

# LE RANGER

## 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 Ranger » a été publié dans le livret 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.

#### VERSION

Le Ranger, v 15 du 17/10/2014.

# Créer

## LE RANGER

**C**es citoyens avec lesquels vous voyagez, ont-ils jamais entendu l'appel du loup ? Senti le vent hurler dans les déserts lugubres de l'est ? Ont-ils traqué leur proie avec l'arc et le couteau comme vous ? Bien sûr que non ! C'est pour cela qu'ils ont besoin de vous.

*Guide. Chasseur. Créature sauvage. Vous êtes tout cela à la fois et bien plus. Vous êtes resté seul dans la nature jusqu'à présent, mais un appel d'une plus grande importance - appelez-le destin si vous le souhaitez - vous a désigné pour accompagner ces gens. Ils sont braves, sans doute. Puissants et forts aussi. Mais vous seul connaissez les secrets des grands espaces.*

*Sans vous, ils seraient perdus. Grands-Pas, montrez la voie dans l'obscurité et le sang.*

### CHOISISSEZ UN NOM

Inscrivez-le à l'emplacement prévu.

### PEUPLE

Vous pouvez opter pour Elfe ou Humain. Cochez la case voulue. Le peuple choisi vous donne droit à une action spéciale.

### 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.

### 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.

### CALCULEZ VOS POINTS DE VIE

Votre maximum de points de vie est égal à 8 + Constitution. Inscrivez-le dans la case prévue.

### 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.

### CHOISISSEZ UN ANIMAL FAMILIER

Lisez votre fiche. Prenez votre temps. Le choix de l'animal familier est une étape importante de la création du Ranger. Cochez les cases des options choisies sur la fiche.

### CHOISISSEZ VOTRE ÉQUIPEMENT

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

Il est égal à 11 + 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.

### 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.

### 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** : Throndir, Elrosine, Aranwe, Celion, Dambrath, Lanethe

**Humain** : Jonah, Halek, Brandon, Emory, Shrike, Nora, Diana

Regard sauvage, regard perçant, yeux d'animaux

Capuche, chevelure hirsute, chauve

Vêtement

Corps souple, Carrure bestiale, corps effilé

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



ACTUEL MAX  
PV MAXIMUM  
8 + CONSTITUTION

## ALIGNEMENT

- BON**, libérer quelqu'un de ses liens (au propre ou au figuré).
- CHAOTIQUE**, aider un animal ou un esprit sauvage.
- NEUTRE**, se mettre en danger pour combattre un péril contre nature.

## PEUPLE

**ELFE**  
Quand vous entreprenez un voyage périlleux dans la nature, vous réussissez quelque soit le rôle qui vous est confié comme si vous aviez obtenu 10+.

**HUMAIN**  
Quand vous dressez un camp dans un donjon ou une ville, vous n'avez pas besoin de consommer une ration.

## RELATIONS

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

J'ai guidé \_\_\_\_\_ auparavant. Il est mon débiteur.  
 \_\_\_\_\_ est un ami de la nature et le mien par conséquent.  
 \_\_\_\_\_ ne respecte pas la nature et je ne le respecte pas non plus.  
 \_\_\_\_\_ ne comprend rien à la vie dans la nature. Je vais la lui apprendre.

## ACTIONS DE DÉPART

### ANIMAL FAMILIER

Vous avez un lien surnaturel avec un animal loyal. Vous ne pouvez pas lui parler véritablement mais il agit comme vous le souhaitez. Nommez votre animal familier et choisissez une espèce: loup, puma, ours, aigle, chien, faucon, chat, chouette, pigeon, rat, mule.

