

Né à l'Heure d. du ème Jour
 du Mois d. Age ans
 Chevelure
 Yeux Peau
 Taille Poids Sexe Latéralité
 Signes Particuliers

TAILLE
 BEAUTE CHARISME
 FORCE (TAI+4 maxi) CONSTITUTION
 DEXTERITE AGILE
 VUE OUÏE
 ODORAT-GOUT EMPATHIE
 INTELLECT VOLONTE
 REVE CHANCE
 Mélée (Moyenne de FOR et AGI)
 Tir (Moyenne de DEX et VUE)
 Lancer (Moyenne de TIR et FOR)
 Dérobée (Moyenne de AGI et 21-TAI)
 VIE (Moyenne de TAI et CON)
 ENDURANCE (VIE+VOL)
 Seuil Const. Seuil Rêve

Malus d'Etat Général :

Fatigue
 Ethylisme
 Vie manquante

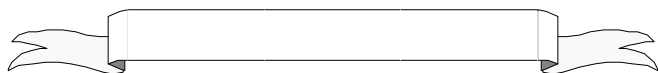
Malus au Physique :

Malus Enc.
 Mauvaise main
 Malus Armure (sauf Mlée)

	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20	21	23	24	26	27	29	30	
1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
1	2	5	8	10	13	15	18	20	23	25	28	30	33	35	38	40	43	45	48	50	
1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60	
1	3	7	11	14	18	21	25	28	32	35	39	42	46	49	53	56	60	63	67	70	
2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	80	
2	4	9	14	18	23	27	32	36	41	45	50	54	59	63	68	72	77	81	86	90	
2	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
2	5	11	17	22	28	33	39	44	50	55	61	66	72	77	83	88	94	99	105	110	
3	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102	108	114	120	
3	6	13	20	26	33	39	46	52	59	65	72	78	85	91	98	104	111	117	124	130	
3	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119	126	133	140	
3	7	15	23	30	38	45	53	60	68	75	83	90	98	105	113	120	128	135	143	150	
4	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	128	136	144	152	160	
4	8	17	26	34	43	51	60	68	77	85	94	102	111	119	128	136	145	153	162	170	
4	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108	117	126	135	144	153	162	171	180	
4	9	19	29	38	48	57	67	76	86	95	105	114	124	133	143	152	162	171	181	190	
5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	

%	Part.	E.P.	E.T.	76-80	16	96	99	Chimérique	-10
01-05	01	81	92	81-85	17	97	00	Presque insurmontable	-9
06-10	02	82	92	86-90	18	98	00	Extrêmement difficile	-8
11-15	03	83	93	91-95	19	99	00	Très difficile	-7
16-20	04	84	93	96-100	20	--	00	Difficile	-6
21-25	05	85	94	101-105	21	--	--	Problématique	-5
26-30	06	86	94	106-110	22	--	--	Laborieuse	-4
31-35	07	87	95	111-115	23	--	--	Très malaisée	-3
36-40	08	88	95	116-120	24	--	--	Malaisée	-2
41-45	09	89	96	etc...				Assez malaisée	-1
46-50	10	90	96	("00" reste un échec normal!)				Moyenne	0
51-55	11	91	97					Assez Facile	+1
56-60	12	92	97					Facile	+2
61-65	13	93	98					Très facile	+3
66-70	14	94	98					Elémentaire	+4
71-75	15	95	99					Routine	+5

niv	arch	init	exp	niv	arch	init	exp	niv	arch	init	exp
GENERALES (-4)				TIRS & LANCERS (-8)				SPECIALISEES (-11)			
Bricolage				Arbalète				Acrobaties			
Chant				Arc				Chirurgie			
Course				Dague				Jeu			
Cuisine				Fouet				Jonglerie			
Danse				Fronde				Maroquinerie			
Discretion				Hache				Métallurgie			
Escalade				Javelot				Natation			
Saut				PARTICULIERES (-8)				Navigation			
Séduction				Charpenterie				Orfèvrerie			
Vigilance				Comédie				Serrurerie			
MELEE (-6)				Commerce				CONNAISSANCES (-11)			
Arme d'Hast				Dessin				Alchimie			
Bouclier				Equitation				Astrologie			
Dague				Maçonnerie				Botanique			
Epée 1m				Musique				Ecriture			
Epée 2m				Pickpocket				Légendes			
Esquive				Srv en Cité				Médecine			
Fléau				Désert				Zoologie			
Hache 1m				Extérieur							
Hache 2m				Forêt							
Lance				Glaces							
Main gauche				Marais							
Masse 1m				Montagne							
Masse 2m				Sous-sols							
Pugilat				Travestissement							



