CLOUD EMPRESS

NOM & SURNOM PRONOMS

ÂGE MÉTIER

NOTES DE PERSONNAGE, SORTS, CONSÉQUENCES

CONDITION DE MÉTIER

STATS		SAUVEGARDES	
ESPRIT			RÉALITÉ
CŒUR			PEUR
FORCE			CORPS
VITESSE			DÉGÂTS **10 par blessure**
STRESS **Max 10**			ARMURE
PROVISIONS DE GROUPE **Max 3**			BLESSURES **3 = mort**

3 provisions = ½ vitesse. 1-2 provisions = pleine vitesse. 0 provisions = vitesse x2

MATÉRIEL

TENU	
REVÊTU	

COMPÉTENCES pg.22

Jet avec avantage en utilisant une compétence adaptée

- Acrobaties
- Armes à feu
- Beuverie
- Bidouille
- Botanique
- Chant
- Chasse
- Collecte de Craie
- Comédie
- Couture
- Danse
- Duel
- Étiquette
- Ferme
- Lames
- Langues
- Liens avec les Animaux
- Lutte
- Médecine
- Méfiance
- Mysticisme
- Pilotage
- Procédures Militaires
- Récup'
- Sortilèges
- Sports

COMMENT CRÉER UN PERSONNAGE

1. Déterminer les **Stats**. Lancer 2d10+20 pour chacune : Esprit, Cœur, Force et Vitesse.
2. Déterminer les **Sauvegardes**. Lancer 1d10+20 pour chacune : Réalité, Peur et Corps.
3. Trouver l'**âge** du personnage en lançant 1d10 et en consultant la table ci-dessous.
1-3. Ado : +20 Cœur, -10 Esprit
4-7. Adulte : +20 Vitesse, -10 Cœur
8-9. Ancêtre : +20 Esprit, -10 Force. Il n'y a pas de magicien dans cette tranche d'âge.
10. Changecorps. +30 Force, -10 Vitesse. Ajouter le sort Transfert de Corps Imparfait. Les Changecorps ne peuvent pas être maudits.
4. Choisir **Métier** et **Compétences**. Le métier affecte les sauvegardes et donne accès à différentes compétences. Chaque métier a une **Condition** spéciale qui affecte la façon de réagir lorsque les choses prennent un tournant pour le pire.

MERCENAIRE pg.13

+30 Corps,
Lames ou Armes à feu,
Méfiance, et 2 autres compétences au choix.

Lorsque mes amis me voient paniquer, ils doivent réussir un jet de Peur ou paniquer à leur tour.

ALTESSE pg.15

+40 Peur, -10 Réalité,
Duel, Étiquette, et 2 autres compétences au choix.

Je mets les autres mal à l'aise : les jets de Peur lancés en ma présence ont un Désavantage.

MAGE pg.17

+20 Réalité, Mysticisme,
Sortilèges, et 2 autres compétences au choix.

Lorsque mon esprit se trouble, il faut s'inquiéter : dès que j'échoue une jet de Réalité, mes amis gagnent 1 Stress.

COURRIER pg.18

+10 à toutes Sauvegardes,
Récup', Bidouille, et 2 autres compétences au choix.

J'en ai vu d'autres : une fois par session, je peux faire un jet de Panique avec avantage.

5. Chaque métier a une table d'**historiques** et de **matériel**. Lancer 1d10 sur cette table et noter le résultat. Tout le monde commence avec assez de **provisions** pour nourrir le groupe pour 1 jour. Choisir quelqu'un pour tenir le compte des provisions du groupe.
6. Pour finir, choisir un **nom** et un **surnom**. Il y a une liste page 47 pour aider.

Fiche traduite par **Whidou** https://www.whidou.fr/