

Livret de création de personnage : Krystal

1) Background

- nom, personnalité, description physique
- saison de naissance, occupation et profil

2) Caractéristiques

Force, Charisme, Sagesse, Constitution, Dextérité et Intelligence

- 1 dans chaque caractéristique
- +2 dans caractéristique du profil

PROFILS	
Combattant	<i>Force</i>
Dirigeant	<i>Charisme</i>
Initié	<i>Sagesse</i>
Ouvrier	<i>Constitution</i>
Paria	<i>Dextérité</i>
Scientifique	<i>Intelligence</i>

- 7pt a répartir (Max 5)

3) Compétences

- **Apprentissage personnel** : +1 niv. dans INT compétences
- **Base culturelle** : +1 niv. Langue (enclave perso) et Lire/Écrire
- **Base du Hérault** : +1 niv. Connaissance (terre ravagée), Langue (London) et Survie
- **Profil** : +1 niv. dans les compétences de profil

PROFILS	
Combattant	<i>Athlétisme, Esquive, Intimidation, Mêlée, Muscles, Tir</i>
Dirigeant	<i>Diplomatie, Influence, Langue, Psychologie, Renseignements, Volonté</i>
Initié	<i>Connaissances, Diplomatie, Langue, Lire/Écrire, Psychologie, Soins</i>
Ouvrier	<i>Athlétisme, Muscles, Pilotage, Résistance, Technique, Volonté</i>
Paria	<i>Bluff, Discrétion, Escamotage, Fouille, Réflexes, Survie</i>
Scientifique	<i>Connaissances, Idée, Lire/Écrire, Pilotage, Renseignements, Technique</i>

- **Réseau** : +CHA niv. en Influence (Profil perso)
- **Saison** : +1 niv. Dans les compétences de saison

SAISONS	
Printemps	<i>Acrobatie, Esquive, Perception, Pilotage, Réflexes, Tir</i>
Ete	<i>Influence, Intimidation, Mêlée, Muscles, Soins, Volonté</i>
Mousson	<i>Déguisement, Discrétion, Esquive, Langue, Perception, Renseignements</i>
Automne	<i>Athlétisme, Diplomatie, Résistance, Soins, Survie, Volonté</i>
Hiver	<i>Connaissance, Idée, Langue, Lire/Ecrire, Psychologie, Technique</i>
Morte-saison	<i>Art, Bluff, Escamotage, Fouille, Psychologie, Survie</i>

4) Atouts

Choisissez 3 atouts (1 commun, 1 de profil et 1 de saison)

- **Commun :** *Apprentissage* (+1niv dans INT comp),
Caractéristique (+1pt carac, max 5)
Chance (1/séance, relance un jet ou d6 blessure)
Compétence (+2 dans une comp)
Points de vie (+CON pv)
Polyglotte (comprend et parle langue locale)

