

DOGS IN THE VINEYARD

NOM:

BACKGROUND:

{ -DÉS- } -CARACTÉRISTIQUES-
ACUITÉ: CORPS: { -RETOMBÉE- }
COEUR: VOLONTÉ:

{ -DÉS- } -TRAITS-

{ -DÉS- } -RELATIONS-
LIENS DE SANG { -POSSESSIONS-
MANTEAU }

{ -DISPONIBLES- } { }

-RELANCER & VOIR-
Relancez avec deux dés
Voir avec 1 dé: Retournez le Coup
Voir avec 2 dés: Bloquez ou Evitez
Voir avec 3+ dés: Accusez le Coup

-CONFLITS-
Non-physique: Acuité + Coeur
Physique: Corps + Coeur
Combat: Corps + Volonté
Arme à feu: Acuité + Volonté

-ÉLÉMENTS DE CÉRÉMONIE-
Appeler par le Nom (d4)
Chanter des Louanges (d6)
Faire le signe de l'Arbre (d6)
Invoquer les Anciens (d4)
Imposition des Mains (d6)
Oindre de Terre Sacrée (d8)
Réciter le Livre de Vie (d4)
Trois assemblés en Son Nom (d8)

-DÉS DE RETOMBÉE-
Non-physique: d4 ou cérémonial
Physique: d6
Arme: d8
Tir: d10

-LANCÉ DE RETOMBÉE-
Au moins un 1: Expérience
2-7: Court terme
8-11: 1 Long terme
12+ : 2 Long terme
12-15: Blessé
16-19: Gravement Blessé
20: Mourant

-DÉS DE CHOSES-
Normal: 1d6
Grand: 1d8
Bonne Qualité: 2d6
Grand et Bonne Qualité: 2d8
Grossier: 1d4
Armes à feu: +1d4

-RETOMBÉE À COURT TERME-
Retirez 1 point d'une Caractéristique pour le prochain conflit.
Prenez un nouveau Trait à 1d4 pour le prochain conflit.
Changez le type de dé d'une de vos Relations en d4 pour le prochain conflit.
Votre personnage quitte la scène et passe un moment seul. A choisir seulement si personne ne lance de conflit consécutif.

-RETOMBÉE À LONG TERME-
Retirez 1 point d'une Caractéristique.
Prenez un nouveau Trait ou une nouvelle Relation à 1d4.
Ajoutez 1 dé à un Trait ou à une Relation évalué en d4.
Retirez 1 dé d'un Trait ou d'une Relation existant à d6+
Changez le type de dé d'un Trait ou d'une Relation existant en d4.
Effacez une Possession de la feuille de votre personnage.
Récrivez la description de votre manteau pour y montrer une détérioration permanente. Ajustez ses dés en conséquence.

-EXPÉRIENCE-
Ajoutez 1 point à une Caractéristique.
Créez un nouveau Trait ou une nouvelle Relation à 1d6.
Ajoutez ou retirez 1 dé à un Trait ou une Relation déjà existant.
Changez le type de dé d'un Trait ou d'une Relation existant.
Écrivez une Possession sur votre feuille de personnage et donnez-lui les dés appropriés.

DOGS IN THE VINEYARD

VILLAGE:

Fierté:

Injustice:

Péché:

Attaques démoniaques:

Fausse doctrine:

Culte corrompu:

Sacerdoce fallacieux:

Sorcellerie:

Haine & Meurtre

Que veulent les gens?

Que veulent les démons?

Que se passerait-il si les Dogs ne venaient pas?

-VILLAGEOIS-

}

Caractéristiques	Traits		Relations		Dés livres	
	4d10 / PNJ	4d8 / PNJ	2d10 / PNJ	2d4	3d6 / 6 PNJ	2d4
1	4 3 2 2	2d4	2d4	2d4	2d6	2d4
2	4 3 2	1d4	1d4	1d4	2d6	2d6
3	4 4 3 2	1d6	1d6	1d6	4d6	4d6
4	5 4 3 2	1d8	1d8	1d8	1d8	1d8
5	5 5 3 2	1d10	1d10	1d10	2d8	2d8
6	4 4 4 3	2d6	2d6	2d6	1d10	1d10
7	5 4 4 3	2d8	2d8	2d8	-	-
8	5 5 4 3	2d10	2d10	2d10	-	-
9	6 5 4 3	-	-	3d6	-	-
10	6 5 5 4	-	-	3d8	-	-

