

LE MJ

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 MJ » a été publié dans l'ouvrage 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 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 les ouvrages « Dungeon World, version française, Manuel des Joueurs », « Dungeon World, Version française, Guide du Maître », Octobre 2013 v1.0 et « Dungeon World, Version française, Manuel des Monstres » septembre 2014 v1.0 (septembre 2014) publiés 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 MJ, v 4 du 16/10/2014.

LE MJ

DÉCRIVEZ UN MONDE FANTASTIQUE OFFREZ AUX PERSONNAGES UNE VIE D'AVENTURES JOUEZ POUR DÉCOUVRIR CE QUI VA SE PASSER

PRINCIPES

- Dessinez des plans et des cartes, laissez des vides,
- Adressez-vous aux personnages, pas aux joueurs,
- Immergez-vous dans le fantastique,
- Agissez selon la fiction,
- Ne désignez pas vos actions par leur nom,
- Donnez vie à chaque monstre,
- Nommez chaque personne,
- Posez des questions, utilisez les réponses,
- Soyez fan des personnages,
- Pensez « danger »,
- Commencez et terminez avec la fiction,
- Pensez aussi hors-champ

ACTIONS

- Déclenchez l'action d'un lieu, d'un danger ou d'un monstre,
- Révélez une vérité indésirable,
- Montrez des signes d'une menace à venir,
- Infligez des dégâts,
- Épuisez les ressources des PJ,
- Séparez les PJ,
- Retournez les actions des PJ contre eux,
- Utilisez les inconvénients de la classe, du peuple ou de l'équipement des PJ,
- Mettez quelqu'un dans une situation difficile,
- Créez une situation dans laquelle excelle une classe,
- Offrez une opportunité aux PJ, avec ou sans coût,
- Indiquez aux PJ les conditions ou les conséquences de leurs actions

ACTIONS DE DONJONS

- Changez l'environnement,
- Montrez des signes d'une menace imminente,
- Utilisez une menace propre à une faction ou à une créature,
- Faites intervenir une nouvelle faction ou un nouveau type de créature,
- Faites rebrousser chemin aux PJ,
- Révélez de coûteuses richesses,
- Offrez un défi à l'un des personnages.

MONSTRES

QU'EST-IL SUPPOSÉ FAIRE ?

Inscrivez une action décrivant ce qu'il fait.

QUE VEUT-IL QUI POSE PROBLÈME AUX AUTRES ?

C'est son penchant. Indiquez-le comme une action intentionnelle.

COMMENT SE BAT-IL OU CHASSE-T-IL HABITUELLEMENT ?

- En grands groupes: Horde, Dégâts : d6, 3 PV
- En petits groupes (2 à 5 individus) : Groupe, Dégâts : d8, 6 PV
- Seul : Solitaire, Dégâts : d10, 12 PV

QUELLE EST SA TAILLE ?

- Plus petit qu'un chat domestique : Minuscule, Contact, -2 dégâts
- Comme un halfélin : Petit, Proche
- À peu près de taille humaine : Proche
- Gros comme un chariot : Grand, Proche, Allonge, 4 PV, +1 dégâts
- Bien plus grand qu'un chariot : Énorme, Allonge, 8 PV, +3 dégâts

QUELLE EST SA DÉFENSE LA PLUS IMPORTANTE ?

- Tissu ou chair : 0 Armure
- Cuir ou cuir épais : 1 Armure
- Maille ou écailles : 2 Armure
- Plaque ou os : 3 Armure
- Protection magique permanente : 4 Armure, Magique

EN QUOI CE MONSTRE EST-IL CONNU ?

Choisissez toutes les options qui s'appliquent :

- Force implacable : +2 dégâts, Puissant
- Compétence offensive : lancer deux fois les dés et garder le meilleur résultat
- Compétence défensive : +1 Armure
- Coup précis : +1 perforant
- Endurance étrange : +4 PV
- Ruse et tromperie : Furtif, inscrire une action décrivant un coup bas
- Une capacité utile comme le fait d'être amphibie ou d'avoir des ailes : ajouter une qualité spéciale relative à cette capacité
- Faveur des dieux : Divin, +2 dégâts ou +2 PV ou les deux (à votre convenance).
- Sorts et magie : Magique, inscrire une action de sorts

QUELLE EST SON MODE D'ATTAQUE FAVORI ?

Notez-le avec les dégâts de la créature. La réponse est généralement un

type d'arme, des griffes, un sort spécifique. Ensuite, répondez à ces questions à son sujet :

- Son mode d'attaque est brutal et visible : +2 dégâts
- Il permet au monstre de garder les autres à distance : Allonge
- Son armement est réduit et de mauvaise qualité : réduire la taille du dé de dégâts de 1
- Ses attaques peuvent découper ou percer le métal : Dévastateur, +1 perforant ou +3 perforant si elles peuvent carrément déchirer le métal.
- Une armure est inutile contre les dégâts qu'il inflige (à cause de la magie, de sa taille, etc.) : Ignore l'armure.
- Il attaque généralement à distance (avec des flèches, des sorts ou d'autres projectiles) : Courte ou Longue ou les deux (au choix)

QUELLES AFFIRMATIONS LE DÉFINISSENT ?

Choisissez toutes les options qui s'appliquent :

- Il est dangereux pour d'autres raisons que les blessures qu'il inflige : Fourbe, réduire la taille du dé de dégâts de 1, écrire une action indiquant pourquoi il est dangereux.
- Il est organisé en grands groupes à qui il peut demander de l'aide : Organisé, écrire une action décrivant cet appel à l'aide.
- Aussi intelligent qu'un être humain ou à peu près : Intelligent
- Il se défend activement avec un bouclier ou équivalent : Prudent, +1 Armure
- Il collectionne des babioles que les humains estiment précieuses (or, gemmes, secrets) : Thésauriseur.
- Il vient d'au-delà de ce monde : Planaire, écrire une action sur l'utilisation de savoirs et pouvoirs extra-planaires.
- Il est maintenu en vie par quelque chose qui dépasse la simple biologie : +4 PV
- Il a été fabriqué par quelqu'un : Construction, décrire une qualité particulière ou deux en rapport avec sa construction ou son usage.
- Son apparence est dérangeante, laide, ou affreuse : décrivez une qualité particulière expliquant pourquoi il est si horrible.
- Il n'a pas d'organes ou d'anatomie perceptible : Informe, +1 Armure, +3 PV
- Il (ou son espèce) est plus ancien que l'homme, les elfes et les nains : augmentez d'un niveau la taille de son dé de dégâts.
- Il abhorre la violence : lancez deux dés de dégâts, et gardez le plus petit.