

LE PALADIN

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 Paladin » 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 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.

VERSION

Le Paladin, v 12 du 17/10/2014.

Créer

LE PALADIN

L'enfer guette : une éternité de tourments dans le feu, la glace ou ce qui châtiara au mieux les péchés des foules damnées de *Dungeon World*. Vous seul vous dressez entre cette sombre torture et le salut des âmes. N'êtes-vous pas une sainte machine de guerre cuirassée, un templier du Bien et de la Lumière ? Le clerc peut bien faire ses prières le soir aux dieux qui séjournent au paradis. Le guerrier peut bien se prévaloir du « bien » lorsqu'il brandit son épée affûtée, mais vous-seul savez. Rien que vous.

Vous êtes les yeux, les mains et l'exécuteur des dieux. Vous êtes un parangon de droiture, de vertu et de justice. Vous avez le don de vision aussi. Une pureté des intentions qu'ignorent vos compagnons.

Alors, guidez ces simples d'esprit, paladin. Embrassez votre juste cause et apportez le salut à ce monde perdu. Vae victis !

1. CHOISISSEZ UN NOM

Inscrivez-le à l'emplacement prévu.

2. PEUPLE

Le paladin n'offre pas de choix de peuple. Vous êtes Humain, mais cela vous procure, néanmoins, 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. CHOIX SPÉCIALISATION DE CLASSE

Lisez votre fiche. Prenez votre temps. Le choix de la quête est une étape importante de la création du Paladin. 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 12 + 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 Armure.

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

Humain : Thaddeus, Augustine, Lux, Cassius, Hadrian, Lucia, Octavia, Regulus, Valeria, Sanguinus, Titianus

Regard amical, regard fier, yeux étincelants
 Heaume, coupe de cheveux, chauve
 Symbole sacré ancien, symbole sacré raffiné
 Corps sain, corps massif, 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"/> BALAFRÉ -1
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA

DÉGÂTS



ARMURE



PV



PV MAXIMUM
 10 + CONSTITUTION

ALIGNEMENT

BON

Se mettre en danger pour protéger les plus faibles que vous.

LOYAL

Pas de pitié pour les mécréants et les criminels !

PEUPLE

HUMAIN

Quand vous priez même brièvement, pour obtenir un conseil et que vous demandez : « Où est le mal ici ? », le MJ vous répondra sincèrement.

RELATIONS

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

Les écarts de conduite de _____ mettent son âme en danger !

_____ m'a épaulé dans la bataille. Je peux avoir toute confiance en lui.

Je respecte les croyances de _____, mais j'espère qu'il trouvera la vraie voie un jour.

_____ est une âme brave. J'ai beaucoup à apprendre de lui.

ACTIONS DE DÉPART

IMPOSITION DES MAINS (SAG)

Quand vous touchez une personne à même la peau et priez pour son bien-être, lancez 2d6+SAG. *Sur 10+, vous soignez 1d8 dégâts ou guérissez une maladie. *Sur 7-9, elle est soignée mais les dégâts ou la maladie vous sont transférés.

CUIRASSÉ

Ignorez l'encombrement des armures que vous portez.

LA LOI, C'EST MOI (SAG)

Quand vous donnez un ordre à un PNJ de par votre droit divin lancez 2d6+SAG. *Sur 7+, il choisit entre :

- s'exécuter,
- reculer avec précaution avant de fuir,
- vous attaquer.

*Sur 10+, vous avez aussi +1 à suivre contre lui.

*Sur un échec, il fait ce qu'il veut et vous avez -1 à suivre contre lui.

QUÊTE

Quand vous vous consacrez à une mission par la prière et un rituel de purification, déclarez sa nature :

- pourfendre _____, une grande plaie sur cette terre.
- défendre _____ des injustices qui le(s) frappent.
- découvrir la vérité sur _____.

Choisissez alors jusqu'à deux bénédictions :

- un indéfectible sens de l'orientation vers _____.
- l'invulnérabilité à _____ (par ex. les armes tranchantes, le feu, les enchantements, etc.).
- une marque d'autorité divine.
- la révélation innée des mensonges.
- une voix qui sublime la parole.
- une insensibilité à la faim, à la soif ou au sommeil.

Le MJ vous indiquera le ou les vœux que vous devez respecter pour maintenir ces bénédictions:

- Honneur (interdiction : des manœuvres ou des ruses de lâche).
- Tempérance (interdiction : la goinfrerie, l'ivresse et les plaisirs de la chair).
- Piété (obligation : le respect des services quotidiens)
- Valeur (interdiction : tolérer la survie d'une créature mauvaise)
- Vérité (interdiction : le mensonge)
- Hospitalité (obligation : réconfort des nécessiteux, quels qu'ils soient).



