- Poings

Choisissez une portée qui corresponde le mieux :

-
- Contact
-
- Proche
-
- Allonge

Choisissez deux améliorations :

-
- Crochets et pointes. +1 dégâts, mais +1 poids.
-
-
- Acérée. +2
- perforant**
- .
-
-
- Parfaitement équilibrée. Ajouter
- précis**
- .
-
-
- Dentelée. +1 dégâts.
-
-
- Brille en présence d'un type de créature de votre choix.
-
-
- Énorme. Ajouter
- dévastateur**
- et
- puissant**
- .
-
-
- Tous usages. Choisissez une portée supplémentaire.
-
-
- Excellente facture. -1 poids

Choisissez une apparence :

-
- Ancienne
-
- Immaculée
-
- Ouvragée
-
-
- Sinistre
-
- Tâchée de sang



LE GUERRIER

NIVEAU

PX

MATÉRIEL

VOTRE CHARGE MAXIMALE EST DE 12 + FOR = _____

Ration, 5 utilisations ○○○○○	3 Po	1 poids
Arme favorite	Ça n'a pas de prix !	2 poids
Choisissez une protection parmi :		
<input type="checkbox"/> Cotte de maille, 1 armure, porté	10 Po	1 poids
Matériel d'aventurier, 5 utilisations ○○○○○	20 Po	1 poids
<input type="checkbox"/> Armure d'écailles, 2 armure	50 Po	3 poids

Deux lots au choix parmi :

<input type="checkbox"/> Bouclier, +1 armure	15 Po	2 poids
<input type="checkbox"/> 2 potions de soins, ○○	100 Po	0 poids
<input type="checkbox"/> Antidote ○	10 Po	1 poids
Cataplasmes et herbes, lent, 2 utilisations ○○	10 Po	1 poids
<input type="checkbox"/> 22 Po		

ACTIONS AVANCÉES

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

SANS PITIÉ

Quand vous infligez des dégâts, ajoutez +1d4 dégâts.

MÂNES (CHA)

Quand vous consultez les esprits qui habitent votre arme favorite, ceux-ci vous donneront un aperçu de la situation actuelle et pourront vous poser des questions en retour. Lancez 2d6+CHA : sur 10+ le MJ vous donnera des détails précis. Sur 7-9 vous n'aurez qu'une impression.

MAÎTRISE DES ARMURES

Lorsque vous laissez votre armure encaisser l'essentiel des dégâts qui vous sont infligés, ceux-ci sont absorbés mais la valeur de votre armure (ou de votre bouclier au choix) est réduite de 1. La valeur est réduite chaque fois que vous faites ce choix. À 0, la protection est détruite.

ARMES AMÉLIORÉES

Ajoutez une option à votre arme favorite.

VOIR ROUGE {SAG}

Vous avez +1 quand vous discernez la réalité en plein combat.

INTERROGATOIRE {FOR}

Quand vous faites usage de menaces physiques alors que vous négociez, lancez avec FOR au lieu de CHA.

ODEUR DU SANG {FOR}

Après avoir taillé un ennemi en pièces, votre prochaine attaque contre cet adversaire inflige +1d4 dégâts.

MULTICLASSE – DILETTANTE

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

CUIR TANNÉ

Vous bénéficiez de +1 armure.

FORGERON

Si vous avez accès à une forge, vous pouvez conférer les propriétés magiques d'un objet à votre arme favorite. Cela détruit l'objet magique. Votre arme favorite reçoit les propriétés magiques de l'objet détruit.

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

SANGUINAIRE

Remplace : Sans pitié

Quand vous infligez des dégâts, ajoutez +1d8 dégâts.

MAÎTRISE PARFAITE DES ARMURES

Remplace : Maîtrise des armures

Lorsque vous laissez votre armure encaisser l'essentiel des dégâts qui vous sont infligés, ceux-ci sont absorbés et vous gagnez +1 continu contre l'attaquant, mais la valeur de votre armure (ou votre bouclier au choix) est réduite de 1. La valeur est réduite chaque fois que vous faites ce choix. À 0, la protection est détruite.

REGARD MEURTRIER (CHA)

Requiert : Voir rouge

Quand vous engagez le combat, lancez 2d6+CHA. Sur 10+ retenez 2. Sur 7-9 retenez 1. Dépensez 1 pour accrocher le regard d'un PNJ présent, qui se fige ou flanche et ne peut agir tant que vous le fixez. Sur un échec, vos ennemis vous considèrent immédiatement comme la plus grande menace.

GOÛT DU SANG {FOR}

Remplace : Odeur du sang

Après avoir taillé un ennemi en pièces, votre prochaine attaque contre cet adversaire inflige +1d8 dégâts.

MULTICLASSE – INITIÉ

Requiert : Multiclasse - Dilettante

Recevez une Action d'une autre classe, suivant les mêmes conditions que Classes Multiples – Dilettante.

CARAPACE

Remplace : Cuir tanné

Vous bénéficiez de +2 armure.

FATALE PRÉMONITION (SAG)

Lorsque vous participez à une bataille, lancez 2d6+SAG. Sur 10+, nommez quelqu'un qui vivra **et** quelqu'un qui mourra. Sur 7-9 nommez quelqu'un qui vivra **ou** quelqu'un qui mourra. Nommez des PNJ, pas des PJ. Si elle est un tant soit peu plausible, le MJ exaucera votre vision. Sur un 6- vous prévoyez votre propre mort agissez à -1 continu durant toute la bataille.

JAUGER L'ADVERSAIRE

Lorsque vous examinez l'armement d'un adversaire, demandez au MJ les dégâts qu'il inflige.

VÉTÉRAN (FOR)

Lorsque vous taillez en pièces et que vous obtenez 12+, infligez vos dégâts, esquivez les attaques et impressionnez, démoralisez ou effrayez vos ennemis.