



Âge _____ Sexe _____ Taille _____ Poids _____
Cheveux _____ Yeux _____ Beauté _____
Né (e) à l'heure de _____ (____)
Signes particuliers _____

T AILLE _____
A PPARÉANCE _____
C ONSTITUTION _____
F ORCE _____
A GILITÉ _____
D EXTÉRITÉ _____
V UE _____
O UÏE _____
O DORAT-GOÛT _____
V OLONTÉ _____
I NTELLECT _____
E MPA THIE _____
R ÊVE _____
C HANCE _____
M ÊLÉE _____
T IR _____
L ANCER _____
D ÉROBÉE _____
V IE _____
E NDURANCE _____

SUST _____ SC _____ ENC _____
+ DOM _____ MALUS ARMURE _____

Autres compétences

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Compétences générales (-4)

Bricolage _____
Chant _____
Course _____
Cuisine _____
Danse _____
Dessin _____
Discretion _____
Escalade _____
Saut _____
Séduction _____
Vigilance _____

Compétences spécialisées (-11)

Acrobatie _____
Chirurgie _____
Jeu _____
Jonglerie _____
Maroquinerie _____
Métallurgie _____
Natation _____
Navigation _____
Orfèvrerie _____
Serrurerie _____

Draconic (-11)

Oniros _____
Hypnos _____

Compétences particulières (-8)

Charpenterie _____
Comédie _____
Commerce _____
Équitation _____
Maçonnerie _____
Musique _____
Pickpocket _____
Survie en cité _____
Survie extérieur _____
Désert _____
Forêt _____
Glaces _____
Marais _____
Montagne _____
Sous-sol _____
Travestissement _____

Connaissances (-11)

Alchimie _____
Astrologie _____
Botanique _____
Écriture _____
Légendes _____
Médecine _____
Zoologie _____

Combat

Arme	Niv	Init	+dom	Exp
Corps à corps	_____	_____	_____	_____
Dague de mêlée	_____	_____	_____	_____
Esquive	_____	_____	_____	_____

_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____



EQUIPEMENT



Porté sur soi

Bourse

Armes

+dom. res.

Or (10s)
Argent (1s)
Bronze (10d)
Étain (1d)

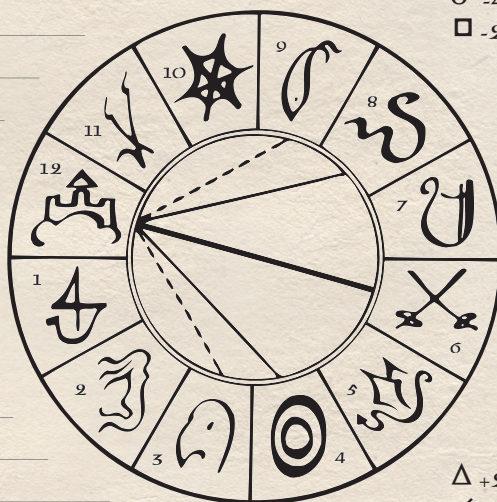
Armures

prot. déter.

Enc. total



Notes


$$\begin{array}{l} \textcircled{\circ} - 4 \\ \square - 2 \end{array}$$
$$\begin{array}{l} \Delta_{+2} \\ \sigma_{+4} \end{array}$$

Terres Médianes

[illegible]



FEUILLE DE ROUTE

Rêve _____

Endurance _____

Vie _____ ()

Haut-rêve S.rêve _____ Demi-rêve _____

Sorts en réserve

Voie	Sort	TMR	ØHN	R
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Queues & souples de Dragon

Repoulement _____

Sustentation _____ Eau _____

Moral _____ Diss. _____ Exal. _____

Chance _____ Destinée _____

Stress _____

Mois d _____



Fatigue _____ État général _____

0	□□□□□	□□□□□	□□□□□
-1	□□□□□	□□□□□	□□□□□
-2	□□□□□		
-3	□□□□□		
-4	□□□□□		
-5	□□□□□		
-6	□□□□□		
-7	□□□□□		