Choisissez une base:

- Férocité +2, Ruse +1, Armure 1, Instinct +1
- Férocité +2, Ruse +2, Armure 0, Instinct +1
- Férocité +1, Ruse +2, Armure 1, Instinct +1
- Férocité +3, Ruse +1, Armure 1, Instinct +2

Votre animal familier est dressé à attaquer des humanoïdes. Choisissez autant de qualités que sa férocité, autant de dressages supplémentaires que sa ruse, autant de faiblesses que son instinct

- |                                           |                                                             |                                     |
|-------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| <b>Qualité</b>                            | <b>Dressage</b>                                             | <b>Faiblesse</b>                    |
| <input type="checkbox"/> rapide           | <input checked="" type="checkbox"/> Attaquer les humanoïdes | <input type="checkbox"/> inconstant |
| <input type="checkbox"/> costaud          | <input type="checkbox"/> chasser                            | <input type="checkbox"/> sauvage    |
| <input type="checkbox"/> gros             | <input type="checkbox"/> chercher                           | <input type="checkbox"/> lent       |
| <input type="checkbox"/> calme            | <input type="checkbox"/> explorer                           | <input type="checkbox"/> soumis     |
| <input type="checkbox"/> polyvalent       | <input type="checkbox"/> garder                             | <input type="checkbox"/> effrayé    |
| <input type="checkbox"/> réflexes rapides | <input type="checkbox"/> combattre les monstres             | <input type="checkbox"/> étourdi    |
| <input type="checkbox"/> infatigable      | <input type="checkbox"/> jouer un spectacle                 | <input type="checkbox"/> borné      |
| <input type="checkbox"/> camouflage       | <input type="checkbox"/> travailler                         | <input type="checkbox"/> faible     |
| <input type="checkbox"/> féroce           | <input type="checkbox"/> se déplacer                        |                                     |
| <input type="checkbox"/> intimidant       |                                                             |                                     |
| <input type="checkbox"/> sens développés  |                                                             |                                     |
| <input type="checkbox"/> discret          |                                                             |                                     |

### ORDONNER

Lorsque vous accomplissez une action pour laquelle votre animal familier est dressé et que...

- vous attaquez la même cible, ajoutez sa férocité à vos dégâts.
- vous pistez, ajoutez sa ruse à votre jet.
- vous subissez des dégâts, ajoutez son armure à la vôtre.
- vous discernez la réalité, ajoutez sa ruse à votre jet.
- vous négociez, ajoutez sa ruse à votre jet.
- quelqu'un cherche à vous gêner, ajoutez son instinct à son jet.

### CHASSER ET PISTER (SAG)

Quand vous suivez une piste d'indices laissés par le passage de créatures, lancez 2d6+SAG. \*Sur 7+, vous suivez la piste de la créature jusqu'à ce qu'un changement significatif dans sa direction ou son moyen de déplacement ne survienne. \*Sur 10+, vous choisissez aussi une option :

- vous recevez une information utile sur votre proie. Le MJ vous dira quoi.
- vous déterminez ce qui a interrompu la piste.

### TIR PRÉCIS (DEX)

Quand vous attaquez à distance un ennemi surpris ou sans défense, vous pouvez choisir d'infliger vos dégâts ou de choisir votre cible et de tirer 2d6 +DEX. \*Sur 10+, le résultat est identique à 7-9, plus vos dégâts.

- Tête : 7-9 l'ennemi reste debout sans rien faire sauf baver quelques instants.
- Bras : 7-9 l'ennemi lâche tout ce qu'il portait.
- Jambes : 7-9 l'ennemi est ralenti et boite.



LE RANGER

NIVEAU

PX

## MATÉRIEL

VOTRE CHARGE MAXIMALE EST DE 11 + FOR = \_\_\_\_\_

Ration, 5 Utilisations ○○○○○

3 Po 1 poids

Armure de cuir, 1 Armure, Porté

10 Po 1 poids

Arc de chasse, Courte, Longue

100 Po 1 poids

Flèches, 3 Munitions ○○○

2 Po 1 poids

Matériel d'aventurier, 5 Utilisations ○○○○○

20 Po 1 poids

Choisissez une arme parmi :

Épée courte, Proche

5 Po 1 poids

Épieu, Allonge

8 Po 1 poids

Choisissez un lot parmi :

Flèches, 3 Munitions ○○○

2 Po 1 poids

Ration, 5 Utilisations ○○○○○

3 Po 1 poids

## ACTIONS AVANCÉES

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

### DEMI-ELFE

Vous ne pouvez prendre cette action que si c'est votre première action avancée.

Votre ascendance est métissée et cela commence à se faire sentir. Vous gagnez l'action de départ de l'elfe si vous aviez choisi humain à la création de votre personnage et vice-versa.