CARACTERISTIQUES					COMPETENCES					EXPERIENCE					
Les caractéristiques (lancer quinze fois 1D10+5) se conservent, ainsi que l'état civil, sauf l'Heure de Naissance.					Attribuer 3000 points à la (re)naissance.					Compétences		Caractéristiques			
score	seuil	Con.	seuil	Dex.	Taille	Sust.	niv	-11	-8	-6	-4	jusqu'à -8	5	7 & 8	6
6-8	-2	-4			6-9	2	-10	5				de -7 à -4	10	9 & 10	7
9-11	-3	-3			10-13	3	-9	10				de -3 à 0	15	11 & 12	8
12-14	-4	-2			14-17	4	-8	15				de +1 à +4	20	13 & 14	9
15-17	-5	-1			18-20	5	-7	25	10			de +5 à +6	30	15	10
18-20	-6	0					-6	35	20			de +7 à +8	40	16	20
seuil Rêve = score REVE.							-5	45	30	10		de +9 à +10	50	17	30
+dom = (TAI+FOR-20)/4 ajouter 1 si résultat négatif							-4	55	40	20		à partir de +11	100	18	40
							-3	70	55	35	15			19	50
							-2	85	70	50	30			20	100
							-1	100	85	65	45				
							0	115	100	80	60				
							+1	135	120	100	80				
							+2	155	140	120	100				
							+3	175	160	140	120				

ARCHETYPE										
Attribuer un "11", un "10", deux "9", trois "8", etc... jusqu'à dix "1", puis compléter avec des "0".										

STRESS										
	E.T.	E.P.	E.N.	R.N.	R.S.	R.P.	D.P.			
Haut-rêvant	0	10	20	50	75	100	150	%		
Vrai-rêvant	20	30	50	75	100	150	200	%		

ARCHETYPE

Attribuer un "11", un "10", deux "9", trois "8", etc... jusqu'à dix "1", puis compléter avec des "0".

STRESS

E.T. E.P. E.N. R.N. R.S. R.P. D.P.

Haut-rêvant	0	10	20	50	75	100	150	%
Vrai-rêvant	20	30	50	75	100	150	200	%

FATIGUE

0	□□□□□□	□□□□□□
	□□□□□□	(END/2)
-1	□□□□□□	□□□□□□
	□□□□□□	(END/2)
-2	□□□□□□	(END/6)
-3	□□□□□□	(END/6)
-4	□□□□□□	(END/6)
-5	□□□□□□	(END/6)
-6	□□□□□□	(END/6)
-7	□□□□□□	(END/6)

SUSTENTATION _____
HYDRATATION _____

STRESS

BLESSURES

1-10	Superficielle	E-1D4
11-15	Légère	E-1D6
□	_____	
□	_____	
□	_____	
□	_____	
□	_____	
16-19	Grave	E-2D6, V-2
□	_____	
□	_____	
20+	Critique	E=0, V-4
□	_____	

ETHYLISME

0	□	Eméché	
1	□	Gris	E-1D6
2	□	Pinté	E-1D6
3	□	Pas Frais	E-1D6
4	□	Ivre	E-1D6
5	□	Bû	E-1D6
6	□	Saoul	E-1D6
7	□	Ivre Mort	E-1D6
Coma éthylique pour E=0 V-1			

MORAL

Diss _____ Exal _____

CHANCE

Destinée _____

ENDURANCE:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	

VIE:

(Seuil Const. _____)

-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

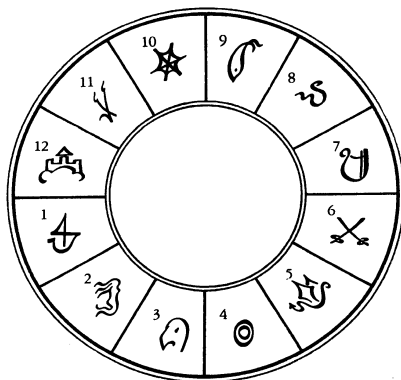
REVE:

(Seuil Rêve _____)

