

Feuille de perso, explications

Page de garde : pour le nom et un dessin/photo de votre perso, le nom de la campagne, celui de vos partenaires....

Entête : rappel sommaire de votre perso. "Temps" correspond à votre niveau d'étude : premier temps pour vous.

Page 1 : description physique et mentale du perso, en caracs et en mots.

Don des prêtresses : Adoubement (permettre aux Gardiens de le devenir).

Don de l'automne : Invocation (d'objets)

Don de l'hiver : métamorphose (en animal ou plante)

Don du printemps : illusions

Don de l'été : assimilation (et combustion quand c'est dedans)

Essence des prêtresses : Sens des saisons : permet de deviner la prochaine influence saisonnière

Essence de l'automne : Patience : boni quand retarde son action en combat.

Essence de l'hiver : Humilité : +5 à tous les scores de routine

Essence du printemps : Curiosité : +1g0 pour choper des infos (quelle que soit la compétence utilisée)

Essence de l'été : Passion : +1g0 pour garder le contrôle

Anathème des Prêtresses : Rupture : -1g1 pour résister à tout pouvoir de la Rupture

Anathème de l'automne : Fourberie : -1g1 pour mentir, tromper, flouer...

Anathème de l'hiver : Obstination : -3/-5/-10/-15...pour retenter une action avec la même méthode

Anathème du printemps : agressivité : -1g1 pour créer des troubles, des conflits ou les prolonger

Anathème de l'été : égocentrisme : -1g1 quand le PJ cherche à tirer la couverture à lui, se mettre en avant au détriment des autres...

Page 2 : compétences.

Techniques : correspond à tous les trucs manuels ou nécessaires pour exercer un métier. Ce sont des choses assez généralistes.

Cordages : manipuler les cordes et les noeuds.

Confection : tout ce qui implique la fabrication de quelque chose avec vos mimines ou des instruments perso.

Cour : toutes les manoeuvres et manières d'appréhender les mondanités. Rumeur permet de faire sa commère (en lancer ou en récupérer), renseignement permet de glaner des infos discrètement sur quelqu'un, ses besoins et ses envies notamment, Politique de savoir qui "dirige" le groupe où vous êtes et de s'informer sur les manoeuvres et plan en cours ou prévus.

Divination : permet, par le moyen choisi, d'avoir des petites "idées" du futur. Vous pouvez avoir les cartes, des visions, des augures (regarder la nature) des kwaru (genre d'osselets), l'astrologie....ou un autre moyen, au choix.

Dressage : pour dresser les animaux

Evaluation : savoir combien coûte le kilo de farine

Examiner : observer attentivement un truc, fouiller une pièce....

Hypnose : évident

Ingénierie : construire et concevoir des gros trucs, genre charpentes, bateaux, armes de sièges...

Intendance : gérer des stocks et les organiser. Savoir bien ranger ses affaires aussi !

Interrogatoire : interroger de façon plus ou moins amicale pour soutirer des infos

Médecine : ayurvédisme, acupuncture, chi, herboriste...chacun son style, pourvu que ça marche ! Préciser son style à la création !!

Métier : pour les compétences multiples et spécialisées qui marchent ensemble et qu'il est inutile de séparer : élevage, agriculture, mine, pêche...

Navigation : préparer sa route, utiliser les divers instruments...

Pièges : concevoir, fabriquer et désamorcer des pièges

Sécurité : idem mais serrures

Rituels : connaître et réaliser les rituels propres aux cérémonies d'une religion

Extérieur : tout ce qui permet de vivre sur la route

Camouflage : pour se fondre dans le décors

Commerce : connaître les cours des monnaies, le troc et le marchandage

Discrétion : pour se cacher, observer ou se déplacer sans être détecté

Information : glaner par l'observation ou la parlotte des renseignements monnayables (qui a récolté quoi, qui marrie sa fille...)

Survie : s'orienter, connaître les trucs pour s'alimenter, se chauffer/se rafraîchir, se nourrir, mais aussi être toujours aux aguets ("vigilance" quoi)

Subterfuge : pour se débrouiller...

Crochetage : pour se débarrasser d'un mécanisme (serrure, piège, engrenage ou autre) en douceur...

Escamotage : cacher un objet dans sa manche ou ailleurs

Evasion : se contorsionner, se déboîter les os ou n'importe quoi du moment qu'on se débarrasse de ses liens

Larcin : pick-pocket ou vol à l'étalage, peut importe du moment qu'on n'est pas vu

Lire sur les lèvres : évident

Connaissances : tout ce qui fait fonctionner la mémoire et son application

Anatomie : diagnostic, torture ou autopsie, c'est clair

Monstres : s'applique à toutes les créatures "nouvelles", apparues après la Rupture

Sociales : pour être à l'aise avec les gens

Analyse empathique : savoir les émotions affichées ou dissimulées par son interlocuteur

Autorité : pour donner des ordres et se faire respecter

Bluff : baratin ou mensonge, l'essentiel, c'est d'embrouiller et de faire croire le faux...

Démonstration : exposer ses idées de façon à convaincre ou persuader les personnes.

Permet de construire son discours. Persuasion utilise plutôt la rhétorique, conviction plutôt la dialectique.

Diplomatie : éviter les conflits

Enseignement : clair

Etiquette : tout le savoir-faire, être bien vu...Bureaucratie pour connaître les rouages administratifs des grosses villes, savoir à qui s'adresser pour obtenir tel ou tel truc.

