

# LE TEMPLIER

## 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 Templier » a été publié dans l'ouvrage Dungeon World Alternative Playbooks sous licence Creative Common



par Jacob Randolph.

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 TEMPLIER

**D**es hérétiques ! Tous des Hérétiques. Partout ou vous regardez dans *Dungeon World* vous ne voyez que blasphèmes. Ils prétendent tous être bons et gentils mais on ne vous la fait pas ! Ce sont juste des degrés différents d'hérésie. Face au mal vous ne reculerez pas. Vous ne renoncerez jamais et vous ferez en sorte que ces mollassons fassent de même. Vous êtes ici pour accomplir votre mission et nul homme ni bête ne vous arrêtera. Ces hommes et ces femmes avec lesquels vous voyagez sont meilleurs que la plupart, mais ils restent de simples mortels. Ils restent faillibles. Contrairement à vous. Vous êtes pur. Votre cause est absolue. S'il le faut vous utiliserez n'importe quel moyen pour accomplir votre but. Car vous êtes le Templier, et l'échec n'est pas une option.

### 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  $X + \text{Constitution}$ .

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 est une étape importante de la création du Templier. 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  $Y + \text{FOR}$ .

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

**Humain** : Arthur, Gwenivere, Hadrien, Logan, Lucie, Octavie, Regulus, Valeria, Viktor

**Elfe** : Augustine, Cassius, Céleste, Magiere, Sanguinus, Sayas, Thaddeus, Titanius, Yamaxanadu

**Nain** : Ciaphas, Erdas, Gressa, Holt, Ibram, Kerry, Kovacs, Lux, Ogram, Petrov, Tyrae

Regard dur, Regard fier, Yeux brillants




Heaume, Coupe tendance, Chauve

Vieux symbole sacré, Symbole sacré chic

Corps sain, Corps massif, Corps de fer

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 10 + CONSTITUTION

## ALIGNEMENT

### LOYAL

Pas de pitié pour les mécréants et les criminels !

### BON

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

### MAUVAIS

Poursuivre son objectif sans tenir compte des pertes collatérales.

## PEUPLE

### HUMAIN

Vous ignorez des blessures que vous ne devriez pas pouvoir ignorer. Lorsque vous souffrez d'un Handicap, vous pouvez subir 2 dégâts pour avoir un +1 à suivre sur un jet utilisant cette caractéristique.

### ELFE

Vous restez en vie par la seule force de votre volonté. Vous lancez avec +SAG au lieu de +CON lorsque vous utilisez Increvable.

### NAIN

Vous êtes si robuste que s'en est terrifiant. Vous lancez avec +CON au lieu de +SAG lorsque vous employez Inquisition.

## RELATIONS

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

\_\_\_\_\_ est égaré et son attitude pourrait devenir un problème.

\_\_\_\_\_ a dénoncé un hérétique. Je peux lui faire confiance.

\_\_\_\_\_ est suspect. Je l'ai ajouté à ma liste.

Je veux prendre \_\_\_\_\_ sous mon aile.

Je n'accepterais aucune critique provenant de \_\_\_\_\_. Il faut qu'il reste à sa place.

## ACTIONS DE DÉPART

### CE N'EST PAS D'EUX DONT VOUS DEVRIEZ AVOIR PEUR (LIEN)

Lorsque vous êtes derrière un allié et qu'il hésite, vous pouvez le « stimuler ».

Vous pouvez Aider un allié avec n'importe quelle action aussi longtemps qu'il peut entendre vos menaces. Si vous êtes assez proche pour pouvoir lui faire du mal, alors vous avez un +1 à votre jet d'Aide.

### JE SUIS LA LOI (CHA)

Lorsque vous donnez à un PNJ un ordre basé sur votre position sociale, lancez 2d6+CHA. \*Sur 7+, il choisit 1 :

- Faire ce que vous demander
  - Reculer précautionneusement puis fuir
  - Vous attaquer
- \*Sur 10+, vous prenez aussi un +1 à suivre contre lui.  
\*Sur 6-, il fait ce qui lui plaît et vous avez un -1 à suivre contre lui.

### INQUISITION (CHA)

Lorsque vous avez une discussion en privée avec un PNJ, lancez 2d6+CHA. \*Sur 10+, prenez 3. \*Sur 7-9, prenez 2. \*Sur 6- prenez 1 mais le PNJ va tenter de s'enfuir ou de vous attaquer. Vous pouvez dépenser 1 pour 1 des résultats suivants :

- Vous avez appris pour qui il travaille et pourquoi.
  - Vous avez appris son objectif et jusqu'où il est prêt à aller pour l'accomplir
  - Vous avez appris s'il prévoyait de faire du tort à quelqu'un et si oui à qui
  - Vous avez appris s'il cache quelque chose et si oui quoi
- Après l'avoir entendu, vous pouvez l'interroger de nouveau en lui mettant encore plus de pression – en brisant quelques os, en menaçant des personnes aimées et autres méthodes joyeuses. Si vous le faites, vous prenez un +1 mais le PNJ ne voudra plus jamais avoir affaire à vous.

### INCREVABLE (CON)

Lorsque vous n'êtes pas en état de continuer mais que vous le faites tout de même, lancez 2d6+CON. \*Sur 10+, prenez les deux. \*Sur 7-9, prenez en un. \*Sur 6-, prenez en un, mais votre état s'aggrave considérablement : prenez 1d8 dégâts alors que vous poussez au-delà de vos limites.

- Vous ignorez vos handicaps et blessures jusqu'au moment ou vous allez atteindre votre but immédiat. Jusque là, vous vous comportez comme si vous étiez bien portant.
- Vous restez debout vous ne faillirez pas. Un allié de votre choix obtient un +1 continu aussi longtemps que vous resterez debout.

