

CERRE S ECONDE



- Nom/Surnom -

Solveg la Ramoneuse



Lignée	Sonnenalbe
Sexe	F
Date de Naissance	16/02/551
Cheveux	Blancs
Yeux	Noirs
Taille	1m70
Poids	68 kg

Teinte Spirituelle	Athée
Niveau Global	3
Disciplines acquises	
Disciplines pratiquées	Voleuse 3

Description

Grande pour une elfe, elle a la peau noire caractéristique de sa lignée, sans les tatouages traditionnels. On la surnomme la Ramoneuse à la fois en raison de cela et de son habilité pour s'introduire dans les maisons par les cheminées, soupis-rails etc... Née à Severgorod, elle descend d'une famille venue d'Al-Chams, avec qui elle a rompu tous ses liens pour devenir cafardière puis être recrutée par la Croix d'Or.

Historique

Culture elfique
Origine urbaine
Membre de la Guilde de la Croix d'Or

Caractéristiques passives

- Constitution/Lourdeur
- Intuition/Arrogance
- Émotivité/Angoisse
- Sensibilité/Vulnérabilité
- Souplesse/Fragilité
- Réflexe/Impulsivité
- Tolérance

Valeur

- 1
- 2
- 2
- 1
- 0
- 1
- 0

Caractéristiques actives

- Force
- Endurance
- Perception
- Empathie
- Dextérité
- Ego
- Souffle
- Imagination
- Agilité
- Promptitude
- Mémoire
- Analyse

Valeur

- 1
- 3
- 4
- 2
- 2
- 2
- 2
- 1
- 4
- 5
- 0
- 1

Facultés & Restrictions



Commun, Elfique, Argot de la Guilde de la Croix d'Or
Sensibilité à la magie, Ascétisme, Infravision
Maîtrise des armes simples et de guerre, Maîtrise des armures légères
Viser
Esquive automatique, Attaque surprise II, Rapidité surnaturelle
Bonne consitution (1)

Affinités

Vie* 2
Soleil* 2

Extensions

Pouvoirs



Transcendance Vive

Potentiel

Décompte

12

Transcendance Morte

Décompte

Grâce

Potentiel

Décompte

Combat

	2
† Armes	0
- Armes en force (Force)	1
- Armes à distance (Perception)	4
- Armes en finesse (Dextérité)	
- Art martial (Agilité)	
† Esquive (Agilité)	1d20-2
† Mouvement (Promptitude)	3d6-2

Caractéristiques de Résistance

Encaissement (Constitution)	4
Rapidité (Réflexes)	4
Volonté (Sensibilité)	0
Résistance à la magie (en %)	

Armes

Nom	Taille	Diff.		Seg.	Sol.	Rob.	Prise	Dégâts	Portée/Remarques
		att.	par.						
Dague elfique	p	11	12	1	10	60	15+f	1d4+1+f	fine, portée 6m
Arc court elf. composite	p	7	16	2	4	50	18+f	1d6+2+f	2 mains, 20m
Épée longue elfique	m	9	10	2	10	250	12+f	1d10+f	

Bouclier

Nom	Taille	Diff.			Rob.	Protection passive	Magie	Comp.	Mouv.
		par.	Seg.	Sol.					

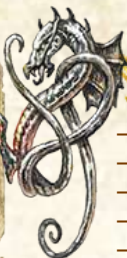
Compétences inductives

● Athlétisme (Force ou Agilité)	7	● Escalade (Agilité)	9
● Chercher (Perception)	8	● Évaluation (Mémoire)	0
● Comédie (Imagination)	-1	● S'Informer (Empathie ou Imagination)	2
● Cordages (Force ou Analyse)	1	○ Orientation (Mémoire ou Perception)	4
● Discrétion (Agilité)	8	● Ouïe fine (Perception)	5
● Dissimulation (Agilité)	8	○ Présence (Imagination)	-1
● Entregent (Imagination)	-1	● Psychologie (Empathie)	2
○ Équitation (Empathie ou Ego)	2	○ Soins (Dextérité)	2
● Équilibre (Agilité)	9	● Survie (Tolérance+[Ego ou Empathie])	12
● Vigilance (Perception)	9	○	

Compétences déductives

● Acrobaties (agilité)	7	○	
● Contorsionniste (agilité)	7	○	
● Crochetage (dextérité)	5	○	
● Herboristerie (perception)	7	○	
● Identification magie (analyse+dextérité)	4	○	
● Lire sur les lèvres (analyse+perception)	8	○	
● Mécanique (analyse+dextérité)	4	○	
● Métallurgie (perception)	5	○	
● Mornemain (analyse)	2	○	
● Pièges (analyse+dextérité)	6	○	
● Travail bois (dextérité)	3	○	
● Travail cuir (dextérité)	3	○	

Épuisement (Souffle + 2)



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Armure portée

Cuir souple

État physique selon les localisations et sous-localisations



Cête (1)

Points de vie / 9
 Protection / 2
 Robustesse / 35

Œil gauche (1)
 Œil droit (2)
 Gorge/Nuque (3-4)
 - Protection du col / 2
 - Robustesse du col / 20

Doitrine (2)

Points de vie / 9
 Protection / 2
 Robustesse / 35

Œxus (5-8)

Abdomen (3)

Points de vie / 9
 Protection / 2
 Robustesse / 35

Hanche (4)

Points de vie / 9
 Protection / 2
 Robustesse / 35

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

Bras gauche (5)

Points de vie / 9
 Protection / 2
 Robustesse / 35

Main gauche (13-16)
 - Protection du gant / 2
 - Robustesse du gant / 10

Bras droit (6)

Points de vie / 9
 Protection / 2
 Robustesse / 35

Main droite (17-20)
 - Protection du gant / 2
 - Robustesse du gant / 10

Jambe gauche (7)

Points de vie / 9
 Protection / 2
 Robustesse / 35

Jambe droite (8)

Points de vie / 9
 Protection / 2
 Robustesse / 35



Équipement

- 4 SO (sequins orgètes), 5 DO (deniers orgètes)
- 1 arc court elfique, 1 carquois de 10 flèches, 1 dague elfique, 1 épée longue elfique, 4 dards, vêtements de cuir et de lin, cape à capuche
- Outils de voleur
- Corde de 10m
- 1 croix d'or en pendentif (aloi 15)
