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

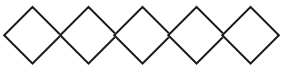
11	12	13	14	15	16	17	18	19	**20**

*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