

# LE MOINE

## 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 Moine » a été publié dans le livret « Dungeon World, The Monk Reloaded » version du 22 novembre 2014 par Peter Johansen : 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 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 Moine, v 45 du 17/10/2014.

# Créer

## LE MOINE

**I**ls peuvent bien croire que la sorcellerie et l'acier sont ce qui gagne une bataille. Mais toi tu sais. Sans concentration ni discipline, même la lame la plus affûtée ne touchera pas, et la meilleure armure ne sera qu'un poids mort. C'est la clarté de ta pensée et la réalisation de ta volonté qui remportent le combat.

Toute ta vie durant, tu t'es entraîné pour être au summum des arts martiaux. Ton esprit et ton corps sont tes armes. Ils sont devenus aussi résistant que l'acier. Tes poings frappent avec la force d'une masse cloutée, et ta rapidité est une meilleure protection qu'une armure d'acier. Ton corps ondule comme l'eau, se retirant devant le danger, ripostant avec la puissance d'un raz-de-marée et se reposant avec la sérénité d'un étang tranquille.

Tu as maintenant laissé derrière toi ta vie d'entraînement et tu cherches de nouveaux défis dans les donjons. Tandis que tes compagnons parlent de gloire et de butin, ton objectif est plus personnel : la recherche de la perfection mentale et physique. Alors qu'ils pataugent, tu es gracieux. Lorsqu'ils braillent en pleine confusion, tu apportes la clarté d'un simple mot.

*Inspirer, tranquillité, Expirer, action parfaite.*

### CHOISISSEZ UN NOM

Inscrivez-le à l'emplacement prévu.

### PEUPLE

Vous pouvez opter pour Nain 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. Favorisez les caractéristiques qui seront le plus souvent sollicitées au cours de ces actions. 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.

### CHOIX SPÉCIALISATION DE CLASSE

Lisez votre fiche. Prenez votre temps. La marque du Moine est sa Voie. Le choix de la voie est primordial et définit l'orientation du Moine et sa façon d'appréhender l'univers.

### CHOISISSEZ VOTRE ÉQUIPEMENT

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

Il est égal à 6 ou 4 + FOR en fonction de la Voie choisie.

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

*Humain* : Li, Kaze, Tara, jade, Sakura, Konrad, Fei, Drake, Ji-dan, Chizu  
*Nain* : Abhin, Daniki, Aras, Mavi, Kala, Qatji, Fehri, Baichi

Yeux sages, yeux impatientes, regard profond  
 Crâne rasé, longue tresse, bandeau  
 Robe de moine, tenue d'arts martiaux, vêtements de soie amples  
 Corps sain et musclé, corps tatoué, corps gracieux

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

 LOYAL

Aider les gens à résoudre un conflit pacifiquement.

 BON

Se mettre personnellement en danger pour protéger quelqu'un incapable de se défendre.

 NEUTRE

Apporter renom ou honneur à votre ordre monastique.

 MAUVAIS

Dominer un ennemi et faire en sorte que tous le sachent.

## PEUPLE

 HUMAIN

Quand vous **observez le style de combat d'un humanoïde**, vous pouvez demander au MJ combien de dégâts il fait.

 NAIN

Vous ignorez le marqueur *Puissant* de toute attaque dirigée contre vous.

## RELATIONS

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

Bien que les voies de \_\_\_\_\_ soient différentes des miennes, je peux apprendre beaucoup de lui.

\_\_\_\_\_ est troublé et a besoin de mon aide pour retrouver sa paix intérieure.

J'ai appris à \_\_\_\_\_ un secret de mon ordre.

Mon maître n'approuverait pas que je voyage avec \_\_\_\_\_.

## ACTIONS DE DÉPART

**CONCENTRATION DE KI**

Quand vous passez quelques minutes en méditation sereine, mettez votre Ki à 3. Votre Ki maximum est 3. Vous pouvez utiliser 1 ki pour un des effets suivants :

- Faire vos dégâts à un adversaire à portée
- Laisser glisser sur vous une attaque et ne prendre que la moitié des effets (pas uniquement les dégâts)
- Briser un objet inanimé pas plus grand que vous d'un seul coup précis
- Utiliser la capacité donnée par votre Voie du Moine

Vous ne pouvez pas utiliser ou récupérer de Ki si vous portez une armure, y compris un bouclier

**PRATIQUANT DES ARTS MARTIAUX**

Votre corps lui-même est une arme. Nommez votre style et votre art martial ! Vos coups à mains nues ont une portée de *contact* et sont *précis*.