- **Profil**

Combattant	Dirigeant	Initié	Ouvrier	Paria	Scientifique
<i>Armes de guerre</i> (accès armes de guerre)	<i>Charisme naturel</i> (+1dK gratuit lors utilisation dK de comp liée à CHA)	<i>Compétence d'initié</i> (+3 dans comp d'initié)	<i>Bagarreur</i> (1d6 dégât avec main nue)	<i>Arme improvisée</i> (2d6 au lieu 1d6, 1 action pour trouver une)	<i>Analyser son ennemi</i> (1/scénario, +5 test confrontation)
<i>Armes lourdes</i> (nécessite arme de guerre)	<i>Compétence de combattant</i> (+3 dans comp de dirigeant)	<i>Ensemble mes frères</i> (+3 test en coopération)	<i>Compétence d'ouvrier</i> (+3 dans comp d'ouvrier)	<i>Camouflage</i> (1 tour, cacher objet taille main max)	<i>Apprendre de ses erreurs</i> (+1 pour nouveau test sur un jet raté de comp lié INT)
<i>Compétence de combattant</i> (+3 dans comp de combattant)	<i>Coup de main</i> (1/scénario, obtient aide 1d6 milicien)	<i>Guérisseur</i> (+1d6 PV lors de soins et guérison supervisée)	<i>Constitution naturelle</i> (+1dK gratuit lors utilisation dK de comp liée à CON)	<i>Compétence de paria</i> (+3 dans comp de paria)	<i>Clé de 12</i> (1/scénario, réparer objet cassé en 1d6min pour une scène)
<i>Force naturelle</i> (+1dK gratuit lors utilisation dK de comp liée à FOR)	<i>Certitude</i> (choix une comp, décidez de faire 10 sur test sans jet)	<i>Malédiction</i> (1 tour, cible aura le choix entre deux pénalités et devra en choisir un jusqu'à la fin du combat)	<i>Jusqu'à ce que mort s'ensuive</i> (blessure grave ne peut faire sombrer perso dans inconscience)	<i>Dextérité naturelle</i> (+1dK gratuit lors utilisation dK de comp liée CON)	<i>Intelligence naturelle</i> (+1dK gratuit lors utilisation dK de comp liée INT)
<i>Maîtrise du combat</i> (1/combat, action supp)	<i>Éloquence</i> (captive 1 interlocuteur pendant quelques minutes)	<i>Prière</i> (1/scénario, 1pt Énergie pour 10min de prière)	<i>Récupération</i> (1/séance, consacre 1 action = +1 PV)	<i>Informé</i> (jet de Renseignement pour savoir si info sur sujet entendu)	<i>Laboratoire</i> (accès labo dans Enclave, +2 test connaissance et technique)
<i>Protecteur</i> (action supp protection personne ciblée, en début round)	<i>Influent</i> (+1 niv. Influence, autre que le sien)	<i>Sagesse naturelle</i> (+1dK gratuit lors utilisation dK de comp liée à SAG)	<i>Vigoureux</i> (récup naturelle augmenté de 1*CON)	<i>Là ou ça fait mal</i> (1/scénario, ignore armure ennemi)	<i>Compétence de scientifique</i> (+3 dans comp scientifique)

– Saison

Printemps	Ete	Mousson	Automne	Hiver	Morte-saison
Compétence de Printemps (+3 dans une comp de printemps)	Attaque dévastatrice (-2 jet, +1d6 dégats)	Compétence de Mousson (+3 dans une comp de mousson)	Compétence d'Automne (+3 dans une comp d'Automne)	Compétence d'Hiver (+3 dans une comp d'Hiver)	Compétence de Morte-Saison (+3 dans une comp de Morte-Saison)
Coup précis (DEX au lieu de FOR)	Compétence d'été (+3 dans une comp d'été)	Attaque sournoise (surprise, +1d6 dégat)	Ce qui ne me tue pas (1dK gratuit pour 10PV perdu)	Connaitre son ennemie (après un tour de combat, +2 contre adversaire)	Âme furie (1/scénario, empêche meneur récup 1dK)
Vif (joue en 1er lors combat)	Ordre (1/scénario, Intimidation/Volonté+6 pour ordre simple)	Inaperçu (si pas d'action exceptionnelle)	Immunité (réussite auto contre maladie, poisons et drogue)	Observation (1/scénario, utilisé score d'un autre dK lors d'un lancer)	Feinte (1/combat et cible, Bluff/Reflexe ennemi, bonus score Bluff en Att et Def pendant combat)
Renouveau printanier* (niv 1, +1 PV)	Brulure estivale* (niv 1, FOR dégat sur créature ravagée)	Douce mousson* (prudent ou Blessure non létal gratuite pour une action)	Calme automnal* (-1 dégat de blessure grave)	Sagesse hivernale* (+1d6 test comp de réflexion)	Morte-pensée* (niv1, 1 adversaire ne peut pendre prime et pénalité)
Vivacité* (niv 2, 1 action supp à -5)	Forge du Soleil* (niv 2, +1d6 dégat arme pendant 1 round)	Murmures du vent* (1 info secrète sur préoccupation)	Corne d'abondance* (2PV, +1 action signe automne pendant 1 jour)	Bois d'entraves* (ennemi perd 1 action)	Calamité* (1/scénario, force de la nature l'aide)
Voyageur* (niv 3, déplacement instantané à vue, +1 personne par prise atout)	Aura de Flamme* (niv 3, CHA dégat au contact, malus CHA pour ceux qui vous ciblent)	Invisible* (pendant 1h)	Nature apaisée* (+10 test compétence contre 1 obstacle lors d'un voyage)	Savoir* (+INT test de comp pendant 1j)	Contrôle* (test Psychologie, controle créature ravagé pendant 1 jour)

