SEIDR

PERSONNAGE _____ JOUEUR _____ NIVEAU _____

RACE _____ LANGUES _____ ANCRAGE _____

CARACTÉRISTIQUES

le nombre écrit est le bonus

Force (FOR)	Dextérité (DEX)	Endurance (END)

Intelligence (INT)	Sagesse (SAG)	Charisme (CHA)

COMPÉTENCES

		TOTAL		CARAC.		POINTS		DIVERS
Acrobaties	DEX		=		+		+	
Artisanat	INT		=		+		+	
Arts de la magie	SAG		=		+		+	
Athlétisme	FOR		=		+		+	
Combat (mêlée)	FOR		=		+		+	
Combat (distance)	DEX		=		+		+	
Détection	SAG		=		+		+	
Discrétion	DEX		=		+		+	
Dressage	CHA		=		+		+	
Éloquence	CHA		=		+		+	
Escamotage	DEX		=		+		+	
Médecine	INT		=		+		+	
Navigation	INT		=		+		+	
Psychologie	SAG		=		+		+	
Savoirs	INT		=		+		+	
Survie	SAG		=		+		+	
Volonté	END		=		+		+	

AIDE-MÉMOIRE

5 très facile · 10 facile · 15 moyen · 20 difficile · 25 très difficile · 30 extrême · 35 insurmontable

Circonstances ±2 · ±4 · ±6

Au d20 : 1 toujours raté et 20 toujours réussi

Soin en route : Médecine 15 rend 1d6 une fois par personne et par scène

À 0 : 1d20 – Fatalité doit atteindre 2. Réussi : Fatalité +2

Chaque niveau : +1 au plafond et un choix. Caractéristique +1 aux niveaux 3 · 6 · 9 · 12

VIE

une nuit de repos les rend tous

À L'INSTANT	/	MAXIMUM

12 + (2 × Endurance). Chaque point d'Endurance gagné en ajoute 2.

FATALITÉ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

*une nuit ordinaire **-2** · sous un toit avec un repas chaud **-4** · avec l'assistance d'un soigneur **-6**.*

CLASSE D'ARMURE

Pas d'armure, ou légère : 10 + Dextérité + protections
Armure lourde : 10 + Endurance + protections

POINTS DE SAGA

1 pt Saga : relancer un dé · influencer le récit · échapper au trépas

ARMES

ARME	DÉGÂTS	NOTES

PROTECTIONS

PROTECTION	BONUS	EFFET

AVANTAGE ET CONTRAINTE (RACE)

SEIDR

PERSONNAGE _____

SPÉCIALITÉS

un cadre étroit d'une compétence

	BONUS		BONUS

INVENTAIRE

ARGENT

PIÈCES D'OR