NOM:		CORPS:		VOLONTÉ:	
ACUITÉ:	COEUR:	ACUITÉ:	COEUR:	ACUITÉ:	COEUR:
-TRAITS-	-RELATIONS- LIENS DE SANG	-TRAITS-	-RELATIONS- LIENS DE SANG	-RELATIONS- LIENS DE SANG	-RELATIONS- LIENS DE SANG

NOM:		CORPS:		VOLONTÉ:	
ACUITÉ:	COEUR:	ACUITÉ:	COEUR:	ACUITÉ:	COEUR:
-TRAITS-	-RELATIONS- LIENS DE SANG	-TRAITS-	-RELATIONS- LIENS DE SANG	-RELATIONS- LIENS DE SANG	-RELATIONS- LIENS DE SANG

NOM:		CORPS:		VOLONTÉ:	
ACUITÉ:	COEUR:	ACUITÉ:	COEUR:	ACUITÉ:	COEUR:
-TRAITS-	-RELATIONS- LIENS DE SANG	-TRAITS-	-RELATIONS- LIENS DE SANG	-RELATIONS- LIENS DE SANG	-RELATIONS- LIENS DE SANG

DES LIBRES

GROUPES: Chaque membre donne +2d6 aux Caractéristiques du PNJ groupe et est un Trait.
 PERSONNES POSSEDEES: Choisissez des Manifestations et des Pouvoirs égaux aux dés dans la Relation de la personne avec le démon.
 SORCIERS: Donnez au PNJ une Relation avec un démon à quatre dés. Les sorciers peuvent invoquer des démons, être possédés à volonté, inviter des démons à posséder leurs disciples.

DOGS IN THE VINEYARD

UN PETIT LEXIQUE

CRÉATION DE PERSONNAGE

Well-rounded	Équilibré
Complicated/Strong Community	Communauté Compliquée/Forte
Complicated/Strong History	Histoire Compliquée/Forte
Accomplishment	Accomplissement

CONFLIT ET RÉSOLUTION

Stake	Enjeu
Raise	Relancer
See	Voir
Give	Se coucher
Reversing the Blow	Renvoyer le Coup
Block or Dodge	Bloquer ou Esquiver
Take the Blow	Accuser le Coup
Escalate	Escalader
Fallout	Retombées
Follow-up Conflict	Conflit consécutif
Cut your losses	Arrêter les frais
Demonic Influence	Influence Démoniaque

CRÉER DES VILLAGES

Steward	Intendant
Corrupt Worship	Culte corrompu
False Priesthood	Sacerdoce fallacieux

PNJ SIMPLIFIÉS

PROFILS

A chaque fois qu'un PNJ est intégré dans un conflit, choisir (ou déterminer au hasard) un profil pour lui, peu importe ce qu'il a déjà pu avoir par le passé :

a	6d6+2d8	4d6+1d10	3d6	1d8+2d4
b	5d6+1d10	3d6+2d8	3d6	1d10+1d8
c	7d6+3d4	4d6+2d4	5d6	2d6+1d8
d	9d6+1d10+1d8	2d6+2d8	2d6+1d4	1d6+2d10

Vous commencez par prendre les dés de la première colonne, peu importe l'arène du conflit. Puis, à chaque fois que le conflit est escaladé et que le PNJ suit, vous ajoutez les dés de la colonne suivante, peu importe l'arène. Ces PNJ n'ont pas de Traits à proprement parler.

DÉS LIBRES

Si vous utilisez des dés libres du village (règles classiques), ils seront joués une fois et puis perdus. Cela ne vaut pas la peine de garder une trace détaillée pour ces PNJ.

PERSONNES POSSÉDÉES

Ajoutez une relation avec les démons. Vous pouvez utiliser la table des relations des règles classiques du jeu.

SORCIERS ET SORCIÈRES

Un sorcier a toujours encore une relation supplémentaire avec les démons à 4 dés.

FOULES

Ajoutez 1d6 par individu dans la foule à chaque colonne.

RETOMBÉES

Comme on ne garde pas d'historique de ces PNJ, quand vous prenez des retombées, vous êtes limité à l'option « donnez les deux meilleurs dés de retombées sans les relancer au vainqueur. »

PANACHAGE

Vous pouvez décider de conserver la règle classique pour les PNJ plus importants. Dans ce cas, vous pouvez promouvoir un PNJ « simple » en PNJ « classique » à tout moment. À vous de décider.

SOURCES

www.lumpley.com/comment.php?entry=294
indie-rpgs.com/archive/index.php?topic=26914.0