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	



Points de Refoulement

[illegible][illegible]

Notes, Queues/Souffles, ...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ENC

Enc

Enc

Enc

Porté sur soi

Enc

Armes

+Dom

Res

Enc

Mains nues

• • • •

(bonus en mêlée)

Armure

Prot

Dete

Enc

Malus Armure

1 or = 10 sols = 1000 deniers
10 pièces = 0,1 enc = 200 g
20 cl = 1 dose = 0,1 enc = 1 sust

Seuil Enc (moy. de TAI et FOR) _____

Enc Actuel _____

Malus Enc _____



Terres Medianes du Reve

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	
1	CITE VBE	PLAINES D'ASSORH	NECROPOLE DE KROAK		MONTS DE KANAI	CITE GLAUCQUE	DESOLATION DE JAMAIS	LAK D'ANTI-CALME	PLAINES GRISES	MONTS FAINCANTS	CITE D'ONKAUSE		CITE JALOUSE	1
2	DESERT DE MEKUX	COLLINES DE DAWELL	MARAISS GLIGHANTS	CITE DE FROST	PLAINES DE FIASK	LAK DE MISERE	MARAISS DE NUSANTS	COLLINES DE PARTA	FORET FABE	DESERT DE POLY	FORET TAMEE		NECROPOLE DE LOGOS	2
3	DESOLATION DE DOMAIN	PLAINES DE RUEGA		GOUFFRE D'OKI	FORET D'ESTOUBH		GOUFFRE DE SUN	FORET DE GANNA	MONTS GRINKANTS	CITE VENINI	PLAINES DE DOIS		MONTS DE VDAH	3
4	FORET DE FALCONAX	MONTS GRANCHURS	PONT GEO LE	LAK DE FOAM	PLAINES D'ORTI		SANCTUAIRE BLANK	PLAINES DE XIAX	PLAINES DE PSARK	COLLINES D'ENKRE	PONT DE PAH	SANCTUAIRE MAHYE	GOUFFRE GRISANT	4
5	PLAINES DE TRILKH	COLLINES DE TATGEY	MARAISS FLOUANTS		MONTS BRULANTS	CITE DE PANOPLE		DESERT DE KRANE	DESOLATION DE TOLLIOURS	MARAISS DE JAB	DESOLATION DE POOR	COLLINES SLIAYES	CITE RIMARDE	5
6	NECROPOLE DE ENKAK	FORET DE BUST	CITE PAYOS		SANCTUAIRE DE PLAINE		MARAISS GLUANTS	MONTS GURDES	NECROPOLE DE XOTAR	LAK D'IAUPE	CITE DE KOLIX	FORET GLIKUS	DESOLATION DE PRESQUE	6
7	PLAINES DE L'ARK	MARAISS ELLUANTS		PLAINES D'AFFA	FORET DES GLIKES		CITE DE TERWA	GOUFFRE DE KAPPA	PLAINES DE TROO		DESERT DE FLIMCE	GOUFFRE D'EPISOPHE	PLAINES DE LAVE	7
8	GOUFFRE DE SHOK		FORET TURPHE	CITE D'OLAK	PLAINES D'OLISE	LAK DES OATS	PLAINES SANS JOIE	FORET D'OURF	MONTS BARASK	MONTS YAVELAS	CITE DE ROKAR	NECROPOLE DE ROKAR	DESERT DE JAVOLI	8
9	COLLINES DE KORREX	LAK DE LIKRE	MONTS TIMPHE		PLAINES D'ORX		DESOLATION DE SEL	COLLINES DE NOIRSCEL	MARAISS GRONCHANTS	LAK WAMPO	PLAINES JAUNES	DESERT DE NIKROP	FORET DE JAVOLI	9
10	SANCTUAIRE D'OLIS	MONTS SALAS	MARAISS DE DON	GOUFFRE DE JUNK		PLAINES DE FOE	CITE DE SERGAL	PLAINES NOIRES		PONT DE YALM	CITE TONNIERE	DESOLATION DE KOL	COLLINES REVULSANTES	10
11	DESOLATION D'HEER	CITE DE BRIL	LAK DE PRUCASSA	DESOLATION DE PARTOUT	MONTS ANJOURS	CITE DE MOAPE		PLAINES DE LITEL	COLLINES DE TOOTH	GOUFFRE ABIMEUX	FORET FOLLE	PLAINES VENTEUSES	DESOLATION D'ANJOLI	11
12	PLAINES SAGES		DESERT DE HIGGE	CITE SORDIDE	PLAINES DE XHER	FORET DES CRIS	PLAINES DE SEK	PLAINES BLANCHES	DESOLATION DE RIEN	CITE DESTITUEE	DESERT DE SANK	COLLINES DE JISLITH	PLAINES D'APRES	12
13		GOUFFRE DES LITGES	FORET DE BISSAM	SANCTUAIRE PLAT	FORET DES FLURIES									13
14	COLLINES DE STOLIS	NECROPOLE DE GORLO												14
15	CITE DE MECH													15

