

## **Olivia « Zipzap » RUIS, petite (ville et roture) voleuse, 22 ans**

**Voies** : Combativité : 4. Créativité : 5. Empathie : 3. Raison : 1. Idéal : 2.

**Compétences** : Combat au contact : 2. Discretion : 5 (Discipline : Furtivité : 6). Milieu nature : 2. Perception : 3. Prouesse : 3. Relation : 1. Tir et Lancer : 2.

**Revers** : Violence / Trauma permanent

**Avantages/désavantages** : Vue percante : +2 Perception, Tir et Lancer. Leste : +1 Défense, Discretion. Fragile : -1 Survie (inclus dans la fdp).

**Santé mentale** : Résistance mentale : 7. Conscience : 3. Instinct : 9. Trauma : 0000000

**Combat** : Attaque : 9 Tir et lancer : Dague (Dégâts arme : 1. Portée : 3 mètres).

Attitude offensive : 12. Attitude défensive : 7 (Défense : 11). Attaque rapide : Rapidité 9 (Défense : 7).

Mouvement : Prouesse et Défense : 11.

Défense : 9 (protection : 1 – cotte de cuir). Rapidité : 7. Potentiel : 3.

**Vigueur** : 10.

**Point de survie** : 2.

Olivia a vécu une courte et violente enfance. Elle a vite quitté le foyer familial. Ses parents tenaient une auberge où rixes et règlements de compte étaient fréquents. Une bande de criminels de la pègre s'y rassemblait et pas en terrain « neutre » où les armes étaient rangées dans leurs fourreaux, que du contraire. Elles étaient bien dehors, en main, dégainées, prêtes à frapper à moindre bruissement ou haussement de ton. Pour vivre, il ne lui a pas semblé problématique de se servir dans les poches et bourses des autres.

Après tout, on a tous besoin de survivre et prendre chez les autres qui ne peuvent se protéger n'est que bien normal.

Elle est réceptive aux autres et à ce qu'ils vivent et très vite elle s'emporte pour eux. Plus rien et personne ne peut alors l'arrêter. C'est là que sa cotte de cuir lui a souvent sauvé la mise.

### **Personnalité**

**Traits de caractère** : Réceptif, Immoral.

**Désordre latent** : Exaltation

### **Equipement**

Elle possède peu si ce n'est que son équipement de base et préfère ne pas s'encombrer de choses inutiles.

Elle refourgue de suite tout ce qu'elle chipe.

Elle possède un pied de biche pour forcer les portes et s'ennuyant pas les crochetter et n'hésitera pas à s'en servir comme arme de corps à corps s'il le fallait.

Elle possède une cotte de cuir forte-ment entaillée qui a déjà bien vécu et lui a permis bien souvent de survivre à l'un ou l'autre coup de surin, fréquent dans le milieu de la pègre où elle navigue.

2d10 daols d'argent.

(100 daols de braise valent 10 daols d'azur et 1 daol de givre)

Daols braise :

Daols azur :

Daols givre :

### **Etat de santé**

**Bon** OOOOO

**Moyen -1** OOOOO

**Grave -2** OOOO

**Critique-3** OOOO

**Agonie** O

