

# TERRE SECONDE



Ighieras Alfson dit la Perche

# TERRE SECONDE

## - Nom/Surnom

Ighieras Alfson dit la Perche

## - Description -

Souvent accompagné de Wilcox, son chien avec lequel il partage un lien empathique  
Tenue de vagant

## Lignée Humain

Sexe M  
Date de Naissance environ 610  
Cheveux Blonds  
Yeux Bleus  
Taille 2m  
Poids 80 kg  
Teinte Spirituelle Honneur (Hses) +1  
Niveau Global 4  
Disciplines acquises  
Disciplines pratiquées Guide (4)

## - Historique -

Origine forestière  
Culture norrienne et elfique  
Élevé au sein du clan Nashtyl (Uralben) à Lodz  
Mercenaire et vagant

## Caractéristiques passives / Valeur

- Constitution/Lourdeur	0
- Intuition/Hrrogance	0
- Émotivité/Angoisse	2
- Sensibilité/Vulnérabilité	1
- Souplesse/Fragilité	0
- Réflexe/Impulsivité	0
- Tolérance	3

## Caractéristiques actives / Valeur

force	2
Endurance	3
Perception	2
Empathie	3
Dextérité	0
Ego	2
Souffle	3
Imagination	1
Agilité	0
Promptitude	2
Mémoire	3
Analyse	3

**- facultés & Restrictions -**

Langue commune, Langue elfique antique, Lire et écrire

Maîtrise des armes simples et de guerre, de toutes armures et boucliers.

Viser

Chasseur

Proie de prédilection : Démons

Résistance à la magie naturelle (+4)

Sensibilité à la magie, Initiative améliorée, Initiative supérieure

**Affinités**

Vie \* 3

**Extensions**

Sortilèges 3

**Douvoirs, fils Quintessentiels & autres...**

Seuil des jets de résistance = Niveau de sort + 13 (Vie)

**Transcendance Vive**

12

**Potentiel**

12

**Décompte**

**Transcendance Morte**

**Potentiel**

**Décompte**

**Grâce**

**Potentiel**

**Décompte**







## - 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 -

● Athlétisme (Souffle █████)	11	● Fouille/Observation (Perception **)	16
○ Comédie (Imagination *)	3	● S'informer (Empathie █████)	3
● Cordages (█████ Analyse)	6	● Orientation (█████ Perception)	4
● Discrétion (Agilité *)	12	● Ouïe fine (Perception)	2
● Dissimulation (Agilité *)	14	○ Perspicacité (Empathie)	3
○ Entregent (Imagination)	1	○ Présence (Imagination)	1
● Équitation (Empathie █████)	5	● Soins (Dextérité)	3
○ Équilibre (Agilité)	0	● Survie (Tolérance + █████ Empathie)	6
● Escalade (Agilité)	2	● Vigilance (Perception)	4
● Évaluation (Mémoire)	3		

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

## - Compétences déductives -

○ Acrobaties (Agilité)		○ faussaire (Dextérité)	
● Alchimie (Mémoire)	16	● Herboristerie (Mémoire █████)	11
○ Architecture (Analyse ou Imagination)		● Identification de la magie (Analyse *)	4
○ Architecture souterraine (Analyse ou Imagination)		○ Langage codé (Mémoire)	
○ Art _____ (Imagination)		○ Lire sur les lèvres (Perception + Analyse)	
○ Art _____ (Imagination)		○ Mécanique (Analyse *)	
○ Art _____ (Imagination)		○ Médecine (Mémoire)	
○ Art _____ (Imagination)		● Méditation (Ego)	12
○ Art _____ (Imagination)		● Métallurgie (Perception)	8
● Concentration (Endurance + Ego)	5	○ Mornemain (Dextérité)	
● Connaissance faune et flore (Mémoire)	14	● Nage (Souffle █████)	8
● Connaissance Monstres (Mémoire)	11	○ Optique (Analyse)	
● Connaissance Peuple-fée (Mémoire)	13	○ Orfèvrerie (Dextérité)	
● Connaissance Poisons (Mémoire)	10	○ Pièges (Analyse *)	
○ Connaissance _____ (Mémoire)		○ Tissage (Dextérité)	
○ Connaissance _____ (Mémoire)		● Travail du bois (Dextérité)	2
○ Connaissance _____ (Mémoire)		○ Travail de la chair (Dextérité)	
○ Connaissance _____ (Mémoire)		● Travail du cuir (Dextérité)	1
○ Connaissance _____ (Mémoire)		○ Travail de la pierre (Dextérité)	
○ Connaissance _____ (Mémoire)		○ Vol à la tire (Dextérité)	
○ Connaissance _____ (Mémoire)		○ _____	
○ Contorsionniste (Agilité)		○ _____	
○ Couture (Dextérité)		○ _____	
○ Crochetage (Dextérité)	2	○ _____	
○ Cryptographie (Analyse)		○ _____	
○ Divination (Imagination)		○ _____	
● Dressage (Empathie)	12	○ _____	
● Empathie animale (Empathie)	15	○ _____	

\* + Dextérité pour les Voleurs



**Épuisement (Souffle        + 3 )**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**- Armure portée -**

cuir souple

(Verbe 10% d'échec)

---



---



---



---

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

**Tête (1)**

Points de Vie        / 15  
 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        / 15  
 Protection        2  
 Robustesse        / 35

Plexus (5-8)

Notes :

---



---



---

**Abdomen (3)**

Points de Vie        / 15  
 Protection        2  
 Robustesse        / 35

Notes :

---



---



---

**Hanche (4)**

Points de Vie        / 15  
 Protection        2  
 Robustesse        / 35

Daries génitales (9-10)  
 Fine (11-12)

Notes :

---



---



---

**Bras gauche (5)**

Points de Vie        / 15  
 Protection        2  
 Robustesse        / 35

Main gauche (13-16)

Protection du gant        2  
 Robustesse du gant        / 10

Notes :

---



---



---

**Bras droit (6)**

Points de Vie        / 15  
 Protection        2  
 Robustesse        / 35

Main droite (17-20)

Protection du gant        2  
 Robustesse du gant        / 10

Notes :

---



---



---

**Jambe gauche (7)**

Points de Vie        / 15  
 Protection        2  
 Robustesse        / 35

Notes :

---



---



---

**Jambe droite (8)**

Points de Vie        / 15  
 Protection        2  
 Robustesse        / 35

Notes :

---



---



---



### Équipement standard

Outre (5l), sac à dos, pot de graisse (pour le cuir et les armes)  
Corde (20 m), lanterne, fiole d'huile (20h), briquet à amadou,  
couverture

### Composants alchimiques, simples & poisons




### - Objets Magiques & rares -



### - Armes, armures & munitions -

katana, arbalète légère, 1 carquois de 20 carreaux




### - Familiers & animaux -



### - Richesses -

Bourse : 8 wolfgulden



### - Livres, recettes & parchemins -





- Journal d'aventures -

Lined writing area for the journal entry.

