



## CARACTERISTIQUES

FORce  
INTEllIGENCE  
COORdINATION  
PRÉSENCE

RÉSISTANCE  
VOLONTÉ  
PERCEPTION  
EMPATHIE

## ATTRIBUTS

PHYSIQUE  
MENTAL  
MANUEL  
SOCIAL

Age :      taille :      poids :  
Augure de naissance :  
pays d'origine :

caste **Mages**

Avantages

Désavantages

## PROPHECY

seuils de blessure		
types de blessures		malus
égratignure : 1-10	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	
légère : 11-20	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	-1
grave : 21-30	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	-3
fatale : 31-40	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	-5
mort : 41+	●	

INITIATIVE

ARMURE

usure  
encombrement

DESCRIPTION



CHANCE



MAÎTRISE

expérience



renommée

## PHYSIQUE

### COMBAT

Armes articulées.....  
Armes contondantes.....  
Armes de choc.....  
Armes de jet.....  
Armes d'hast.....  
Armes tranchantes.....  
Bouclier.....  
Corps à corps.....

### MOUVEMENT

Acrobatie.....  
Athlétisme.....  
Équitation.....  
Escalade.....  
Esquive.....  
Natation.....

## MENTAL

### THEORIE

Castes.....  
Connaissance de la magie.....  
Connaissance des animaux.....

### PRATIQUE

Analyse.....  
Estimation.....  
Méditation.....  
Premiers soins.....  
Psychométrie.....

## MANUEL

### TECHNIQUE

Enchantement.....  
Discrétion.....  
Pister.....

### MANIPULATION

Attelages.....  
Déguisement.....  
Don artistique.....  
Don artistique.....  
Jeu.....  
Jongler.....

## SOCIAL

### COMMUNICATION

Baratin.....  
Eloquence.....  
Psychologie.....

### INFLUENCE

Art de la scène.....  
Art de la scène.....  
Art de la scène.....  
Diplomatie.....  
Intimidation.....  
Séduction.....