Vous pouvez toujours frapper sans danger les créatures qui ont des formes dangereuses – comme les élémentaires de feu, les golems de fer ou les créatures couvertes d'épines – sans avoir à Défier le danger contre ces défenses naturelles.

**LA VOIE DU MOINE**

Vous suivez une discipline stricte pour concentrer votre Ki et approcher de l'illumination. Donnez un nom à votre ordre, choisissez une voie de la liste. Chaque voie vous donne une action de base supplémentaire, un moyen de gagner un PX à la fin de la session et une restriction. Lorsque vous **violiez votre restriction**, vous perdez 1 Ki et prenez un -1 à suivre.

**WIRE FU (DEX)**

Quand vous faites une action incroyable d'adresse, de coordination ou d'agilité lancez 2d6 +DEX.

\*Sur 10+, choisissez 1. \*Sur 7-9, choisissez 2.

- L'action vous fait utiliser votre concentration, dépensez 1 Ki.
- Vous vous exposez au danger, à une riposte ou vous allez vous retrouver à un endroit différent que celui que vous désiriez.
- Votre action cause des dommages collatéraux imprévus ou modifie votre environnement.
- Vous vous êtes fait mal, prenez un -1 à suivre sur toutes les actions de DEX jusqu'à ce que vous ayez pris quelques minutes pour vous étirer et vous dénouer.



LE MOINE

NIVEAU

PX

## MATÉRIEL

VOTRE CHARGE MAXIMALE EST DE  + FOR =

Ration, 5 Utilisations ○○○○○ 1 poids  
Vous avez une marque, un sceau ou un souvenir de votre ordre monastique, décrivez-le : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Si vous avez pris la Voie de la Charité, choisissez 1, sinon choisissez 2 :

<input type="checkbox"/> Bâton, Proche, Précis, 2-mains	1 Po	1 poids
<input type="checkbox"/> Bandages, Lent, 3 Utilisations ○○○	5 Po	0 poids
<input type="checkbox"/> Matériel d'Aventurier, 5 Utilisations ○○○○○	20 Po	1 poids
<input type="checkbox"/> Antidote : 1 ○	10 Po	0 poids
<input type="checkbox"/> 5 Shuriken, Lancé, Courte, ○○○○○	5 Po	0 poids

## ACTIONS AVANCÉES

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

### ÉVEIL (SAG)

Quand vous contemplez ce qui vous entoure pour voir la vérité en toutes choses, vous pouvez Étalez votre Science avec +SAG au lieu de +INT.

### STYLE DE COMBAT À MAINS NUES

Lorsque vous Taillez en pièce à mains nues, sur un 10+, à la place de faire des dégâts, vous pouvez faire reculer l'adversaire de plusieurs pas ou le projeter au sol ou l'empêcher de bouger.

### PAIX INTÉRIEURE

Quand vous méditez, retenez 4 Ki au lieu de 3. Votre Ki maximum est 4.

### GARDE DE FER

Tant qu'il vous reste du Ki, vous avez 2 Armure.

### DANSE DU SINGE

Quand vous essayez de rentrer dans la garde de votre adversaire, quelque soit sa taille, vous avez +1 pour la tentative et +1 Armure à suivre.

### LES CENT UNE VOIES

Vous avez appris beaucoup de votre études des autres voies vers l'illumination. Avec cette action, vous pouvez choisir une autre Voie du Moine. En dépensant 1 Ki, vous pouvez utiliser l'action spéciale de cette voie. Cela ne vous donne pas la restriction ni la possibilité supplémentaire pour marquer des PX.

### ESPRIT OUVERT

Choisissez une énergie : influence divine, résidus émotionnels, souillures infernales ou magie. Tant qu'il vous reste du Ki, vous pouvez percevoir cette énergie comme si elle était tangible et visible. Vous ne pouvez percevoir qu'un genre d'énergie à la fois, mais vous pouvez en changer à la prochaine méditation.

### POINTS DE PRESSION (DEX) (SAG)

Vos attaques à mains nues ou avec des armes Précises gagnent +SAG Perforant.

