

# TERRESECONDE

www.terreseconde.fr

## † Ceilidh Mac Ghealtacht

*Arlidhienne (culture celte, origine urbaine)*

*Née à An Tur Is Airde en 601*

*1m78, 70 kgs*

*Cheveux noirs, yeux verts*

*Disciple du druide Morann Mac Aed*

*Runes Rouges aux bras, épaules et poitrine*

<i>Lignée humaine</i>	<i>Sexe</i> F	<i>Teinte spirituelle</i> Honneur +3 (Tuatha dé Danaan)
-----------------------	------------------	---

<i>Niv. global</i> 8	<i>Disc. acquises</i>	<i>Disc. pratiquées</i> Druide 8
-------------------------	-----------------------	-------------------------------------

### *Caractéristiques passives*

<i>constitution/lourdeur</i>	0
<i>intuition/arrogance</i>	0
<i>émotivité/angoisse</i>	2
<i>sensibilité/vulnérabilité</i>	5
<i>souplesse/fragilité</i>	0
<i>réflexes/impulsivité</i>	0
<i>tolérance</i>	1

### *Caractéristiques actives*

<i>force</i>	2
<i>endurance</i>	2
<i>perception</i>	0
<i>empathie</i>	6
<i>dextérité</i>	0
<i>ego</i>	2
<i>souffle</i>	2
<i>imagination</i>	5
<i>agilité</i>	2
<i>promptitude</i>	2
<i>mémoire</i>	1
<i>analyse</i>	2



### Facultés/Restrictions

<i>Runes Rouges : Astrunen+Denkrunen, protection de l'esprit de Morann mac Aed</i>
<i>Gauchère, Esquive améliorée et totale</i>
<i>Maîtrise des armures légères et moyennes et de toutes les armes</i>
<i>Commun, Parler-Dragon, Lire et écrire, Sensibilité à la magie</i>
<i>Lien sacré, Compagnon animal, Connaissance de Mère Nature, Pas d'Artio</i>
<i>Don de l'aubépine, Résistance à la magie naturelle</i>
<i>Immunité aux venins et poisons organiques, Robes de Cernunnos (3 fois/jour)</i>

<i>Affinités</i>	<i>Extensions</i>	<i>Pouvoirs</i>
<i>Vie* 6</i>	<i>Sortilèges 6</i>	<i>Monde des Sèves</i>
		<i>Série du Nombre Six</i>
<i>Runique (Ogham) 15</i>	<i>Création 8</i>	<i>Scarification runique 0</i>
		<i>Siegrunen 1</i>
		<i>Rederunen 2</i>
		<i>Segnenrunen 3</i>
		<i>Gebärrunen 4</i>
		<i>Brandungsrunen 5</i>
		<i>Astrunen 6</i>
		<i>Älrunen 7</i>
		<i>Denkrunen 8</i>
	<i>Arcanes 7</i>	<i>Communion avec les Dieux, Caïrns, Invocation 1</i>
		<i>Aquianeau, Rite du Solstice d'été</i>
		<i>Sagesse du jugement 2</i>
		<i>Imbolc, Beltaine</i>
		<i>Lecture du vol des oiseaux et des étoiles 3</i>
		<i>Rite de la moisson bleue, Lugnasad, Drunemeton 4</i>
		<i>Samhain, Récolte des œufs de serpent 5</i>
		<i>Communion avec les Matræ, Rite des têtes coupées 6</i>
		<i>Rite de la paix et de l'élection du roi des rois</i>
		<i>Le Second Chant des Séries 7</i>

### Transcendance vive

<i>Potentiel 165</i>	<i>Décompte (3 points sacrifiés pour les Runes Rouges)</i>
----------------------	--

### Transcendance morte

<i>Décompte</i>
-----------------

Combat : +6

Caractéristiques de résistance :

† ARMES : +4

– Armes en force (force) : +6

– Armes à distance (perception) : +4

† ESQUIVE (agilité) : +8

† MOUVEMENT (promptitude) : +6

Encaissement (constitution)	: +6
Rapidité (réflexes)	: +2
Volonté (sensibilité)	: +11

### Armes

nom	taille	diff. att.	diff. par.	seg.	sol.	rob.	prise	dégâts	portée/rem.
épée bâtarde	m	11/9	13/11	2	8	200	11+f/+2f	1d10+f/+2f	1 ou 2 mains gauchère
dague	p	12	14	1	10	30	15+f	1d4+f	3m/fine
bolas	m	18		4	3	20	5+f	2d4	spécial (voir règles)

### Bouclier

nom	taille	diff. par.	seg.	sol.	rob.	protection passive	magie	comp.	mouv.

