

TERRE SECONDE



Yr Sindradottir

TERRE SECONDE

- Nom/Surnom

Yr Sindradottir

- Description -

Lignée Humaine

Sexe f

Date de Naissance 01/01/613

Cheveux Blonds

Yeux Bleus

Taille 1m75

Poids 68 kg

Teinte Spirituelle Honneur (Hses) +1

Niveau Global 4

Disciplines acquises

Disciplines pratiquées Guerrière (4)

- Historique -

Originaire de Lördag (Salzstein)

Éducation rurale, culture norrienne

Ancienne élève de Serpent-Azur (Chambre cramoisie)

Caractéristiques passives / Valeur

- Constitution/Lourdeur 1

- Intuition/Arrogance 0

- Émotivité/Angoisse 1

- Sensibilité/Vulnérabilité 1

- Souplesse/Fragilité 0

- Réflexe/Impulsivité 1

- Tolérance 1

Caractéristiques actives / Valeur

force 4

Endurance 5

Perception 0

Empathie 2

Dextérité 0

Ego 1

Souffle 1

Imagination 1

Agilité 0

Promptitude 4

Mémoire 1

Analyse 2

Combat

	4
+ Armes	1
- Armes en force (force)	5
- Armes à distance (Perception)	1
+ Esquive (Agilité)	1d20-10
+ Mouvement (Promptitude)	3d6-2
- Retraite	+4
- Irruption	+4
+ Segments	
- Minimum	4
- Maximum	10

Caractéristiques de Résistance

Encaissement (Constitution)	5
Rapidité (Reflexes)	2
Volonté (Sensibilité)	6
Résistance à la magie (en %)	



Résistances particulières : _____

- Armes -

Nom	Taille	Diff.		Seg.	Sol.	Rob.	Prise	Dégâts	Portée/remarques
		att.	par.						
Épée batârde	m	11/9	13/11	2	8	200	11+f/2f	1d10+f/2f	1/2 mains
Fléau	g	11	21	3	6	80	10+f	3d6+3+f	longue portée, contrecoup, tourne en 4 segments, acier nibelung
Dague	p	12	14	1	10	30	15+f	1d4+1+f	fine, 3m, acier nibelung

- Boucliers -

Nom	Taille	Diff.				Rob.	Protection passive	Magie	Comp.	Mouv.
		par.	Seg.	Sol.						
Métal moyen nibelung	m	5	2	4	100	main + bras + (1/2/3)	40%	-3	-1	

- 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 +1)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

- Armure portée -

Cuir bouilli

(Verbe 10% d'Échec)

Casque viking

- 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 2
 Robustesse du col / 50

Notes :

Poitrine (2)

Points de Vie / 15
 Protection 2
 Robustesse / 50

Plexus (5-8)

Notes :

Abdomen (3)

Points de Vie / 15
 Protection 2
 Robustesse / 50

Notes :

Hanche (4)

Points de Vie / 15
 Protection 2
 Robustesse / 50

Daries génitales (9-10)
 Aine (11-12)

Notes :

Bras gauche (5)

Points de Vie / 15
 Protection 2
 Robustesse / 50

Main gauche (13-16)

Protection du gant 2
 Robustesse du gant / 10

Notes :

Bras droit (6)

Points de Vie / 15
 Protection 2
 Robustesse / 50

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 -

Grand fléau à 3 masses, bouclier et dague de facture Nibelung
(sur le bouclier est gravé "Odin" en runique), épée bâtarde



- Familiers & animaux -



- Richesses -

bourse : 20 Wolfgulden (W)



- Livres, recettes & parchemins -



