

LE PRÊTRE

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 Creative 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 Prêtre » a été publié par Jacob Randolph dans l'ouvrage « Dungeon World Alternative Playbooks » 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 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 PRÊTRE

Les terres de *Dungeon World* sont un futoir oublié des dieux. Les dieux ne foulent plus ce sol. Maintenant ces terres sont un champs de bataille entre leurs suivants, leurs restes et leurs hommes d'église. Cette bataille ne se joue pas toujours avec des armes et c'est pourquoi ce champs de bataille a besoin de vous.

Avec des mots simples, vous répandez la foi en votre divinité parmi les incroyants. Avec des mots simples, vous suppliez votre divinité de vous offrir un miracle et elle vous écoute. Là où vous marchez marche aussi votre divinité et c'est par votre foi que son pouvoir se manifeste. Où que vous alliez, l'au-delà vous accompagne.

Votre divinité surveille chacun de vos pas, et à travers elle, votre succès est garanti.

Répand la foi, Prêtre, et sache que nul ne devrait oser lever la main sur toi.

1. CHOISISSEZ UN NOM

Inscrivez-le à l'emplacement prévu.

2. PEUPLE

Vous pouvez opter pour Nain, 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 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 DE LA DIVINITÉ

Lisez votre fiche. Prenez votre temps. Ce choix est une étape importante de la création du Prêtre. Choisissez les domaines divins après mûres réflexions.

8. CHOISISSEZ VOTRE ÉQUIPEMENT

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

Il est égal à 7 + 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

Nain : Durga, Aelfar, Gerda, Rurgosh, Bjorn, Drummond, Helga, Siggrun, Freya
Humain : Wesley, Brinton, Jon, Sara, Hawthorn, Elise, Clarke, Lenore, Piotr, Dahlia, Carmine

Regard gentil, Regard affûté, Yeux tristes
Tonsure, Cheveux étranges, Chauve
Vêtements sacerdotaux, Vêtements simples, Robes longues
Corps gras, Corps nouveaux, Corps fin

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  ACTUEL MAX
 PV MAXIMUM 6 + CONSTITUTION

ALIGNEMENT

- BON**
Vous mettre en danger pour soigner autrui.
- LOYAL**
Vous mettre en danger en suivant les préceptes de votre église ou de votre divinité.
- MAUVAIS**
Blesser quelqu'un pour démontrer la supériorité de votre église ou de votre divinité.

PEUPLE

- NAIN**
Quand vous utilisez Aura Divine sur quelqu'un d'autre, vous avez +1 Armure à suivre.
- HUMAIN**
Quand vous Défiez le Danger de quelque chose en rapport avec les domaines de votre divinité, prenez +1.

RELATIONS

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

_____ a insulté ma divinité, je ne lui fais pas confiance.
 J'ai pleine confiance en _____. Il est bon et est un fidèle.
 _____ est constamment en danger. Je vais le protéger.
 J'essaie de convertir _____ à ma foi.

DIVINITÉ

Vous adorez et servez une divinité qui vous donne des pouvoirs. Donnez un nom à votre divinité (peut-être Helferth, Sucellus, Zorica ou Krugon le Morne) et définissez ses domaines en répondant aux questions suivantes :

- Contrôle (le soleil, les mers, les cieux) : _____
- Représente (l'amour, la mort, la guerre, les bardes) : _____
- Adorateurs (nobles, nains, magiciens) : _____
- Ennemis (démons, mort-vivants, hérétiques) : _____
- Offrandes (sacrifices, secrets, victoire) : _____

ACTIONS DE DÉPART

INVOCATION (SAG)
 Quand vous êtes dans le besoin et faites appel à votre divinité, choisissez une Bénédiction et lancez 2d6+SAG. *Sur 10+, votre divinité intervient en votre faveur - le MJ vous dira comment. *Sur 7-9, votre divinité vous donne une Bénédiction mais vous devez aussi choisir une Condition.

- Bénédiction**
- Votre invocation manipule les domaines que votre divinité Contrôle.
 - Votre invocation commande à quelque chose que votre divinité Représente.
 - Votre invocation soutient des Adorateurs de votre divinité.
 - Votre invocation s'attaque aux Ennemis de votre divinité.

- Conditions**
- Votre invocation a un effet immédiat repérable et perceptible, attirant l'attention sur vous.
 - L'intervention est subtile ou met du temps pour se manifester.
 - Votre divinité veut quelque chose en échange, votre MJ vous dira quoi.
 - L'expérience divine vous laisse étourdi de joie (ou d'horreur). Vous prenez -1 continu pour Invocation jusqu'à ce que vous ayez eu le temps de prier tranquillement quelque temps.

AURA DIVINE (SAG)
 Lorsque vous faites appel à votre divinité pour vous protéger, vous ou un de vos alliés, lancez 2d6+SAG. *Sur 10+, retenez 2. *Sur 7-9, retenez 1 et vos prières attirent une attention indésirable.

