

TERRE SECONDE



Firmin Lesaulnier

TERRE SECONDE

- Nom/Surnom

Firmin Lesaulnier

- Description -

Vêtu d'une robe noire portant la croix de Sainte Blandine brodée en or à l'endroit du cœur

Lignée humaine

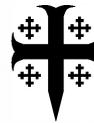
Sexe M
Date de Naissance 614
Cheveux Blonds, crâne tonsuré
Yeux bleus
Taille _____
Poids _____
Teinte Spirituelle Vertu +2 (christianisme romain)
Niveau Global 8

Disciplines acquises _____

Disciplines pratiquées Prêtre (8)

- Historique -

frère Chapelain de l'Ordre du Sépulcre Inachevé



Anciennement frère Censeur de la Commanderie de Colonia
Né à Marasel (village près du Mur des Preux, Principauté d'Égirçan)
Culture franque, éducation lettrée

Caractéristiques passives / Valeur

- Constitution/Lourdeur	<u>0</u>
- Intuition/Arrogance	<u>-1</u>
- Émotivité/Angoisse	<u>2</u>
- Sensibilité/Vulnérabilité	<u>0</u>
- Souplesse/Fragilité	<u>0</u>
- Réflexe/Impulsivité	<u>0</u>
- Tolérance	<u>3</u>

Caractéristiques actives / Valeur

force	<u>0</u>
Endurance	<u>1</u>
Perception	<u>-1</u>
Empathie	<u>-1</u>
Dextérité	<u>-1</u>
Ego	<u>10</u>
Souffle	<u>2</u>
Imagination	<u>0</u>
Agilité	<u>0</u>
Promptitude	<u>5</u>
Mémoire	<u>3</u>
Analyse	<u>3</u>

- facultés & Restrictions -

Symbole sacré, Intuition fraternelle, Sensibilité à la magie, Lire et écrire, Langue liturgique, Maîtrise des armes simples, Maîtrise des armures légères, Maîtrise des armures moyennes, Maîtrise des armures lourdes, Maîtrise des boucliers

Commun, Parler-Dragon

Incantation immobile et silencieuse

Stratégie défensive

Affinités

Vie * 0

Dieu Unique 22

Extensions

Errance 7

Rites 3

Hierarchie 13

Douvoirs, fils Quintessentiels & autres...

Seuil des jets de résistance = Niveau de sort + 20 (Dieu Unique)

Transcendance Vive

Potentiel

Décompte

Transcendance Morte

Potentiel

Décompte

Grâce

176

Potentiel

176

Décompte



Pouvoirs, fils Quintessentiels & autres...

Dieu Unique : Errance

- 1 Oraison, Fiat Lux, Bénédiction des Ephraïm
- 2 Bénédiction, Lecture spirituelle, C'est sans mensonge que s'accomplit la Loi
- 3 Dissipation, Manne, La parole est mon arme, Silence aux lèvres de mensonge
- 4 Daniel dans la fosse aux lions, Dies Irae
- 5 Le goût de la Mort, Les noms effacés
- 6 Le Seigneur de l'aube naissante, Empathie
- 7 Père, entre tes mains je remets mon esprit, Les petits serveurs

Dieu Unique : Rites

- 0 Baptême
- 1 Messe, Absolution
- 2 Eucharistie, Eau Bénite
- 3 Ars Moriendi, Anathème, flammes purificatrices

Dieu Unique : Hiérarchie

- 1 Consécration
- 2 Petite Kabbale
- 3 Vade retro Satanas
- 4 Double-Vue
- 5 Ordination
- 6 Sacralisation
- 7 Kabbale: le Seuil
- 8 Kabbale: les Clefs
- 9 Kabbale: le Gouffre (Hod, Yesod et Nezah)
- 10 Résurrection, Kabbale: Golem
- 11 Kabbale: l'Abîme (Ciferet, Gevurah, Hesed)
- 12 Kabbale: le Métatron (Binah, Hokhmah)
- 13 Kabbale chrétienne

Seuil des jets de résistance = Niveau de sort + 20 (Dieu Unique)