Blessures

01-10 Contusions (End -1d4)

11-15 Blessures légères (End -1d6)

□ _____

□ _____

□ _____

□ _____

□ _____

16-19 Blessures graves (End -2d6 Vie -2)

□ _____

□ _____

20+ Blessure critique (End 0 Vie -4+)

□ _____

Éthylisme

□ 0 éméché	□ 4 ivre
□ 1 gris	□ 5 bu
□ 2 pinté	□ 6 complètement paît
□ 3 pas frais	□ 7 ivre mort

Aléas du voyage

7 14 21 28

□□□□□ ● □□□□□ ○ □□□□□ ● □□□□□ ●

-10 -9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7

1	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8
1 92	1 92	1 92	1 92	1 92	1 92	1 92	1 92	1 92	1 92	1 92	1 92	2 92	2 92	2 92	2 92	2 92	2 92
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1 92	1 92	1 92	1 92	1 92	2 92	2 92	2 92	2 92	2 92	2 92	3 93	3 93	3 93	3 93	4 93	4 93	4 93
1	1	3	4	6	7	9	10	12	13	15	16	18	19	21	22	24	25
1 92	1 92	1 92	1 92	2 92	2 92	2 92	2 92	3 93	3 93	3 93	4 93	4 93	4 93	5 94	5 94	5 94	5 94
1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34
1 92	1 92	2 92	2 92	2 92	3 93	3 93	4 93	4 93	4 93	5 94	5 94	6 94	6 94	6 94	7 95	7 95	7 95
1	2	5	7	10	12	15	17	20	22	25	27	30	32	35	37	40	42
1 92	1 92	2 92	2 92	3 93	3 93	4 93	4 93	5 94	5 94	6 94	6 94	7 95	7 95	8 95	8 95	9 96	9 96
1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51
1 92	1 92	2 92	2 92	3 93	3 93	4 93	5 94	5 94	6 94	6 94	7 95	8 95	8 95	9 96	9 96	10 96	11 97
1	3	7	10	14	17	21	24	28	31	35	38	42	45	49	52	56	59
1 92	1 92	2 92	3 93	4 93	5 94	5 94	6 94	7 95	7 95	8 95	8 95	9 96	9 96	10 96	11 97	12 97	12 97
2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68
1 92	1 92	2 92	3 93	4 93	5 94	6 94	7 95	8 95	8 95	9 96	10 96	11 97	12 97	12 97	13 98	14 98	14 98
2	4	9	13	18	22	27	31	36	40	45	49	54	58	63	67	72	76
1 92	1 92	2 92	3 93	4 93	5 94	6 94	7 95	8 95	8 95	9 96	10 96	11 97	12 97	13 98	14 98	15 99	16 99
2	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
1 92	1 92	2 92	3 93	4 93	5 94	6 94	7 95	8 95	9 96	10 96	11 97	12 97	13 98	14 98	15 99	16 99	17 00
2	5	11	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66	71	77	82	88	93
1 92	1 92	3 93	4 93	5 94	6 94	7 95	8 95	9 96	10 96	11 97	12 97	14 98	15 99	16 99	17 00	18 00	19 00
3	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102
1 92	2 92	3 93	4 93	5 94	6 94	8 95	9 96	10 96	11 97	12 97	14 98	15 99	16 99	17 00	18 00	20 00	21
3	6	13	19	26	32	39	45	52	58	65	71	78	84	91	97	104	110
1 92	2 92	3 93	4 93	6 94	7 95	8 95	9 96	11 97	12 97	13 98	15 99	16 99	17 00	19 00	20 00	21	22
3	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119
1 92	2 92	3 93	5 94	6 94	7 95	9 96	10 96	12 97	13 98	14 98	16 99	17 00	19 00	20 00	21	23	24
3	7	15	22	30	37	45	52	60	67	75	82	90	97	105	112	120	127
1 92	2 92	3 93	5 94	6 94	8 95	9 96	11 97	12 97	14 98	15 99	17 00	18 00	20 00	21	23	24	26
4	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	128	136
1 92	2 92	4 93	5 94	7 95	8 95	10 96	12 97	13 98	15 99	16 99	18 00	20 00	21	23	24	26	28
4	8	17	25	34	42	51	59	68	76	85	93	102	110	119	127	136	144
1 92	2 92	4 93	5 94	7 95	9 96	11 97	12 97	14 98	16 99	17 00	19 00	21	22	24	26	28	29
4	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108	117	126	135	144	153
1 92	2 92	4 93	6 94	8 95	9 96	11 97	13 98	15 99	17 00	18 00	20 00	22	24	26	27	29	31
4	9	19	28	38	47	57	66	76	85	95	104	114	123	133	142	152	161
1 92	2 92	4 93	6 94	8 95	10 96	12 97	14 98	16 99	17 00	19 00	21	23	25	27	29	31	33
5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170
1 92	2 92	4 93	6 94	8 95	10 96	12 97	14 98	16 99	18 00	20 00	22	24	26	28	30	32	34
5	10	21	31	42	52	63	73	84	94	105	115	126	136	147	157	168	178
1 92	2 92	5 94	7 95	9 96	11 97	13 98	15 99	17 00	19 00	21	23	26	28	30	32	34	36