### SHINOBI

Vous êtes surnaturellement silencieux, et vous faites du bruit uniquement lorsque vous le souhaitez. Vous n'avez jamais besoin de Défier le danger pour être silencieux.

### MARCHÉ SUR LE VENT {DEX}

Quand vous utilisez Wire Fu, sur un 10+ vous ne choisissez rien dans la liste et sur un 7-9 vous choisissez seulement 1 dans la liste.

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

### ÊTRE TEL L'EAU (DEX)

Quand vous utilisez des mouvements fluides et vos réflexes rapides pour renvoyer une attaque contre elle-même, vous pouvez utiliser +DEX au lieu de +CON pour Défendre.

### CHAKRA

Quand vous manipulez le flot de Ki dans votre corps, prenez un handicap de votre choix et gagnez 1 Ki, pas au-dessus de votre maximum.

### DAIROKKAN

Quand une chose cachée vous menace, le MJ vous donnera un avertissement sous la forme d'une intuition.

### ILLUMINATION

Quand vous méditez, le MJ vous donnera une indication sur un de vos problèmes. Si vous tenez compte de cette information pour agir, vous avez +1 à cette action.

### ESPRIT MARTIAL {SAG}

Vos attaques à mains nues sont désormais comme des armes magiques et peuvent affecter des monstres avec le marqueur *Immatériel*. Quand vous Taillez en pièce à mains nues, ajoutez +SAG à vos dégâts.

### LES MILLE ET UNE VOIES

Requiert : Les Cent Une Voies

Avec cette action, vous pouvez choisir une troisième Voie du Moine. En dépensant 1 Ki, vous pouvez utiliser l'action spéciale de cette voie.

### MAÎTRISE DE LA VOIE

Vous avez atteint le rang de Maître dans votre ordre et êtes reconnu comme tel. Vous pouvez désormais utiliser l'action de Maître de votre Voie de Moine.

### PHOENIX RENAISSANT

Vous n'avez pas besoin de pousser un Dernier Soupir tant qu'il vous reste du Ki. Si vous prenez des dégâts alors que vous êtes à 0 PV, vous perdez 1 Ki à la place.

### GARDE D'ACIER

Requiert : Garde de Fer

Vous avez 2 Armure. Tant qu'il vous reste du Ki, vous avez 4 Armure à la place.

# VOIES DE MOINES

## ❑ VOIE DE LA CHARITÉ

Vous devez rejeter autant de possessions matérielles que possible. Votre charge est réduite à 4+FOR et vous ne commencez qu'avec 1 pièce d'équipement supplémentaire. Vous ne pourrez jamais utiliser de matériel qui coûte plus de 5 po et vous ne pouvez pas posséder pour plus de 10 po de matériel et de richesses.

**Quand vous parlez avec bon sens et que vous dépensez 1 Ki**, vous pouvez utiliser +SAG au lieu de +CHA pour Négocier. Sur un succès vous pouvez poser à votre interlocuteur une question à laquelle il doit répondre sincèrement.

À la fin de la session, **si vous avez fait don d'un montant suffisant de richesses à une œuvre de charité méritante**, marquez 1 PX.

**Action de Maître :** Quand vous entrez dans une agglomération amie, un temple local vous donnera, à vous et votre équipe, le gîte et le couvert ainsi que des soins pour tout le temps de votre séjour, dans les limites du raisonnable.

## ❑ VOIE DE LA PURETÉ

Vous devez rester à tout moment méticuleusement propre. Dès que vous ou vos vêtements deviennent sales, vous devez vous laver et vous purifier à la première occasion, aussi gênante soit-elle. En outre, vous ne pouvez pas toucher ou être touché par les membres du sexe opposé.

**Quand vous chantez des prières sacrées à haute voix et que vous dépensez 1 Ki** vous pouvez Repousser les Mort-Vivants comme si vous étiez un Clerc et cette capacité affecte aussi les esprits. : lancez 2d6+SAG. \*Sur 10+, vous étourdissez momentanément les morts vivants intelligents et provoquez la fuite des autres, l'esprit est chassé ou expulsé de la personne qu'il possédait. \*Sur 7-9, les morts-vivants demeurent hors de portée de vous tant que vous priez dans cette posture.