© Nouvelles Editions Fantastiques S.A.R.L. 1985

Feuille de Reference des Sorts & Rituels

Toutes Voies

RITUELS DE LECTURE			
Détection d'aura	(sanctuaire)	R-3	r1
Lecture d'aura	(sanctuaire)	R-3	r3
RITUEL DE CONJURATION			
Annulation de magie	(var)	var	var

Voie d'Oniros

SORTS DE ZONE		
Annulation	(fleuve)	R-13 r13
Anti-magie	(plaines)	R-2 r1+
Barque de rêve	(lac)	R-8 r1+
Bouclier	(gouffre)	R-7 r6
Brouillard	(forêt)	R-3 r1+
Bulle volante	(maraie)	R-10 r1+
Chaleur	(cité)	R-4 r1+
Clameurs	(cité)	R-2 r1+
Croissance végétale	(forêt)	R-6 r5
Froid	(désolation)	R-4 r1+
Fumées empoisonnées	(gouffre)	R-8 r1+
Lanterne	(cité)	R-3 r2
Lumière	(plaines)	R-4 r3
Miroirs	(sanctuaire)	R-5 r5
Pont immatériel	(pont)	R-6 r2+
Quiétude	(nécropole)	R-3 r4
Silence	(désert)	R-2 r4
Téléportation	(collines)	R-11 r9
Ténèbres	(gouffre)	R-4 r3

TRANSMUTATIONS ELEMENTALES

TRANSFORMATIONS ELEMENTAIRES			
Air en eau	(cité)	R-8	r6
Air en feu	(marais)	R-10	r6
Bois en eau	(sanctuaire)	R-6	r4
Bois en feu	(désert)	R-6	r4
Bois en métal	(monts)	R-6	r4
Bois en terre	(nécropole)	R-4	r2
Eau en air	(désert)	R-4	r2
Eau en bois	(forêt)	R-4	r2
Eau en métal	(gouffre)	R-6	r4
Eau en terre	(pont)	R-6	r4
Feu en air	(désolation)	R-4	r2
Métal en bois	(collines)	R-6	r4
Métal en eau	(fleuve)	R-8	r6
Métal en feu	(lac)	R-8	r6
Métal en terre	(plaines)	R-6	r4
Terre en bois	(plaines)	R-4	r2
Terre en eau	(forêt)	R-6	r4
Terre en métal	(gouffre)	R-6	r4

TRANSPARENCES ELEMENTALES

Bois transparent	(cité)	R-4	r4
Métal transparent	(gouffre)	R-4	r4
Terre transparente	(collines)	R-4	r4
RITUELS D'ÉVOCATION			
Élargissement de zone	(var)	R-4	r4
Permanence de zone*	(var)	R-13	r13

Voie d'Hypnos

INFLUENCES INDIVIDUELLES			
Egarement	(désolation)	R-4	r4
Fatigue	(nécropole)	R-7	r5
Fauchage	(plaines)	R-6	r5
Non-agressivité	(sanctuaire)	R-4	r3
Oubli ("amnésie")	(fleuve)	R-4	r6
Oubli ("trou de mémoire")	(fleuve)	R-3	r6
Peur	(nécropole)	R-5	r5
Repos	(cité)	R-3	r2+
Sérénité	(collines)	R-3	r3+
Sommeil	(marais)	R-9	r1+
Suggestion	(désert)	R-9	r3+
ILLUSIONS SENSORIELLES			
Invisibilité	(fleuve)	R-10	r8
Métamorphose	(gouffre)	R-3	r6
Transfiguration	(monts)	R-6	r4
Oeil d'Hypnos	(forêt)	R-4	r4
Tympan d'Hypnos	(colline)	R-5	r4
Narine d'Hypnos	(plaines)	R-4	r3
Langue d'Hypnos	(cité)	R-3	r2