Conversation sert à faire en sorte que tout le monde participe, mettre les gens à l'aise dans le discours, ne pas manquer de sujet...Savoir-vivre : clair

Expression : pour capter l'attention de son auditoire
Intimidation : faire peur
Jeu : cartes, dés, sadane (insultes dissimulées) ou autres...
Séduction : clair

Physiques : utiliser correctement son corps
clair pour tout. Vol permet de diriger ou manoeuvrer en vol pour les créature dotées de cette capacité.

Artistique : tout ce qui permet de créer le Beau. Kiwandoto n'étant pas un monde où l'Art peu est une façon de gagner sa vie, ces compétences ont plein d'autres usages.

Calligraphie : Belles-lettres pour faire des jolies choses, code secret sert à encoder ou déchiffrer (suppression de déchiffrement), falsification à faire de faux documents, et cartographie des cartes

Comédie : permet de jouer un rôle. Déguisement, changer de voix et langage corporel permettent d'appuyer sur certains aspects pour être plus crédible. Evidemment...d'autres usages sont possible.

Ecriture : pour poser des histoires par écrit. Plusieurs méthodes : poésie, roman, épopée....

Représentation : que ça soit des techniques de chant, de danse, d'acrobatie, de récitation ou de la musique, cela représente la qualité de ce que vous faites. Expression servira à mesurer l'impact sur l'auditoire

Autre : le reste.

Confrérie : ce que vous savez de la Confrérie des Chaînes (réservé Sorciers à la création)

Kantri et Mantra : pareil sur les deux frères (réservé Sorciers à la création)

Ailma/Mÿelta/Liana/Fÿrellya : votre connaissance de la philosophie de chaque

Nymphe

Transe (réservé hiver) : permet de passer dans un état second, afin de bénéficier de la sagesse d'un de ses ancêtres qui pourrait avoir idée de quoi faire. Attention : cela ne vous donne pas la connaissance ou les capacités physiques adéquates. L'esprit prend contrôle du PJ...

Impassibilité (réservé automne) : résister sans broncher à la douleur, la torture, les agressions du climat...

Instinct (réservé printemps) : une sorte de sixième sens pour le danger, une intuition...

Sacrifice (réservé été) : permet de brûler sa propre force vitale pour augmenter ses capacités pendant un court instant. On peut aller jusqu'au suicide, mais avec d'énormes boni avant d'y passer.

Méditation (réservé prêtresses) : permet, par la concentration et l'abandon, d'écouter à la Voix des Nymphes et éventuellement de leur parler.

Notes sur les compétences

Si vous voulez vous spécialiser dans un domaine (genre la botanique maritime, la joaillerie de tel style, l'anatomie des gobelins.....) préciser-le ici.

Ou pour n'importe quoi d'autre

Equipement d'assistance/nécessaire
clair

NB : certaines sous-compétences ne permettent pas d'utiliser les autres avec des malus ! Avoir Confection (joaillerie) ne donne aucune connaissance en forge. En revanche, confection (cuisine) peut aider pour des potions !
Confection, Représentation, Ingénierie, Métier, Jeu et Comédie sont les compétences à déclinaison ou le lien n'est pas automatique.

Page 3 : combat et matos

Blessure : dans chaque case vous avez Carrure + Volonté points. Sauf la dernière, ou vous doublez ce score. Quand tout est vide, mouru !

Défense de base : Agilité *5. Détermine la facilité avec laquelle vous êtes touché quand vous ne faites rien. Une armure ajoute des points à ce score.

Actions/tour : votre Vivacité

Combat : vous pouvez vous spécialiser dans une sous-catégorie si vous le voulez (+5 pour tous les jets avec cette arme, -3 si vous utilisez une autre arme de la même catégorie)

Armes à projectiles : une sous-compétence pour chacune : arc, arbalète, propulseur, fronde....

Armes articulées : kusari-gama, kyoketsu-shoge, nunchaku, fléau d'arme, fouet....

Armes d'hast : hallebardes, lances, tridents, bâton....

Armes de jet : bolas, dagues de lancer, javelots....

Armes lourdes : hache, marteaux, tetsubo, masse d'armes....

Balistique : pour diriger les tirs d'armes de sièges

Commandement : tactique : dans la bataille, sur le vif. Stratégie : avant la bataille, la planification. Signe : utiliser les éventails, les bannières ou autre pour donner des ordres et les faire comprendre

Corps - à - corps : mains-nues, tonfa, griffes (ajoutées ou naturelles), morsures...

Esquive : pour être plus difficile à toucher au tir ou quand on n'a pas d'arme suffisamment lourde pour bloquer l'adversaire

Lames courtes : dagues, éventails, saï, tanto, wakizachi...tout ce qui se manie à une main.

Lames longues : à partir de l'épée bâtarde jusqu'à la claymore, l'espardon

Monnaies : le pognon que vous avez, dans telle ou telle forme de monnaie d'échange

Possessions : titres, terres, ou ce que vous entasser dans votre coffre/maison...bref, que vous n'avez pas sur vous en permanence.

Notes diverses :

Craquer un point de Dévotion : ajoute +1g1 à votre jet. Ce dé supplémentaire ne compte pas dans votre seuil de contrôle

Boni et mali : lorsqu'ils sont chiffré (+5 à tel ou tel truc), ils s'ajoutent à vos seuils de routine et de contrôle. Sinon (+XgY) oui.