La moindre agression brise cet effet et ils peuvent alors agir normalement. Les morts vivants intelligents peuvent toujours trouver moyen de vous nuire à distance. Ils sont malins vous savez !

À la fin de la session, **si vous avez rituellement nettoyé et purifié un lieu sacré**, vous marquez 1 PX.

**Action de Maître :** Quand vous utilisez vos prières sacrées pour repousser les morts-vivants ou un esprit, sur un 7+, vous faites aussi vos dégâts à la cible, en ignorant l'armure.

## ❑ VOIE DE LA PAIX

Vous ne pourrez jamais tuer une autre créature vivante. Vous ne pouvez pas attaquer un adversaire sauf s'il vous a attaqué en premier. Et même dans ce cas vous devez le neutraliser sans le tuer. Vous ne pouvez pas manger de viande sauf s'il n'y a pas d'autres possibilités.

**Quand vous Taillez en pièces à mains nues**, sur un 7+, vous pouvez dépensez 1 Ki et neutraliser l'arme d'un de vos adversaires ou l'assommer pour un bref instant au lieu de lui faire des dégâts.

À la fin de la session, **si vous avez réussi à calmer un combat sans que personne ne meure**, marquez 1 PX.

**Action de Maître :** Jamais aucune créature douée de raison ne vous attaquera, à moins que vous ne fassiez quelque chose pour les provoquer.

## ❑ VOIE DE LA VÉRITÉ

Vous ne pouvez pas mentir. Cela comprend le bluff, les demi-vérités avec l'intention de tromper, l'exagération, le mensonge par omission, etc. Cela ne vous empêche pas de rester silencieux si vous préférez ne rien dire.

**Quand vous Défiez le Danger pour agir malgré la peur, un enchantement ou une illusion et que vous dépensez 1 Ki**, vous réussissez automatiquement comme si vous aviez fait un 10+.

À la fin de la session, **si vous avez aidé quelqu'un à faire face à une vérité difficile ou désagréable**, marquez 1 PX.

**Action de Maître :** Vous saurez toujours si une personne en votre présence ment.

## ❑ VOIE DU DRAGON

Vous ne pouvez jamais refuser un défi ou vous retirer d'un combat. Si quelqu'un vous défie, vous devez accepter, même si vos adversaires sont plus nombreux ou clairement plus fort.

**Quand vous criez avec force avant d'attaquer et dépensez 1 Ki**, faites vos dégâts à un adversaire à portée *Courte*. S'il est aussi à votre portée, votre attaque prend le marqueur *Puissant*.

À la fin de la session, **si vous avez battu quelqu'un de plus fort que vous sans aide**, marquez 1 PX.

**Action de Maître :** Vos attaques à mains nues sont *Puissantes* et *Dévastatrices*.

## ❑ VOIE DES MIROIRS

Vous ne pourrez jamais utiliser d'objets magiques, même des potions de soins. Vous ne pouvez pas non plus permettre être l'objet de sorts ou d'effets magiques.

**Quand un effet magique vous fait Défier le Danger**, sur 7+, vous pouvez dépensez 1 Ki pour retourner la magie contre elle, décrivez comment.

À la fin de la session, **si vous avez détruit un objet magique d'important ou l'avez confié la garde d'un temple**, marquez 1 PX.

**Action de Maître :** Tant que vous tenez un objet magique dans vos mains, ses pouvoirs seront neutralisés.

## ❑ VOIE DES OMBRES

Vous ne pouvez pas vous mettre en pleine lumière du jour ou en présence d'une source de lumière intense. Vous devez garder votre visage couvert en permanence. Vous ne pouvez pas méditer en présence d'une lumière plus puissante qu'une unique bougie.

**Quand vous marchez dans une zone d'ombre épaisses et que vous dépensez 1 Ki** vous pouvez ressortir d'une autre zone d'ombre épaisse que vous pouvez voir. Vous vous transportez en entier, avec tout ce que vous portez.

À la fin de la session, **si vous avez tué un ennemi sans être repéré**, marquez 1 PX.

**Action de Maître :** Vous voyez clairement même dans l'obscurité la plus totale. Quand vous vous cachez dans l'ombre ou dans le noir, vous êtes indétectable par les moyens naturels tant que vous ne choisissez pas de vous montrer.