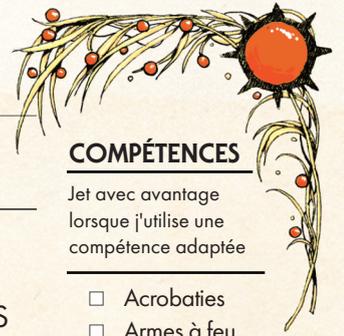




NOM / SURNOM

CLOUD EMPRESS

ÂGE



COMPÉTENCES

Jet avec avantage lorsque j'utilise une compétence adaptée

PRONOMS

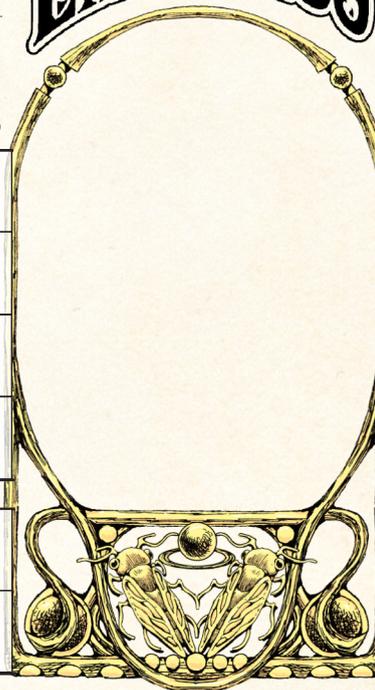
MÉTIER

CONDITION DE MÉTIER

STATS

SAUVEGARDES

| | |
|----------------------------------|--|
| ESPRIT | |
| COEUR | |
| FORCE | |
| VITESSE | |
| STRESS Max 10 | |
| PROVISIONS DE GROUPE Max 3 | |



| | |
|---------------------------|--|
| RÉALITÉ | |
| PEUR | |
| CORPS | |
| DÉGÂTS 10 par blessure | |
| ARMURE | |
| BLESSURES 3 = mort | |

NOTES, BABIOLES, SORTS & MALÉDICTIONS

- Acrobaties
- Armes à feu
- Beuverie
- Bidouille
- Botanique
- Chant
- Chasse
- Collecte de Craie
- Comédie
- Couture
- Danse
- Duel
- Étiquette
- Ferme
- Histoire
- Instruments
- Lames
- Langues
- Liens avec les animaux
- Lutte
- Médecine
- Méfiance
- Mysticisme
- Pilotage
- Poisons
- Procédures militaires
- Récup'
- Sortillèges
- Sports

MATÉRIEL

| | |
|--------|--|
| TENU | |
| REVÊTU | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

3 provisions = 1/2 vitesse de voyage, 0 provisions = 2x vitesse de voyage



COMMENT CRÉER UN PERSONNAGE

- Déterminer les **Stats**. Lancer 2d10+20 pour chacune : Esprit, Coeur, Force et Vitesse.
- Déterminer les **Sauvegardes**. Lancer 1d10+20 pour chacune : Réalité, Peur et Corps.
- Trouver l'**âge** du personnage en lançant 1d10 et en consultant la table ci-dessous.
 - 1-3. **Ado** : +20 Coeur, -10 Esprit
 - 4-7. **Adulte** : +20 Vitesse, -10 Coeur
 - 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.
- 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, Sortillèges, 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. 19

+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.