Quand vous atteignez 0 PV pendant que vous utilisez Increvable, vous ne rendez pas votre Dernier Soupir tant que vous n'êtes pas tombé ou n'avez pas atteint votre but immédiat, selon celui qui arrive en premier.

Si vous mourez pendant Increvable, vous avez +1 en Dernier Soupir.

## MATÉRIEL

VOTRE CHARGE MAXIMALE EST DE 12 + FOR = \_\_\_\_\_

Ration, 5 Utilisations ○○○○○	20 Po	1 poids
Paire de Menottes, 3 ○○○	9 Po	3 poids
Marques de Foi, précisez : _____		0 poids

### Choisissez votre arme :

<input type="checkbox"/> Épée Courte, Proche, +1 Dégâts Pistolet à silex, Courte, Peu Fiable, Recharge, Munitions ○○○	8 Po	1 poids
<input type="checkbox"/> Épée Longue, Proche, +1 Dégâts, Bouclier, +1 Armure,	15 Po	2 poids
	15 Po	2 poids

### Choisissez votre protection :

<input type="checkbox"/> Armure de Templier, 2 Armure, Porté, Encombrant	50 Po	3 poids
<input type="checkbox"/> Pardessus d'Inquisiteur, 1 Armure, Porté	15 Po	1 poids

### Choisissez 2 :

<input type="checkbox"/> Matériel d'Aventurier, 5 Utilisations ○○○○○	20 Po	1 poids
Antidote, 1 Utilisation ○	10 Po	0 poids
<input type="checkbox"/> Ration, 5 Utilisations ○○○○○	3 Po	1 poids
Bandages, Lent, 3 Utilisations ○○○	5 Po	0 poids
<input type="checkbox"/> Dague de jet, Lancé, Courte	1 Po	1 poids
Pécule de 5 Po		
<input type="checkbox"/> Pistolet à silex, Courte, Peu Fiable, Recharge, Munitions ○○○	15 Po	1 poids

## ACTIONS AVANCÉES

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

### CUIRASSÉ

Ignorez l'encombrement des armures que vous portez.

### 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 un handicap de votre choix. Si vous avez déjà les six handicaps vous ne pouvez pas utiliser cette action.

### CHARGE !

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

### INQUISITION DE BATAILLE {CHA}

Vous pouvez employer l'action Inquisition sur un adversaire pendant que vous l'affrontez.

### PRATIQUES HÉRÉTIQUES

Prenez une action non multiclasse de la liste du Ranger ou du Voleur.

### SAINTES ÉCRITURES

Prenez une action non multiclasse de la liste du Clerc ou du Magicien.

### COURTOISIE PROFESSIONNELLE

La Mort et vous avez un accord. Quand vous poussez votre Dernier Soupir, vous avez un +1. Quand un allié pousse son Dernier Soupir et que vous êtes assez proche pour vous jeter à ses côtés, alors vous pouvez l'aider dans son jet de Dernier Soupir. Mais attention : la Mort vous impliquera dans tout marché passé avec votre camarade.

### ABATTAGE {CON}

Tant que vous utilisez Increvable vous infligez +1d4 dégâts.

### IL N'Y A PAS D'AFFRONTLEMENTS À BA-SING-SE {CHA}

Ajoutez l'option suivante à la liste d'Inquisition :

- Le PNJ ignorera volontairement toutes traces, éléments ou preuves qu'un événement de votre choix se soit jamais produit.

### ENGAGEMENT SANS FAILLES {CON}

Tant que vous utilisez Increvable, vous avez +1 en Armure et une retenue de 1 pour Défendre.

### REPRÉSENTANT DE L'ORDRE

Vous avez des suivants. Vous en avez 3 avec vous à tout moment et ce sont tous des Recrues avec +2 Loyauté, pas de compétences et comme Salaire : Ferveur Religieuse Aveugle. Si l'un d'entre eux venait à mourir, vous récupérerez un remplaçant la prochaine fois que vous visiterez un saint temple de votre ordre.

### QUI VOUS A DIT D'ARRÊTER ?

Quand vous Aidez un allié, vous pouvez le pousser au-delà de ses limites. \*Sur 10+, votre allié marque un handicap et choisit 2 des options suivantes. \*Sur 7-9, votre allié marque un handicap et en choisit 1.

- Il prend +3 Armure à suivre
- Il fait +1d6 de dégâts à suivre.
- Il guérit de 2d6 PV.
- Il peut ignorer pour un court moment un handicap, un effet ou une condition

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

### TOUJOURS PLUS LOIN

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.

### EXTERMINATUS

Quand vous proclamez 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.

### INFLEXIBLE

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

### MULTICLASSE - DILETTANTE

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

### NE JAMAIS RECULER

Requiert : Engagement Sans Failles

Quand vous Défendez et obtenez un 12+, au lieu de prendre des retenues, vous avez repoussé l'adversaire quelques soient les probabilités. En outre, il a peur de vous et vous gagnez +1 à suivre contre lui.

### POINT DE RALLIEMENT

Quand vous Défendez, tous les alliés Défendant avec vous gagnent une retenue. Il peuvent l'utiliser à n'importe quel moment pour donner +2 Armure à suivre à un allié ou à ce qu'ils défendent.

### FANAL ÉTINCELANT {CON}

Changez la deuxième option d'Increvable par celle-ci :

- Vous restez debout vous ne faillirez pas. Vos alliés obtiennent un +1 continu aussi longtemps que vous resterez debout.

### ALLEZ EN ENFER

Remplace : Abattage

Tant que vous utilisez Increvable vous infligez +1d8 dégâts.

### AUTORITÉ INCONTESTABLE

Requiert : Représentant de l'Ordre

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