RITUELS DE COMMUNICATION

Encens d'Hypnos	(nécropole)	R-6	r6
Encre noire d'Hypnos	(fleuve)	R-11	r2+
Gong d'Hypnos	(marais)	R-9	r2+
Grand encens d'Hypnos	(Lac)	R-13	r4+
Grand sommeil d'Hypnos	(marais)	R-11	r3
Harpe d'Hypnos	(monts)	R-4	r1+
Miroir d'Hypnos	(nécropole)	R-5	r1+
Voix d'Hypnos	(désert)	R-4	r4
Invoquer sa voix	(cité)	R-6	r1+
Invoquer son image	(sanctuaire)	R-6	r1+
Invoquer sa présence	(nécropole)	R-9	r1+

RITUELS D'INVOCATIONS DE CREATURES

Corbeaux de Dawell	(collines de dawell -B2)	R-B	r7
Coursier Fearke	(plaines de psark -H4)	R-B	r7
Guerrier Sorde	(cité sordide -D13)	R-B	r7
Guerrier Turme	(forêt turmide -C8)	R-B	r7
Kanaïlou	(monte de kanaï -E1)	R-B	r7
Nonechalepasee	(cité jalouse -M1)	R-B	r7
Virgée d'Olis	(sanctuaire d'olis -A10)	R-B	r7

RITUEL DE CONJURATION

Conjurer l'oubli	(lac)	R-4	r4
------------------	-------	-----	----

Voie de Narcos

RITUELS D'ENCHANTEMENT			
Alliance	(pont)	R-4	r4
Autonomie**	(lac)	R-10	r10
Enchantement	(cité)	R-4	r1+
Individualité	(désert)	R-4	r4
Maîtrise	(fleuve)	R-7	r7
Permanence*	(sanctuaire)	R-5	r5
Purification	(nécropole)	R-4	r4
Restauration*	(cité)	R-6	r1+

RESTITUTION ECAILLES DE NARCOS

ECAILLES DE NARCOS			
Ecaille d'activité*	(désolation)	R-9	r7
Ecaille d'efficacité*	(monte)	R-8	r7
Ecaille de protection*	(var)	R-7	r7
GRANDES ECAILLES DE NARCOS			
Puit de rêve*	(lac)	R-8	r8
Bouilloire de Mélomod*	(monte brûlante -E5)	R-9	r9

Voie de Thanatos

RITUELS DE POSSESSION				
Possession de corps	(marais)	R-9	r2+	
Possession d'esprit	(lac)	R-9	r2+	
SORTILEGES D'ENVOUREMENTS				
Cauchemar	(monts)	R-5	r5	
Cécité	(cité)	R-8	r2+	
Interdiction	(désert)	R-7	r7	
Maladie	(désolation)	R-11	r5+	
Métamorphose en bête	(fleuve)	R-10	r10	
Non-rêve	(désolation)	R-7	r4+	
Surdité	(gouffre)	R-6	r2+	
Tâche	(forêt)	R-8	r8	

SORTILEGES INDIVIDUELS

Autométamorphose en bête	(forêt)	R-7	r7
Flétrissement	(fleuve)	R-8	r1+
Peur thanataire	(lac)	R-9	r1+
Poinç de Thanatos	(plaines)	R-6	r1+
Putrescence	(marais)	R-8	r1+
Thanatoeil	(nécropole)	R-5	r1+

RITUELS D'INVOCATIONS

Désespoir	(désolation)	R-7	r7
Haine	(marais)	R-7	r7
Peur	(gouffre)	R-7	r7
Squelette	(nécropole)	R-9	r1+
Zombi	(nécropole)	R-7	r1+

RITUELS DE COMMUNICATION

Faire parler un crâne	(désert)	R-6	r1+
Faire parler un mort	(pont)	R-4	r1+
RITUELS DE GRIFFES			
Griffe de Thanatos*	(nécropole)	R-8	r8
Griffe morbide de Thanatos*	(marais)	R-11	r11
GRANDES GRIFFES DE THANATOS			
Dague de meurtre**	(désolation de sel -G9)	R-13	r13

* Perte d'un point de seuil de rêve par astérisque...