

TERRE SECONDE



Céilidh Mac Ghealtacht

TERRE SECONDE

- Nom/Surnom

Ceílidh Mac Ghealtacht

- Description -

Runes Rouges aux bras, épaules et poitrine

Lignée Humaine

Sexe M
Date de Naissance à An Tur Is Airde en 601
Cheveux noirs longs
Yeux Verts
Taille 1m78
Poids 70 kg
Ceinte Spirituelle Honneur (Chuata dé Danaan) 0
Niveau Global 8

Disciplines acquises

Disciplines pratiquées Druide (8)

- Historique -

Arlidhienne (culture celte, origine urbaine)
Disciple du druide Morann Mac Hed

Caractéristiques passives / Valeur

- Constitution/Lourdeur	0
- Intuition/Arrogance	0
- Émotivité/Angoisse	2
- Sensibilité/Vulnérabilité	5
- Souplesse/Fragilité	0
- Réflexe/Impulsivité	0
- Tolérance	1

Caractéristiques actives / Valeur

force	2
Endurance	2
Perception	0
Empathie	6
Dextérité	0
Ego	2
Souffle	2
Imagination	5
Agilité	2
Promptitude	2
Mémoire	1
Analyse	2



Pouvoirs, fils Quintessentiels & autres...

Arcanes Ogham :

1 Communion avec les dieux, Cairns, Invocation

2 Hquianeu: rite du solstice d'hiver, Rite du solstice d'été, Sagesse du jugement

3 Imbolc: rite des feux pour honorer la fertilité de la Terre, Beltaine: rite du printemps, Lecture du vol des oiseaux et des étoiles

4 Rite de la moisson bleue (rite de guerre), Lughnasad, Réunion des Très-Savants: le Drunemeton

5 Samhain: rite de la consécration des morts, Récolte des œufs de serpent

6 Communion avec les Matrae, Rite des têtes coupées

7 Rite de la paix et de l'élection du roi des rois, Le Second Chant des Séries

Création Ogham :

0 Scarification runique, Pierres commémoratives

1 Siegrunen

2 Rederunen

3 Segnenrunen

4 Gebärrunen

5 Brandungsrunen

6 Astrunen

7 Älrunen

8 Denkrunen

Seuil des jets de résistance = Niveau de sort + 15 (Ogham) + 16 (Vie)



- Résumé des règles de combat -

- Mouvement :

- Nombre de segments : $3D6 + \text{Mouvement} - 9 - \text{Essoufflement}$.
- Minimum 2. Si Initiative améliorée : 4.
- Maximum 10. Si Vif Argent : 15.
- Si Initiative supérieure : Décaler les segments d'un cran vers le haut.

- Charger à pied :

- Attaque en déplacement à -4 (sauf si faculté).
- Coût : Consacrer 1 ou 2 segments supplémentaires à la charge.
- Dégâts : Ajouter 1 ou 2 fois la force selon le nombre de segments de charge.

- Attaque au corps à corps : (A)

- Coût : Cf caractéristiques de l'arme.
- Lancer : $1D20 + \text{Armes en force} - \text{diff. att.}$
- Réussite :
 - 0 - 4 : Localisation aléatoire.
 - 5 - 9 : Localisation choisie.
 - 10 - 19 : Sous-localisation aléatoire.
 - > 20 : Sous-localisation choisie (idem si 20 nat.).

- Parade : (P)

- Coût : Cf caractéristiques de l'arme.
- Action de réserve, à utiliser quand l'adversaire touche.
- Lancer : $1D20 + \text{Armes en force} - \text{diff. par.}$

- Attaque à distance : (C)

- Coût : Cf caractéristiques de l'arme.
- Lancer : $1D20 + \text{Armes à distance} - \text{diff. att.}$
- Réussite : comme les Attaques au corps à corps.

- Viser : (V)

- Coût : n segments.
- Ajoute min (n, 3) × perception au lancer d'attaque à distance (cf. caractéristiques actives).

- Esquive : (E)

- Coût : 1 segment.
- Action de réserve, à utiliser quand l'adversaire attaque.
- Lancer : $1D20 + \text{Esquive} - 10$ à retirer de la marge de réussite de l'adversaire.

- Sorts : (S)

- Coût : 2 segments (sauf niveau 0 : 1 segment).
- Choix du sort au début de l'action (et non du round)
- Lancer : $1D20 + \text{Concentration} - \text{Niveau du sort}$.

- Dégainer : (D)

- 1 segment.
- Si Dégainer rapidement : gratuit.

- Réorganiser :

- 1 segment.
- Si Anticipation : gratuit.

- Fauchage :

- Attaque à -4 , +1 segment.
- Si fauchage : -0 et $+0$. Si marge > 9 : chute.

- feuille d'Actions -

16		16	
15		15	
14		14	
13		13	
12		12	
11		11	
10		10	
9		9	
8		8	
7		7	
6		6	
5		5	
4		4	
3		3	
2		2	
1		1	

16		16	
15		15	
14		14	
13		13	
12		12	
11		11	
10		10	
9		9	
8		8	
7		7	
6		6	
5		5	
4		4	
3		3	
2		2	
1		1	



Épuisement (Souffle + 2)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

- Armure portée -

Cuir souple (échec magie du Verbe 10%) partout sauf à la tête et aux bras

- État physique selon les localisations (1d8) et sous-localisations (1d20) -

Tête (1)

Points de Vie / 19
 Protection
 Robustesse /

Oeil gauche (1)
 Oeil droit (2)
 Gorge/Nuque (3-4)

Protection du col 2
 Robustesse du col / 20

Notes :

Poitrine (2)

Points de Vie / 19
 Protection 2
 Robustesse / 35

Plexus (5-8)

Notes :

Abdomen (3)

Points de Vie / 19
 Protection 2
 Robustesse / 35

Notes :

Hanche (4)

Points de Vie / 19
 Protection 2
 Robustesse / 35

Paries génitales (9-10)
 Aine (11-12)

Notes :

Bras gauche (5)

Points de Vie / 19
 Protection
 Robustesse /

Main gauche (13-16)

Protection du gant
 Robustesse du gant /

Notes :

Bras droit (6)

Points de Vie / 19
 Protection
 Robustesse /

Main droite (17-20)

Protection du gant
 Robustesse du gant /

Notes :

Jambe gauche (7)

Points de Vie / 19
 Protection 2
 Robustesse / 35

Notes :

Jambe droite (8)

Points de Vie / 19
 Protection 2
 Robustesse / 35

Notes :



- Journal d'aventures -

Lined writing area for the journal entry.

