# Dungeon World

# Paladin Niv. ☐

## Nom

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Force | FOR | Ajust. | Intelligence | INT | Ajust. |
| | | ☐ Faible -1 | | | ☐ Sonné -1 |
| Dextérité | DEX | Ajust. | Sagesse | SAG | Ajust. |
| | | ☐ Secoué -1 | | | ☐ Confus -1 |
| Constitution | CON | Ajust. | Charisme | CHA | Ajust. |
| | | ☐ Malade -1 | | | ☐ Marqué -1 |

## Alignement

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

☐ LOYAL — Pas de pitié pour les mécréants et les criminels !

## Liens

Vous devez avoir au moins un lien.

_____

_____

_____

_____

## Armure ◯ Degats D10

## Points de vie

Maximum (10 + CONSTITUTION) ☐

## XP

## Ajustements de liens

_____ ☐ _____ ☐

_____ ☐ _____ ☐

# Actions de départ

**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.

**IMPOSITION DES MAINS**

Quand vous touchez une personne à même la peau et priez pour son bien-être, lancez 2d6+CHA. 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**

Quand vous donnez un ordre à un PNJ de par votre droit divin, lancez 2d6+CHA. 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).

(cc) BY-NC-ND Magimax 2014v1.2 / DUNGEON WORLD est un jeu créé par Adam Koebel & Sage LaTorra

# Actions avancées

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

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

☐ **ATTAQUE CONCERTÉE**
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**
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**
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 Á COUDE**
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 particulière efficacité.

☐ **GRAND HOSPITALIER**
Remplace: Hospitalier
Quand vous soignez un allié, guérissez +2d8 dégâts.

☐ **INFLEXIBLE**
Quand vous subissez une faiblesse (y compris par Egide 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.