

TERRES ECONDE

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>	<i>Teinte spirituelle</i>
	F	Honneur +3 (Tuatha dé Danaan)

<i>Niv. global</i>	<i>Disc. acquises</i>	<i>Disc. pratiquées</i>
8		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>Aguianeu, Rite du Solstice d'été</i>
		<i>Sagesse du jugement 2</i>
		<i>Imbolc, Beltaïne</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

† ARMES : +4

- Armes en force (force) : +6
- Armes à distance (perception) : +4

† ESQUIVE (agilité) : +8

† MOUVEMENT (promptitude) : +6

Caractéristiques de résistance :

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

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

Compétences déductives

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