

TERRE SECONDE



Reinette

Terre Seconde

- Nom/Surnom

Reinette

- Description -

Souvent en armure de plates complète, portant une épée bâtarde en bandoulière et montée sur un destrier de guerre.

Lignée humaine

Sexe f

Date de Naissance 03/01/607

Cheveux Blonds, longs

Yeux noirs

Taille 1m87

Poids 77 kg

Teinte Spirituelle Hgnostique

Niveau Global 8

Disciplines acquises

Disciplines pratiquées Chevalier (8)

- Historique -

Adrienne (culture franque)

Née à Petit-Carré (Royaume d'Adria)

filie de bergers (origine rurale)

Chevalier de l'Ordre du Serpent



Caractéristiques passives / Valeur

- Constitution/Lourdeur 0

- Intuition/Arrogance 0

- Émotivité/Angoisse 2

- Sensibilité/Vulnérabilité 1

- Souplesse/Fragilité 0

- Réflexe/Impulsivité 0

- Tolérance 3

Caractéristiques actives / Valeur

force 6

Endurance 4

Perception 0

Empathie 0

Dextérité 0

Ego 2

Souffle 3

Imagination 1

Agilité 0

Promptitude 4

Mémoire 3

Analyse 3

- facultés & Restrictions -

Langue commune, Parler-dragon

Maîtrise de toutes armes, armures et boucliers

Code d'honneur curète

Combat à cheval, Coups puissants, Brisefer, Charge, Dégainer rapidement

facultés de l'Ordre (applicables aux confrontations avec les Xoas):

Car le pensé et l'être sont une même chose (jets de résistance +8, résistance à la magie 40%)

La guerre est mère de toute chose (+8 sur tous les jets de combats)

Ô demeure secrète des Curètes, grottes divines de la Crète, où naquit Zeus (Dissipation et Désenvoûtement, 24%)

Alchimie du Serpent

Sensibilité à la magie

Affinités

Vie * 0

Extensions

Douvoirs, fils Quintessentiels & autres...

Seuil des jets de résistance = Niveau de sort + _____

Transcendance Vive

Potentiel 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	



Épuisement (Souffle + 3)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

- Armure portée -

Armure de plates complète
furtivité -16, nage impossible
fatigue +3

- État physique selon les localisations (Id8) et sous-localisations (Id20) -

Cête (1)

Points de Vie / 21
Protection 5
Robustesse / 200

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

Protection du col 5
Robustesse du col / 90

Notes :

Poitrine (2)

Points de Vie / 21
Protection 5
Robustesse / 200

Plexus (5-8)

Notes :

Abdomen (3)

Points de Vie / 21
Protection 5
Robustesse / 200

Notes :

Hanche (4)

Points de Vie / 21
Protection 5
Robustesse / 200

Daries génitales (9-10)
Aine (11-12)

Notes :

Bras gauche (5)

Points de Vie / 21
Protection 5
Robustesse / 200

Main gauche (13-16)

Protection du gant 5
Robustesse du gant / 50

Notes :

Bras droit (6)

Points de Vie / 21
Protection 5
Robustesse / 200

Main droite (17-20)

Protection du gant 5
Robustesse du gant / 50

Notes :

Jambe gauche (7)

Points de Vie / 21
Protection 5
Robustesse / 200

Notes :

Jambe droite (8)

Points de Vie / 21
Protection 5
Robustesse / 200

Notes :



Équipement standard

gourde de peau (5l), 2 briquets à amadou
12 jours de vivres, 1 sac à dos

Composants alchimiques, simples & poisons



- Objets Magiques & rares -



- Armes, armures & munitions -

Armure complète, Épée bâtarde, Dague
Arc long elfique composite (force 6), Carquois et 20 flèches



- Familiers & animaux -



- Richesses -

Bourse : 50 sequins orgètes, 10 wolfsgulden, 10 livres adriannes
10 ducats d'or daciens, 10 ducats d'argent daciens



- Livres, recettes & parchemins -





- Journal d'aventures -

Lined writing area for the journal entry.