- 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	



- Compétences inductives -

<ul style="list-style-type: none"> ○ Athlétisme (Souffle ████████) 2 ○ Comédie (Imagination *) 0 ○ Cordages (████████ Analyse) 3 ○ Discrétion (Agilité *) 0 ○ Dissimulation (Agilité *) 0 ● Entregent (Imagination) 5 ○ Équitation (████████ Ego) 10 ○ Équilibre (Agilité) 0 ○ Escalade (Agilité) 0 ○ Évaluation (Mémoire) 3 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Fouille/Observation (Perception **) -1 ○ S'informer (████████ Imagination) 0 ● Orientation (Mémoire ████████) 3 ○ Ouïe fine (Perception) -1 ● Perspicacité (Empathie) 4 ● Présence (Imagination) 5 ● Soins (Dextérité) 6 ○ Survie (Tolérance + (Ego ████████)) 13 ○ Vigilance (Perception) -1
--	--

* + Dextérité pour les Voleurs
** + Dextérité & Analyse pour les Voleurs

- Compétences déductives -

<ul style="list-style-type: none"> ○ Acrobaties (Agilité) _____ ● Alchimie (Mémoire) 13 ○ Architecture (Analyse ou Imagination) _____ ○ Architecture souterraine (Analyse ou Imagination) _____ ○ Art _____ (Imagination) _____ ○ Concentration (Endurance + Ego) _____ ● Connaissance Monstres (Mémoire) 8 ● Connaissance Mythes et légendes (Mémoire) 13 ● Connaissance Poisons (Mémoire) 8 ● Connaissance Revenants (Mémoire) 13 ○ Connaissance _____ (Mémoire) _____ ○ Contorsionniste (Agilité) _____ ○ Couture (Dextérité) _____ ○ Crochetage (Dextérité) _____ ○ Cryptographie (Analyse) _____ ○ Divination (Imagination) _____ ○ Dressage (Empathie) _____ ○ Empathie animale (Empathie) _____ 	<ul style="list-style-type: none"> ○ faussaire (Dextérité) _____ ● Herboristerie (████████ Perception) 9 ● Identification de la magie (Analyse *) 13 ○ Langage codé (Mémoire) _____ ○ Lire sur les lèvres (Perception + Analyse) _____ ○ Mécanique (Analyse *) _____ ● Médecine (Mémoire) 13 ○ Méditation (Ego) _____ ● Métallurgie (Perception) 0 ○ Mornemain (Dextérité) _____ ○ Nage (Souffle ou Agilité) _____ ○ Optique (Analyse) _____ ○ Orfèvrerie (Dextérité) _____ ○ Pièges (Analyse *) _____ ○ Tissage (Dextérité) _____ ○ Travail du bois (Dextérité) _____ ○ Travail de la chair (Dextérité) _____ ○ Travail du cuir (Dextérité) _____ ○ Travail de la pierre (Dextérité) _____ ○ Vol à la tire (Dextérité) _____ ● Chirurgie (dextérité) 9 ○ _____ _____
---	---

* + Dextérité pour les Voleurs

Épuisement (Souffle + 2)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

- Armure portée -

Besantine (furtivité -2)

Capuche de cuir souple

Gants de cuir souple

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

Tête (1)

Points de Vie / 19
 Protection 2
 Robustesse / 35

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 3
 Robustesse / 80

Plexus (5-8)

Notes :

Abdomen (3)

Points de Vie / 19
 Protection 3
 Robustesse / 80

Notes :

Hanche (4)

Points de Vie / 19
 Protection 3
 Robustesse / 80

Paries génitales (9-10)
 Fine (11-12)

Notes :

Bras gauche (5)

Points de Vie / 19
 Protection 3
 Robustesse / 80

Main gauche (13-16)

Protection du gant 2
 Robustesse du gant / 10

Notes :

Bras droit (6)

Points de Vie / 19
 Protection 3
 Robustesse / 80

Main droite (17-20)

Protection du gant 2
 Robustesse du gant / 10

Notes :

Jambe gauche (7)

Points de Vie / 19
 Protection 3
 Robustesse / 80

Notes :

Jambe droite (8)

Points de Vie / 19
 Protection 3
 Robustesse / 80

Notes :

