

TERRE SECONDE



Ragnar Leifson

TERRE SECONDE

- Nom/Surnom

Ragnar Leifson

- Description -

Tatouages runiques (visage, épaules et bras);
longs cheveux blonds en tignasse;

Lignée Humain

Sexe M
Date de Naissance 01/01/615
Cheveux Blonds
Yeux Bleus
Taille 1m90
Poids 80 kg
Teinte Spirituelle Honneur (Hses) +0

Niveau Global 4

Disciplines acquises

Disciplines pratiquées Guerrier (4)

- Historique -

Originaire de Kristania (Saltzstein)
Éducation urbaine, culture norrienne, ancien
membre de la pègre de Kristania

Caractéristiques passives / Valeur

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

Caractéristiques actives / Valeur

force	4
Endurance	4
Perception	0
Empathie	0
Dextérité	0
Ego	1
Souffle	3
Imagination	1
Agilité	0
Promptitude	5
Mémoire	1
Analyse	2

- 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 + 3)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

- Armure portée -

Casque et besantine
(Verbe 15% d'échec, furtivité -2)

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

Tête (1)

Points de Vie / 15
Protection 5
Robustesse / 100

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

Protection du col 3
Robustesse du col / 80

Notes :

Poitrine (2)

Points de Vie / 15
Protection 3
Robustesse / 80

Plexus (5-8)

Notes :

Abdomen (3)

Points de Vie / 15
Protection 3
Robustesse / 80

Notes :

Hanche (4)

Points de Vie / 15
Protection 3
Robustesse / 80

Daries génitales (9-10)
Aine (11-12)

Notes :

Bras gauche (5)

Points de Vie / 15
Protection 0
Robustesse / 0

Main gauche (13-16)

Protection du gant 0
Robustesse du gant / 0

Notes :

Bras droit (6)

Points de Vie / 15
Protection 0
Robustesse / 0

Main droite (17-20)

Protection du gant 0
Robustesse du gant / 0

Notes :

Jambe gauche (7)

Points de Vie / 15
Protection 0
Robustesse / 0

Notes :

Jambe droite (8)

Points de Vie / 15
Protection 0
Robustesse / 0

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 -

Francisque et dague



- Familiers & animaux -



- Richesses -

bourse : 10 Wolfgulden (W6)



- Livres, recettes & parchemins -





- Journal d'aventures -

Lined writing area for the journal entry, consisting of approximately 30 horizontal lines within a rounded rectangular frame.

