## AUX MARCHES DE LA CIVILISATION

## Informations générales

Identité : Sexe : Âge :	Origine : Métier : Vécu :	Nature :	
Attri	ibuts principaux	Attributs calculés	
Force : Résistance : Rapidité : Finesse : Apparence :	Charisme : Intelligence : Érudition : Intuition : Volonté :	Santé : Attaque : Défense : Occultisme :	
	Santé du pers	onnage	
Légèrement blessé (	-2)		
Historique, atouts et handicaps Équipement			

Sevils de difficulté

Calculs

Valeurs

Réussi si attribut + 1∂12 + modifs ≥ : **Santé :** nombre de colonnes = Résistance + 6 Attributs: Atouts / Handicaps 48 Habituel 20 Professionnel Attaque: Med(Force, Finesse, Intuition) Défense: Méd(Résistance, Rapidité, Volonté)+6

Oggyltense: Méd(Résistance, Rapidité, Volonté)+6 Faible -3 Handicap grave Facile **Expert** Humain Normal +2 Éducation 24 Normal (Inapte) 28 Grand maitre **Occultisme**: Méd(Intel., Érudition, Charisme) Trait dominant +4 Métier 32 Miraculeux Avec Méd() la médiane des 3 valeurs. **12** Exceptionnel +6 Expert reconnu