### Compétences inductives

f Athlétisme (agilité)	7	<input type="checkbox"/> Escalade (agilité)	7
f Dissimulation (agilité)	7	<input type="checkbox"/> Évaluation (mémoire)	1
<input type="checkbox"/> Chercher (perception)	3	<input type="checkbox"/> s'Inform (imagination)	5
<input type="checkbox"/> Comédie (imagination)	5	f Présence (imagination)	5
<input type="checkbox"/> Cordages (force)	2	f Orientation (mémoire)	10
<input type="checkbox"/> Discrétion (agilité)	2	f Ouïe fine (perception)	3
f Entregent (imagination)	5	f Psychologie (empathie)	6
<input type="checkbox"/> Équitation (empathie)	6	f Soins (dextérité)	10
<input type="checkbox"/> Équilibre (agilité)	2	f Survie (tolérance+empathie)	11
<input type="checkbox"/> Vigilance (perception)	6		

### Compétences déductives

f Concentration (endurance+ego)	17	f Identification de la magie (ana)	8
f Connaissance des mythes et religions (mém)	7	f Médecine (mém)	7
f Connaissance du Peuple-Fée (mém)	5	f Empathie animale (emp)	12
f Divination (imagination)	6	f Méditation (ego)	10
<input type="checkbox"/> Métallurgie (dextérité)	3	f Nage (agilité)	8
<input type="checkbox"/> Travail du cuir (dextérité)	3	<input type="checkbox"/>	

Épuisement (Souffle : 2)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Armure portée

Cuir souple (échec magie du Verbe 10%) partout sauf à la tête et aux bras

État physique selon les localisations et sous-localisations

♠ Tête (1)

- Points de vie : 

	19
--	----
- Protection :
- Robustesse :

♡ Œil gauche (1)

♡ Œil droit (2)

♡ Gorge/Nuque (3-4)

- Protection du col : 2
- Robustesse du col : 10

♠ Poitrine (2)

- Points de vie : 

	19
--	----
- Protection : 2
- Robustesse : 35

♡ Plexus(5-8)

♠ Abdomen (3)

- Points de vie : 

	19
--	----
- Protection : 2
- Robustesse : 35

♠ Hanches (4)

- Points de vie : 

	19
--	----
- Protection : 2
- Robustesse : 35

♡ Parties génitales (9-10)

♡ Aine (11-12)

♠ Bras gauche (5)

- Points de vie : 

	19
--	----
- Protection :
- Robustesse :

♡ Main gauche (13-16)

- Protection du gant gauche :
- Robustesse du gant gauche :

♠ Bras droit (6)

- Points de vie : 

	19
--	----
- Protection :
- Robustesse :

♡ Main droite (17-20)

- Protection du gant droit :
- Robustesse du gant droit :

♠ Jambe gauche (7)

- Points de vie : 

	19
--	----
- Protection : 2
- Robustesse : 35

♠ Jambes droite (8)

- Points de vie : 

	19
--	----
- Protection : 2
- Robustesse : 35

Équipement

pélerine de laine, chemise sans manches, longue tunique de cuir, braies et chausses de cuir
épée bâtarde gauchère, dague, bolas
bourse : 7 ducats d'argent daciens (DAD), 15 statères d'electrum arlidhiens (SEA)
2 jours de vivres, 1 sac à dos, 1 outre (5 l), 2 briquets
10 m de corde
1 lampe à huile, 1 fiole d'huile à brûler (18/30 heures de lumière)
serpe d'or, bracelet d'or au bras gauche en forme de serpent