

# 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	4
Disciplines acquises	
Disciplines pratiquées	Voleuse(4)

## 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.

### Caractéristiques passives

- Constitution/Courdeur

1

- Intuition/Arrogance

2

- Émotivité/Angoisse

2

- Sensibilité/Vulnérabilité

-1

- Souplesse/Fragilité

0

- Réflexe/Impulsivité

1

- Tolérance

0

### Valeur

### Caractéristiques actives

Force

1

Endurance

3

Perception

5

Empathie

2

Dextérité

2

Ego

2

Souffle

2

Imagination

-1

Agilité

4

Promptitude

5

Mémoire

0

Analyse

1

### Valeur



## Historique

Culture elfique

Origine urbaine

Membre de la Guilde de la Croix d'Or



## Facultés & Restrictions



Commun, Elfique, Argot de la Guilde de la Croix d'Or

Ascétisme, Infravision

Maîtrise des armes simples et de guerre, Maîtrise des armures légères

Viser

Esquive automatique, Attaque surprise II, Rapidité surnaturelle, Chute de plume

Sensibilité à la magie

Bonne consitution (1)



## Affinités

## Extensions

## Pouvoirs



Vie \* 2

Soleil \* 2

Transcendance Vive

16

Potentiel

16

Décompte

Transcendance Morte

Décompte

Grâce

Potentiel

Décompte



## Combat

### † Armes

- Armes en force (Force)	3
- Armes à distance (Perception)	0
- Armes en finesse (Dextérité)	1
- Art martial (Agilité)	5

† Esquive (Agilité) 1d20+0

† Mouvement (Promptitude) 3d6-2

## Caractéristiques de Résistance

Encaissement (Constitution)	4
Rapidité (Réflexes)	5
Volonté (Sensibilité)	0
Résistance à la magie (en %)	

## Armes

Nom	Taille	Diff. att.	Diff. par.	Seg.	Sol.	Rob.	Prise	Dégâts	Portée/Remarques
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	
Pistolet -8!!	p	21	19	4	2	7	16+f	1d20	12m, ignore l'endurance

## Bouclier

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

## Compétences inductives

● Athlétisme ( <del>Souffle</del> ou Agilité)	7	● Escalade (Agilité)	9
● Chercher (Perception)	9	● Évaluation (Mémoire)	0
● Comédie (Imagination)	-1	● S'Inform (Empathie ou Imagination)	2
● Cordages ( <del>Force</del> ou Analyse)	1	○ Orientation ( <del>Mémoire</del> ou Perception)	5
● Discrétion (Agilité)	11	● Ouïe fine (Perception)	6
● Dissimulation (Agilité)	8	○ Présence (Imagination)	-1
● Entregent (Imagination)	-1	● Psychologie (Empathie)	2
○ Équitation ( <del>Empathie</del> ou Ego)	2	○ Soins (Dextérité)	2
● Équilibre (Agilité)	10	● Survie (Tolérance+[Ego ou Empathie])	12
● Vigilance (Perception)	10	○	

## Compétences déductives

● Acrobaties (agilite)	9	○	
● Contorsionniste (agilite)	7	○	
● Crochetage (dexterite)	5	○	
● Herboristerie (perception)	8	○	
● Identification magie (analyse+dexterite)	4	○	
● Lire sur les lèvres (analyse+perception)	12	○	
● Mécanique (analyse+dexterite)	4	○	
● Métallurgie (perception)	6	○	
● Mornemain (analyse)	2	○	
● Pièges (analyse+dexterite)	6	○	
● Travail bois (dexterite)	3	○	
● Travail cuir (dexterite)	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



### Tête (1)

Points de vie      / 10  
Protection 2  
Robustesse      / 35

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

### Poitrine (2)

Points de vie      / 10  
Protection 2  
Robustesse      / 35

Plexus (5-8)

### Abdomen (3)

Points de vie      / 10  
Protection 2  
Robustesse      / 35

### Hanche (4)

Points de vie      / 10  
Protection 2  
Robustesse      / 35

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

### Bras gauche (5)

Points de vie      / 10  
Protection 2  
Robustesse      / 35

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

### Bras droit (6)

Points de vie      / 10  
Protection 2  
Robustesse      / 35

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

### Jambe gauche (7)

Points de vie      / 10  
Protection 2  
Robustesse      / 35

### Jambe droite (8)

Points de vie      / 10  
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)