- Soigner 1d8 PV
- Prendre +2 Armure à suivre
- Prendre +1 à suivre pour Défier le Danger
- Un ennemi qui approchait est repoussé

MENER LES OUAILLES (CHA)
 Quand vous prêchez à une foule, lancez 2d6+CHA. *Sur 10+, retenez 3. *Sur 7-9, retenez 1.*Sur 6- la foule se retourne contre vous. Utilisez vos retenue 1 pour 1 pour les choix suivants :

- Les gens s'approchent de vous et se remettent entre vos mains.
- Les gens s'approchent de vous en apportant tous leurs objets précieux
- Ils s'unissent et se battent pour vous.
- Ils ressentent l'excitation émotionnelle : joie, tristesse, rage, de votre choix
- Ils retournent tranquillement à leurs vies



LE PRÊTRE

NIVEAU

PX

MATÉRIEL

VOTRE CHARGE MAXIMALE EST DE 7 + FOR =

Ration, 5 utilisations ○○○○○	1 poids
Une robe de prêtre	0 poids
Un symbole de votre divinité, décrivez le _____	0 poids

Choisissez vos armes

- Arme Divine, *Contact* ou *Proche*, décrivez là _____ 1 poids
- Bâton, *Proche*, 2 mains 1 Po 1 poids

Choisissez deux :

- | | | |
|---|-------|---------|
| <input type="checkbox"/> Matériel d'aventurier, 5 utilisations ○○○○○ | 20 Po | 1 poids |
| Ration, 5 utilisations ○○○○○ | 3 Po | 1 poids |
| <input type="checkbox"/> 1 Potion de soins :○ | 50 Po | 0 poids |
| <input type="checkbox"/> Armure de cuir bénie, 1 armure, <i>Porté</i> | 10 Po | 1 poids |
| <input type="checkbox"/> Sac de bouquins, 5 utilisations ○○○○○ | 10 Po | 2 poids |
| Bandages, <i>Lent</i> , 3 utilisations ○○○ | 5 Po | 0 poids |

ACTIONS AVANCÉES

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

SAGACITÉ DIVINE (SAG)

Quand vous prenez un moment pour consulter votre divinité, vous pouvez Étaler votre Science en utilisant +SAG au lieu de +INT.

SOIGNEUR DÉVOUÉ

Quand vous soignez les blessures de quelqu'un d'autre, ajoutez votre niveau au montant soigné.

PROTECTION DIVINE

Quand vous ne portez ni armure ni bouclier, vous avez 2 Armure.

PREMIERS SOINS

Vous ignorez le marqueur *lent* sur les Bandages et sur les Cataplasmes et Herbes. Quand vous êtes attaqué pendant que vous soignez quelqu'un, gagnez +1 Armure contre cette attaque.

AURA SUPÉRIEURE

Quand vous utilisez *Aura Divine*, retenez 1 de plus, même sur un 6-.

SAINTE FERVEUR

Gagnez une action des listes du Templier ou du Cultiste.

FAISEUR DE MIRACLES

Gagnez une action de la liste du Mage. Si vous choisissez Lancer un Sortilège, vous devez choisir un Focus qui soit lié à votre divinité. En plus ajoutez ce Focus à la liste :

FOCUS : LA DIVINITÉ

Apparence : Voix Divine, Symbole Brillant de Foi ou Tatouages Brillants.

Alignés : Aider les Adorateurs, Servir de Vaisseau à votre Divinité, Manipuler sa Représentation.

Opposés : Aider les Ennemis, Désacraliser les Domaines que votre Divinité Contrôle.

GUIDE SPIRITUEL

Quand vous avez rempli une Condition de votre divinité et que vous priez pour savoir quoi faire ensuite, votre divinité vous dit ce que vous devez faire. Si vous le faites, marquez 1 PX.

PÉNITENT

Quand vous encaissez des dégâts et supportez la douleur, vous pouvez choisir de subir +1d4 dégâts (ignorez l'armure). Si vous le faites, vous avez +1 à suivre.

SÉRÉNITÉ

Quand vous traverser calmement, en marchant, une situation dangereuse, prenez +1 en Défier le Danger

PESÉE DE L'ÂME

Quand quelqu'un pousse son Dernier Soupir en votre présence, il ajoute +1 à son jet de dés.

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

ANATHÈME (SAG)

Quand vous frappez un Ennemi de votre divinité, lancez 2d6+SAG. *Sur 10+, cet ennemi est désintégré. *Sur 7-9, l'ennemi est détruit mais choisissez un des deux :

- La colère de votre divinité n'est pas encore finie. Elle cause des dégâts collatéraux massifs.
- Votre divinité accomplit cet acte via votre force vitale. Prenez -1 à suivre. *Sur 6-, votre divinité n'a pas pu détruire cet Ennemi. Le MJ vous dira pourquoi.

APOTHÉOSE

La première fois que vous vous retirez en prière après avoir choisi cette action, choisissez un attribut associé à votre divinité (des griffes aiguës, des ailes en saphir, un troisième œil extra-lucide...). Quand vous émergez de votre prière, vous êtes définitivement doté de cet attribut.

ARMURE DIVINE

Remplace : *Protection Divine*.

Quand vous ne portez ni armure ni bouclier, vous avez 3 armure.

NE POSEZ PAS VOTRE REGARD SUR LUI

Quand vous faites une Invocation et que vous obtenez un 12+, la magnificence de votre divinité s'impose à tous les témoins. Les alliés prennent un +1 à suivre et les PNJs se recroquevillent de terreur, d'effroi ou d'extase selon les cas.

REVIGORER

Quand vous soignez quelqu'un, il prend +2 à suivre contre la cause de ses dégâts.

MARTYR

Remplace : *Pénitent*

Quand vous encaissez des dégâts et supportez la douleur, vous pouvez choisir de subir +1d4 dégâts (ignorez l'armure). Si vous le faites, vous avez +1 continu jusqu'à ce que vous faisiez un 12+.

MULTICLASSE – DILETTANTE

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

PRIÈRE D'UNITÉ

Vous pouvez protéger un groupe avec l'Aura Divine, les effets choisis s'appliquent à tous les membres du groupe

PROVIDENCE

Ajoutez l'option suivante à la liste de l'Aura Divine :

- Un déplacement ennemi échoue à cause d'un instant de providence divine lié au domaine de votre divinité (une rafale de vent, un éclair de lumière, ou autre chose similaire).

LE FAUCHEUR

Après un combat, lorsque vous prenez le temps de dédier votre victoire à votre divinité et de consacrer les morts, vous avez +1 à votre prochain jet.