

TERRESECONDE

www.terreseconde.fr

† Ragnar Leifson

Originaire de Kristania (Saltzstein)

Éducation urbaine, culture norrienne

18 ans au 1er janvier 633

Cheveux blonds, yeux bleus

Tatouages runiques

(visage, épaules et bras)

Armé d'une francisque et d'une dague



Lignée	Sexe	Teinte Spirituelle	Niv. g.	Disciplines
humaine	M	Honneur (Ases)	0 4	Guerrier 4

Caractéristiques passives		Caractéristiques actives	
constitution/lourdeur	1	force	4
		endurance	4
intuition/arrogance	0	perception	0
		empathie	0
		dextérité	0
émotivité/angoisse	1	ego	1
		souffle	3
sensibilité/vulnérabilité	1	imagination	1
souplesse/fragilité	0	agilité	0
réflexes/impulsivité	1	promptitude	5
tolérance	1	mémoire	1
		analyse	2

Facultés/Restrictions

<i>Commun</i>
<i>Maîtrise de toutes les armes, armures et boucliers</i>
<i>Initiative améliorée et supérieure</i>
<i>Anticipation, Dégainer rapidement</i>
<i>Stratégie défensive, Esquive améliorée, Mobilité accrue, Attaque éclair</i>
<i>Endurance</i>

Combat : +4

Jets de sauvegarde

† ARMES : +2

— Armes en force (force) : +6

— Armes à distance (perception) : +2

† ESQUIVE (agilité+esquive améliorée) : **1d20-6**

† MOUVEMENT (promptitude) : **3d6-2**

Encaissement (constitution)	: +4
Rapidité (réflexes)	: +2
Volonté (sensibilité)	: +2

Armes

nom	taille	diff. att.	diff. par.	seg.	sol.	rob.	prise	dégâts	portée/rem.
Francisque	m	9/12	18	2	5	42/50	11+f/+2f	1d10+f/+2f	30m 1 ou 2 mains
Dague	p	12	14	1	10	23/30	15+f	1d4+f/	3m, fine

Bouclier

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

Compétences inductives

f Athlétisme (souffle)	5	f Présence (imagination)	5
☐ Dissimulation (agilité)	0	☐ Psychologie (empathie)	0
☐ Chercher (perception)	0	f Équitation (ego)	5
☐ Comédie (imagination)	1	☐ Orientation (mémoire)	1
☐ Cordages (force)	4	☐ Ouïe fine (perception)	0
		☐ Discrétion (agilité)	2
☐ Entregent (imagination)	1		
☐ Équilibre (agilité)	0	f Soins (dextérité)	2
☐ Escalade (agilité)	0	☐ Survie(tolérance+ego)	2
☐ Évaluation (mémoire)	1		
☐ s'Informer (imagination)	1	☐ Vigilance (perception)	5

Compétences déductives

f Métallurgie (perception)	1	f Nage (souffle)	4
f Travail du bois (dextérité)	1	f Travail du cuir (dextérité)	1

Épuisement (Souffle : 3)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Armure portée

Casque et besantine
(Verbe 15% d'échec, comp -2)

État physique selon les localisations et sous-localisations

♠ Tête (1)

— Points de vie : 15

— Protection : 5

— Robustesse : 90/100

♡ Œil gauche (1)

♡ Œil droit (2)

♡ Gorge/Nuque (3-4)

— Protection du col : 3

— Robustesse du col : 77/80

♠ Poitrine (2)

— Points de vie : 15

— Protection : 3

— Robustesse : 74/80

♠ Abdomen (3)

— Points de vie : 15

— Protection : 3

— Robustesse : 80/80

♡ Plexus(5-8)

♠ Hanches (4)

— Points de vie : 15

— Protection : 3

— Robustesse : 80/80

♡ Parties génitales (9-10)

♡ Aine (11-12)

♠ Bras gauche (5)

— Points de vie : 15

— Protection : 0

— Robustesse : 0

♡ Main gauche (13-16)

— Protection du gant gauche :
0

— Robustesse du gant gauche :
0

♠ Bras droit (6)

— Points de vie : 15

— Protection : 0

— Robustesse : 0

♡ Main droite (17-20)

— Protection du gant droit : 0

— Robustesse du gant droit : 0

♠ Jambe gauche (7)

— Points de vie : 15

— Protection : 3

— Robustesse : 72/80

♠ Jambe droite (8)

— Points de vie : 15

— Protection : 3

— Robustesse : 80/80

Équipement

Francisque et dague
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
Bourse : 10 wolfgulden