

# TERRE SECONDE



Sveinn Morgenson

# TERRE SECONDE

- Nom/Surnom

Sveinn Morgenson

- Description -

Cicatrice sur l'œil gauche

Tenue de vagant

Regard fuyant et physionomie antipathique

Lignée Humain

Sexe M

Date de Naissance 01/01/611

Cheveux Bruns grisâtres

Yeux Noirs

Taille 1m70

Poids 68 kg

Teinte Spirituelle Honneur (Hses) -3

Niveau Global 4

Disciplines acquises

Disciplines pratiquées Guide (4)

- Historique -

Culture norrienne, origine forestière : Grünberg (Westmark)

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 2

Perception 2

Empathie 5

Dextérité 0

Ego 2

Souffle 2

Imagination 1

Agilité 0

Promptitude 2

Mémoire 3

Analyse 3

**- facultés & Restrictions -**

Langue commune

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

Viser

Chasseur, Endurance, Sens aiguisés

Proie de prédilection +1 : Peuple-fée

Résistance à la magie naturelle (+4)

Sensibilité à la magie, Initiative améliorée

**Affinités**

Vie \* 5

**Extensions**

Sortilèges 5

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

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

Transcendance Vive

20

Potentiel

20

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        + 2 )**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**- Armure portée -**

cuir souple

soie de Veuve Noire aux Yeux Dorés

(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        5  
 Robustesse        / 400

Plexus (5-8)

Notes :

**Abdomen (3)**

Points de Vie        / 15  
 Protection        5  
 Robustesse        / 400

Notes :

**Hanche (4)**

Points de Vie        / 15  
 Protection        5  
 Robustesse        / 400

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

Notes :

**Bras gauche (5)**

Points de Vie        / 15  
 Protection        5  
 Robustesse        / 400

Main gauche (13-16)

Protection du gant        2  
 Robustesse du gant        / 10

Notes :

**Bras droit (6)**

Points de Vie        / 15  
 Protection        5  
 Robustesse        / 400

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

outils de crochetage, lanterne et fiole d'huile (20h), briquet à amadou, charpie, outre (5l), sac à dos, corde (20m), couverture en peau d'ours

### Composants alchimiques, simples & poisons

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



### - Objets Magiques & rares -

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



### - Armes, armures & munitions -

Épée bâtarde orgète, Dague orgète à pointe d'argent, Arc long elfique composite (carquois 20 flèches)

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



### - Familiars & animaux -

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



### - Richesses -

Bourse : 200 wolfgulden

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



### - Livres, recettes & parchemins -

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---





- Journal d'aventures -

Lined writing area for the journal entry.