LE PALADIN

NIVEAU

PX

MATÉRIEL

VOTRE CHARGE MAXIMALE EST DE 12 + FOR = _____

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

Armure d'écaillés, 2 Armure, Porté, Encombrant 50 Po 3 poids

Un signe de votre foi que vous décrirez _____
_____ 0 poids

Choisissez une arme parmi :

Hallebarde, Allonge, +1 Dégâts, 2 mains 9 Po 2 poids

Épée longue, Proche, +1 Dégâts 15 Po 1 poids

Bouclier, +1 Armure 15 Po 2 poids

Choisissez un lot parmi :

Matériel d'Aventurier, 5 Utilisations ○○○○○ 20 Po 1 poids

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

Potion de soin: 1, ○ 50 Po 0 poids

ACTIONS AVANCÉES

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

FAVEUR DIVINE (SAG)

Dévouez-vous à une divinité (nommez-en une nouvelle ou choisissez-en une déjà existante). Vous obtenez les actions de clerc Communion et Lancer un sort. Quand vous choisissez cette action, considérez-vous comme un clerc de niveau 1. Chaque fois que vous gagnez un niveau par la suite, augmentez de un votre niveau effectif de clerc.

ÉGIDE SANGLANTE

Quand vous subissez des dégâts vous pouvez serrer les dents et supporter le choc. Si vous le faites, vous ne subissez pas de dégâts mais une faiblesse de votre choix. Si vous avez déjà six faiblesses vous ne pouvez pas utiliser cette action.

FRAPPE VIOLENTE

Quand vous suivez votre quête vous infligez +1d4 dégâts.

EXTERMINATUS

Quand vous proclamez à haute voix votre détermination à vaincre un ennemi, vous infligez +2d4 dégâts contre cet ennemi et -4 dégâts contre tout autre. Cet effet dure jusqu'à ce que l'ennemi soit vaincu. Si vous échouez ou abandonnez le combat, vous pouvez admettre votre défaite, mais l'effet continue jusqu'à ce que vous trouviez un moyen de vous racheter.

CHARGE !

Quand vous menez la charge au combat, ceux qui vous suivent ont +1 à leur prochaine action.

DÉFENSEUR ACHARNÉ (CON)

Quand vous défendez, vous gagnez toujours +1 de retenue, même sur un 6-.

ATTAQUE CONCERTÉE (FOR)

Quand vous taillez en pièces, choisissez un allié. Sa prochaine attaque contre votre adversaire inflige +1d4 dégâts.

PROTECTION SACRÉE

Vous gagnez +1 armure tant que vous suivez votre quête.

AUTORITÉ

Vous avez +1 pour diriger des mercenaires.

HOSPITALIER {SAG}

Quand vous soignez un allié, guérissez +1d8 dégâts.

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

MANIFESTATION DIVINE

Requiert : Faveur Divine

Quand vous assistez à une manifestation de magie divine, vous pouvez demander au MJ quelle divinité a octroyé ce sort et quels sont ses effets.

FRAPPE DIVINE

Remplace : Frappe Violente

Vous infligez +1d8 dégâts tant que vous suivez votre quête.

EN AVANT, TOUJOURS

Remplace : Charge !

Quand vous menez la charge au combat, ceux qui vous suivent ont +1 à leur prochaine action et +2 armure pour cette action.

DÉFENSEUR INÉBRANLABLE (CON)

Remplace : Défenseur acharné

Quand vous défendez, vous gagnez toujours +1 de retenue, même sur un 6-. Sur 12+, au lieu d'une retenue, votre adversaire le plus proche est entravé et vous obtenez un net avantage. Le MJ vous dira lequel.

COUDE À COUDE (FOR)

Remplace : Attaque concertée

Quand vous taillez en pièces, choisissez un allié. Sa prochaine attaque contre votre adversaire inflige +1d4 dégâts et il gagne +1 à sa prochaine action.

PROTECTION DIVINE

Remplace : Protection sacrée

Vous gagnez +2 armure tant que vous suivez votre quête.

AUTORITÉ DIVINE

Remplace : Autorité

Vous avez +1 pour diriger des mercenaires. Sur 12+ les mercenaires transcendent leur brève hésitation et accomplissent leur devoir avec une efficacité particulière.

GRAND HOSPITALIER {SAG}

Remplace : Hospitalier

Quand vous soignez un allié, guérissez +2d8 dégâts.

INFLEXIBLE

Quand vous subissez une faiblesse (y compris par Égide Sanglante), vous gagnez +1 sur ce qui l'a provoquée.

SANS PEUR ET SANS REPROCHE

Quand vous suivez votre quête choisissez trois bénédictions au lieu de deux.