

# TERRE SECONDE



Zola Diaconu

# TERRE SECONDE

- Nom/Surnom

Zola Diaconu

- Description -

Armée d'une dague glissée dans sa ceinture

Vêtue d'une robe paysanne dacienne

Lignée humaine

Sexe f  
Date de Naissance 12/04/616 à Pestera friga  
Cheveux bruns, courts  
Yeux verts  
Taille 1m70  
Poids 57 kg  
Teinte Spirituelle Hgnostique

Niveau Global 10

Disciplines acquises

Disciplines pratiquées Sorcière du Chaos (10)

- Historique -

Origine rurale

Culture vlaque (Dacia Maledict)

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	0
Endurance	2
Perception	1
Empathie	0
Dextérité	0
Ego	2
Souffle	3
Imagination	7
Agilité	2
Promptitude	3
Mémoire	3
Analyse	3

**- Facultés & Restrictions -**

Sensibilité à la magie, Maîtrise des armes simples

Esquive améliorée, Initiative améliorée, Initiative supérieure

Volonté de fer (I), Réflexes foudroyants (I), Bonne constitution (I)

Langue commune, Parler-dragon

Sens aiguisés

Incantation instantanée et immobile

**Affinités**

Vie \* 0

Chaos \* 15

**Extensions**

Sortilèges 12

Création 3

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

Accélération ou Décélération locale du temps

Inversion locale du temps

Voyage dans le temps

Modification des Conditions Initiales

Ensorcellement

Seuil des jets de résistance = Niveau de sort + 17 (Chaos)

**Transcendance Vive**

150

**Potentiel**

150

**Décompte**

**Transcendance Morte**

**Potentiel**

**Décompte**

**Grâce**

**Potentiel**

**Décompte**



## Pouvoirs, fils Quintessentiels & autres...

facteurs de liaison :

évanescence: 1

insecte (de toutes tailles) : 4

jeu de dés: 1

mammifère (petit) : 6

mammifère (moyen) : 7

mammifère (grand) : 8

mortel conscient : 9

matière morte inanimée (petite) : 3

matière morte inanimée (moyenne) : 4

matière morte inanimée (grande) : 5

source animée: 3

source inanimée: 2

reptile (petit) : 5

reptile (moyen) : 6

reptile (grand) : 7

pensée construite ou intention précise : 10

sentiment : 11

Accélérer localement le temps : sortilège de niveau  $k$  sur un système cohérent et le cours du temps est soudainement multiplié par  $k^n$  sur une durée pouvant aller jusqu'à  $n$  secondes. Cela peut être fait sans avoir aucunement agi sur les paramètres du système, par exemple pour faire vieillir une cible selon une évolution naturelle. Ralentir localement le temps correspond à un sortilège du même niveau pour diviser le cours du temps au lieu de le multiplier par le même facteur, pour une durée allant jusqu'à  $n$  heures. Cela permet par exemple d'empêcher la décomposition naturelle d'un cadavre etc...

Inverser localement le cours du temps : sortilège de niveau  $k$ , remonter en arrière jusqu'à  $nk$  secondes. Lorsqu'il fait remonter le temps à un système de cette manière, le sorcier n'agit que sur le système en question, et n'annule pas ce qui est arrivé hormis en ce qui concerne l'état du système lui-même. La chaomancie ne peut pas revenir sur la Mort.

Voyager dans le temps : transporter véritablement sa cible dans le passé ou l'avenir à n'importe quelle date de son choix. De plus, comme un mage démoniste ou géomètre le chaomancien peut se rendre n'importe où, même là où il n'a pas été, mais il n'a pas conscience d'avoir voyagé dans les dimensions non-euclidiennes comme un mage draconiste. En revanche la précision n'est pas garantie comme dans la magie draconique.

La modification des conditions initiales : ou plus exactement des paramètres d'évolution de la cible dans son espace des phases, modification qui peut se faire dans le présent comme dans le passé. La modification la plus élémentaire est la destruction: en ce cas le facteur de liaison suffit. Faire évoluer un attracteur étrange vers une position stable est délicat, mais le faire évoluer vers un état chaotique, et par conséquent inutilisable concrètement, est en revanche très simple.

Seuil des jets de résistance = Niveau de sort + 17 (Chaos)





## - 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 -**

---

---

---

---

---

---

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

**Cête (1)**

Points de Vie        / 11  
 Protection        0  
 Robustesse        / 0

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

Protection du col        0  
 Robustesse du col        / 0

Notes :

---

---

---

---

**Poitrine (2)**

Points de Vie        / 11  
 Protection        0  
 Robustesse        / 0

Plexus (5-8)

Notes :

---

---

---

---

**Abdomen (3)**

Points de Vie        / 11  
 Protection        0  
 Robustesse        / 0

Notes :

---

---

---

---

**Hanche (4)**

Points de Vie        / 11  
 Protection        0  
 Robustesse        / 0

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

Notes :

---

---

---

---

**Bras gauche (5)**

Points de Vie        / 11  
 Protection        0  
 Robustesse        / 0

Main gauche (13-16)

Protection du gant        0  
 Robustesse du gant        / 0

Notes :

---

---

---

---

**Bras droit (6)**

Points de Vie        / 11  
 Protection        0  
 Robustesse        / 0

Main droite (17-20)

Protection du gant        0  
 Robustesse du gant        / 0

Notes :

---

---

---

---

**Jambe gauche (7)**

Points de Vie        / 11  
 Protection        0  
 Robustesse        / 0

Notes :

---

---

---

---

**Jambe droite (8)**

Points de Vie        / 11  
 Protection        0  
 Robustesse        / 0

Notes :

---

---

---

---






### Équipement standard


gourde de peau (5l), briquet à amadou, besace en cuir  
Tenue paysanne dacienne, Manteau de laine à capuche

### Composants alchimiques, simples & poisons




### - Objets Magiques & rares -

boule de cristal



### - Armes, armures & munitions -

1 dague




### - Familiers & animaux -



### - Richesses -

bourse en cuir : 5 ducats d'or, 14 ducats d'argent, 8 lei



### - Livres, recettes & parchemins -