%

Échec part.

21

Chances de succès

5 94

(Réussite significative 50% des chances de succès)

Échec total

Réussite particulière

Ajustement général au-delà de -10

	Norm. Éch. t.		Norm. Éch. t.
-11	01 90	-15	01 10
-12	01 70	-16	01 02
-13	01 50	-17 et au-delà	- 01
-14	01 30		

Expérience Caractéristique

7 & 8	6	16	20
9 & 10	7	17	30
11 & 12	8	18	40
13 & 14	9	19	50
15	10	20	60

Expérience Compétences

Jusqu'à -8	5
de -7 à -4	10
de -3 à 0	15
de +1 à +4	20
de +5 à +6	30
de +7 à +8	40
de +9 à +10	60
A partir de +11	100

01-05	81
06-10	82
11-15	83
16-20	84
21-25	85
26-30	86
31-35	87
36-40	88
41-45	89
46-50	90
51-55	91
56-60	92
61-65	93
66-70	94
71-75	95
76-80	96
81-85	97
86-90	98
91-95	99
96-00	00



ARCHÉTYPE

Compétences générales (-4)

Bricolage _____
Chant _____
Course _____
Cuisine _____
Danse _____
Dessin _____
Discrétion _____
Escalade _____
Saut _____
Séduction _____
Vigilance _____

Compétences de mêlée (-6)

Arme d'hast _____
Bouclier _____
Corps à corps _____
Dague _____
épée 1 main _____
épée 2 mains _____
Esquive _____
Fléau _____
Hache 1 main _____
Hache 2 mains _____
Lance _____
Masse 1 main _____
Masse 2 mains _____

Compétences de tir et lancer (-8)

Arbalète _____
Arc _____
Dague _____
Fouet _____
Fronde _____
Javelot _____

Compétences particulières (-8)

Charpenterie _____
Comédie _____
Commerce _____
équitation _____
Maçonnerie _____
Musique _____
Pickpocket _____
Survie en cité _____
Survie extérieur _____
Désert _____
Forêt _____
Glaces _____
Marais _____
Montagne _____
Sous-sol _____
Travestissement _____

Compétences spécialisées (-11)

Acrobatie _____
Chirurgie _____
Jeu _____
Jonglerie _____
Maroquinerie _____
Métallurgie _____
Natation _____
Navigation _____
Orfèvrerie _____
Serrurerie _____

Connaissances (-11)

Alchimie _____
Astrologie _____
Botanique _____
écriture _____
Légendes _____
Médecine _____
Zoologie _____