### EMPATHIE SAUVAGE

Vous pouvez parler aux animaux et les comprendre.

### PROIE FAMILIÈRE (SAG)

Quand vous étalez votre science à propos d'un monstre, utilisez SAG au lieu de INT.

### MORSURE DE LA VIPÈRE {DEX} {FOR}

Quand vous frappez un ennemi avec une arme dans chaque main, ajoutez +1d4 dégâts.

### CAMOUFLAGE

Quand vous restez immobile dans un environnement naturel, les ennemis vous voient uniquement si vous bougez.

### LE MEILLEUR AMI DE L'HOMME

Quand vous laissez votre animal familier prendre un coup à votre place, vous ne subissez pas de dégâts et la férocité de votre animal tombe à 0. Si cette caractéristique est déjà à 0, vous ne pouvez pas utiliser cette action. Quelques heures de repos en compagnie de votre animal lui restaurent sa férocité.

### NOIRCIR LE CIEL {DEX}

Quand vous tirez une salve, vous pouvez dépenser des munitions supplémentaires avant de jeter les dés. Pour chaque point de munition ainsi dépensé vous pouvez choisir une cible supplémentaire. Lancez une seule fois les dés et infligez les dégâts à toutes les cibles.

### SURENTRAÎNÉ

Choisissez un entraînement supplémentaire pour votre animal familier.

### PRÊCHER DANS LE DÉSERT (SAG)

Consacrez vous à une divinité (nommez en une ou choisissez-en une déjà établie). Vous choisirez la voie du Clerc ou du Prêtre.

Clerc : vous gagnez la faculté de communier et de lancer des sorts comme un clerc quand vous choisissez cette action. Considérez-vous comme un clerc de niveau 1 pour lancer un sort. Par la suite, chaque fois que vous gagnez un niveau, vous augmentez votre niveau de clerc de 1.

Prêtre : vous obtenez la capacité d'invocation.

### SUIVEZ-MOI (SAG)

Lorsque vous entreprenez un voyage périlleux, vous pouvez choisir deux rôles. Vous faites un jet de dés séparés pour chacun d'eux.

### UN ENDROIT SÛR {SAG}

Quand vous mettez en place des tours de garde, chacun gagne +1 durant sa veille.

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

### LANGAGE SAUVAGE

Remplace : Empathie Sauvage

Vous pouvez parler avec toute créature non magique et non-planaire et la comprendre.

### PROIE DU CHASSEUR (SAG)

Remplace : Proie familière

Quand vous étalez votre science à propos d'un monstre, utilisez SAG au lieu de INT. Sur 12+, en plus des effets normaux, vous pouvez poser une question au MJ sur ce sujet.

### CROCHETS DE LA VIPÈRE {DEX} {FOR}

Remplace : Morsure de la vipère

Quand vous frappez un ennemi avec une arme dans chaque main, ajoutez +1d8 dégâts.

### LE VENTRE DE SMAUG {DEX}

Quand vous connaissez le point faible de votre cible, vos flèches sont perforantes à 2.

### GRAND PAS (SAG)

Remplace : Suivez-moi

Lorsque vous entreprenez un voyage périlleux, vous pouvez choisir deux rôles. Lancez deux fois les dés. Appliquez le meilleur résultat pour les deux rôles.

### UN ENDROIT PLUS SÛR {SAG}

Remplace : Un endroit sûr

Quand vous mettez en place des tours de garde, chacun gagne +1 durant sa veille. Après une nuit de campement durant laquelle vous avez mis en place les tours de garde, chacun obtient +1 à sa prochaine action.

### OBSERVATEUR (SAG)

Quand vous chassez et pistez, sur 7+ vous pouvez également poser gratuitement une question de la liste de « Discerner la réalité » à propos de la créature que vous traquez.

### DRESSAGE SPÉCIAL

Choisissez une action d'une autre classe. Aussi longtemps que vous agissez avec votre animal familier, cette action est possible.

### ALLIÉ SURNATUREL

Votre animal familier n'est pas un animal mais un monstre. Décrivez-le. Il a +2 Férocité et +1 Instinct et un entraînement supplémentaire.