* Résonance de saison : coûte niveau PE pour se réaliser
nécessite avoir résonance de niveau précédent nombre de fois strictement supérieur

5) Équipements

a le nécessaire dans les compétences ouvertes à 1

6) Calculs finaux

PV : CON*2+6
Pt Énergie : SAG
Nbr action : 1 (DEX 1-2) ou 2 (DEX 3-4) ou 3 (DEX 5)
Déplacement : DEX*10
Bonus Att. mêlé : FOR
Bonus Tir/Jet : DEX

Niv. final compétence : Point dépensé + Caractéristiques directrices

7) Règle optionnelle

permet de personnaliser les personnages en fonction de l'Enclave d'origine
répartissez 6pt de Caractéristique au lieu de 7
remplacez la Base du Hérault par celle du tableau suivant
choisir un avantage qui s'ajoute au précédent

Enclave	Base du Hérault	Avantage
Amsterdam	<i>Animal (+1 Langue london, Résistance, Survie)</i>	+1 CON ou Récupération
Barvelona	<i>Minéral</i>	+1 CON ou Point de vie
Berlin	<i>Animal (+1 Langue london, Résistance, Survie)</i>	+1 DEX ou Chance
Bologna	<i>Animal (+1 Langue london, Résistance, Survie)</i>	+1 DEX ou Camouflage
Bordeaux	<i>Animal (+1 Langue london, Résistance, Survie)</i>	+1 CHA ou Ordre
Carcassonne	<i>Minéral (+1 Langue london, Diplomatie, Soins)</i>	+1 FOR ou Maître de Combat
Clermont	<i>Minéral (+1 Langue london, Diplomatie, Soins)</i>	+1 CON ou Jusqu'à ce que la mort s'ensuive
Genève	<i>Minéral (+1 Langue london, Diplomatie, Soins)</i>	+1 INT ou Observation
Göttigen	<i>Minéral (+1 Langue london, Diplomatie, Soins)</i>	+1 DEX ou Analyser son ennemi
Hamborg	<i>Végétal (+1 Langue london, Connaissance terre ravagée et congrégation)</i>	+1 FOR ou Armes de guerre
London	<i>Au choix</i>	+1 SAG ou Polyglotte
Marseille	<i>Animal (+1 Langue london, Résistance, Survie)</i>	+1 CHA ou Coup de Main
Milano	<i>Animal (+1 Langue london, Résistance, Survie)</i>	+1 CHA ou Eloquence
Monte	<i>Minéral (+1 Langue london, Diplomatie, Soins)</i>	+1 DEX ou Clé de 12
Nîmes	<i>Végétal (+1 Langue london, Connaissance terre ravagée et congrégation)</i>	+1 INT ou Ensemble mes frères
Praha	<i>Végétal (+1 Langue london, Connaissance terre ravagée et congrégation)</i>	+1 SAG ou Guérisseur
Reims	<i>Végétal (+1 Langue london, Connaissance terre ravagée et congrégation)</i>	+1 DEX ou Informé
Rennes	<i>Végétal (+1 Langue london, Connaissance terre ravagée et congrégation)</i>	+1 DEX ou Immunité
Roma	<i>Végétal (+1 Langue london, Connaissance terre ravagée et congrégation)</i>	+1 CHA ou Malédiction
San severo	<i>Minéral (+1 Langue london, Diplomatie, Soins)</i>	+1 FOR ou Vigoureux
Santiago	<i>Végétal (+1 Langue london, Connaissance terre ravagée et congrégation)</i>	+1 SAG ou Prière
Stockholm	<i>Animal (+1 Langue london, Résistance, Survie)</i>	+1 CON ou Bagarreur
Suttgart	<i>Minéral (+1 Langue london, Diplomatie, Soins)</i>	+1 INT ou Apprendre de ses erreurs
Toulouse	<i>Végétal (+1 Langue london, Connaissance terre ravagée et congrégation)</i>	+1 SAG ou Protecteur
Wien	<i>Animal (+1 Langue london, Résistance, Survie)</i>	+1 SAG ou Certitude