Draconic (-11)

Oniros _____
Hypnos _____
Narcos _____
Thanatos _____

Autres compétences

Stress

résultat	stress transf.
----------	----------------

Éch.T.	0%
Éch.P.	10%
Échec	20%
Norm.	50%
Sign.	75%
Part.	100%
D.Part.	150%

Répartition

niveau	nombre
+11	1
+10	1
+9	2
+8	3
+7	4
+6	5
+5	6
+4	7
+3	8
+2	9
+1	10
0	le reste

Création de personnage

◆ 160 points à répartir dans les caractéristiques, maximum 15, minimum 6.

◆ Beauté 10. Prélever 1 à 6 points sur les 160 pour augmenter au-delà de 10.

◆ TAILLE. La caractéristique TAILLE correspond au poids. La taille (en mètres) est décidée librement.

TAILLE	Poids
6	31-40 kg
7	41-50 kg
8	51-60 kg
9	61-65 kg
10	66-70 kg
11	71-75 kg
12	76-80 kg
13	81-90 kg
14	91-100 kg
15	101-110 kg

◆ FORCE ne peut dépasser TAILLE + 4

◆ Mêlée = (FORCE + AGILITÉ)/2

◆ Tir = (VUE + DEXTÉRITÉ)/2

◆ Lancer = (Tir + FORCE)/2

◆ Dérobée = (21 - TAILLE + AGILITÉ)/2
Toutes moyennes arrondies à l'inférieur.

◆ Vie = (TAILLE + CONST.)/2
Seule valeur à être arrondie au supérieur.

◆ Endurance. Prendre le meilleur de :

TAILLE + CONSTITUTION
ou Vie + VOLONTÉ

◆ Encombrement = (TAILLE + FORCE)/2
non arrondi.

◆ SC. D'après CONSTITUTION

◆ Sust. D'après TAILLE

◆ +dom. D'après (TAILLE + FORCE)/2

	SC	Sust	+dom
6	2	2	-1
7	2	2	-1
8	2	2	0
9	3	2	0
10	3	3	0
11	3	3	0
12	4	3	+1
13	4	3	+1
14	4	4	+2
15	5	4	+2

◆ 3000 points à répartir pour les compétences, maximum +3

◆ Aucune des Survies désert, forêt, glaces, marais, montagne, sous-sol, ne peut dépasser Survie en extérieur tant que celle-ci n'a pas atteint au moins le niveau 0.

◆ Esquive, Dague de mêlée et Corps à corps (base -6) sont tronc jusqu'au niveau 0, coûtant 80 points pour les 3.

◆ Épée, Masse, Hache (les trois à 1 et 2 mains) et Lance (base -6) sont tronc jusqu'au niveau 0, coûtant 80 points pour les 7 niveaux.

	1ère	2ème	3ème
0	80	0	0
+1	100	20	20
+2	120	40	40
+3	140	60	60
+4	160	80	80
+5	190	110	110

Niv	-11	-8	-6	-4
-10	5			
-9	10			
-8	15			
-7	25	10		
-6	35	20		
-5	45	30	10	
-4	55	40	20	
-3	70	55	35	15
-2	85	70	50	30
-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

◆ Haut-rêve = 300 points de sorts maximum à prendre sur les 3000 points de compétences. Chaque sort coûte Rx10 points

◆ Fatigue. D'après Endurance

End.	Segments de fatigue	
16	2/3/3	2/3/3
17	2/3/3	3/3/3
18	3/3/3	3/3/3
19	3/3/3	3/3/4
20	3/3/4	3/3/4
21	3/3/4	3/4/4
22	3/4/4	3/4/4
23	3/4/4	4/4/4
24	4/4/4	4/4/4
25	4/4/4	4/4/5
26	4/4/5	4/4/5
27	4/4/5	4/5/5
28	4/5/5	4/5/5
29	4/5/5	5/5/5
30	5/5/5	5/5/5