

TERRESECONDE

www.terreseconde.fr

† Ýr Sindradottir

Originaire de Lördag (Salzstein)

Éducation rurale, culture norrienne

20 ans au 1er janvier 633

Cheveux blonds, yeux bleus

Ancienne élève de Serpent-Azur

(Chambre cramoisie)



<i>Lignée</i>	<i>Sexe</i>	<i>Teinte Spirituelle</i>	<i>Niveau global</i>	<i>Disciplines pratiquées</i>
humaine	F	Honneur (Ases) +1	4	Guerrière 4

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

Facultés/Restrictions[illegible]

Magie

[illegible]

Transcendance vive

Potentiel 8	Décompte
-------------	----------

Transcendance morte

Décompte

Combat : +4

Jets de sauvegarde

† ARMES : +1

— Armes en force (force) : +6

— Armes à distance (perception) : +1

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

† MOUVEMENT (promptitude) : **3d6-2**

Encaissement (constitution)	: +5
Rapidité (réflexes)	: +2
Volonté (sensibilité)	: +2

Armes

nom	taille	diff. att.	diff. par.	seg.	sol.	rob.	prise	dégâts	portée/rem.
Grand Fléau Nibelung (3 masses)	g	16	26	3	6	77/80	10+f	3d6+3+f	long. p. contrecoup tourne en 4s
Dague Nibelung	p	12	14	1	10	49/50	15+f	1d4+1+f/	3m, fine
Épée bâtarde	m	11/9	13/11	2	8	187/200	11+F /+2F	1d10+F /+2F	1 ou 2 mains

Bouclier

nom	taille	diff. par.	seg.	sol.	rob.	protection passive	magie	comp.	mouv.
bouclier moyen de métal Nibelung	m	5	2	4	100	main+bras+(1/2/3)	40%	-3	-1

Compétences inductives

f Athlétisme (souffle)	10	f Présence (imagination)	2
☐ Dissimulation (agilité)	1	☐ Psychologie (empathie)	5
☐ Chercher (perception)	2	f Équitation (ego)	6
☐ Comédie (imagination)	1	f Orientation (perception)	2
☐ Cordages (force)	6	☐ Ouïe fine (perception)	2
		☐ Discrétion (agilité)	3
☐ Entregent (imagination)	1	f Saut (agilité)	2
☐ Équilibre (agilité)	2	f Soins (dextérité)	2
☐ Escalade (agilité)	3	☐ Survie	6
☐ Évaluation (mémoire)	0	(tolérance+ego)	
☐ s'Informer (empathie)	5	f Vigilance (perception)	10

Compétences déductives

f Connaissance des Démons (mémoire)	4	f Métallurgie (perception)	8
f Concentration (endurance+ego)	3	f Travail du cuir (dextérité)	7
f Cosmogonie (mémoire)	3	f Mécanique (analyse)	4
f Identification de la magie (analyse)	7		

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 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 : 2
— Robustesse du col : 42/50

♠ Poitrine (2)

— Points de vie :

	15
--	----

— Protection : 2
— Robustesse : 50/50

♠ Abdomen (3)

— Points de vie :

	15
--	----

— Protection : 2
— Robustesse : 48/50

♡ Plexus(5-8)

♠ Hanches (4)

— Points de vie :

	15
--	----

— Protection : 2
— Robustesse : 45/50

♡ Parties génitales (9-10)

♡ Aine (11-12)

♠ Bras gauche (5)

— Points de vie :

	15
--	----

— Protection : 2
— Robustesse : 46/50

♡ Main gauche (13-16)

— Protection du gant gauche : 2
— Robustesse du gant gauche : 8/10

♠ Bras droit (6)

— Points de vie :

	15
--	----

— Protection : 2
— Robustesse : 48/50

♡ Main droite (17-20)

— Protection du gant droit : 2
— Robustesse du gant droit : 10/10

♠ Jambe gauche (7)

— Points de vie :

	15
--	----

— Protection : 2
— Robustesse : 25/35

♠ Jambe droite (8)

— Points de vie :

	15
--	----

— Protection : 2
— Robustesse : 31/35

Équipement

Épée bâtarde
Grand Fléau à 3 masses, bouclier et dague de facture Nibelung (sur le bouclier est gravé "Odin" en runique)
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 : 20 wolfgulden