Assassin

Legacy of the Crown

18 ans

Masculin

1m75

66kg

Zack Randall

Lame

Ligue des Ombres

Titre

Queen's Eden

Points de vie: Actuel 12 | Max.

Chance: Actuel | Max. 2

Expérience: Actuel | Total

Influence: Actuel | Total

Caractéristiques /50

Phy.	Int.
18	17
Con.	**Vol.**
15	18
Agi.	**Cha.**
22	10

Caractéristiques dérivées

FF : 2 | Vit : 14

RP : 1 | End : 4

Santé mentale

Jauge de Stress

1 case cochée = 1 point de Stress

5 10 15 20

Le marqueur indique le plafond de la jauge

Folies

Phobies

Contamination

Jauge de Contamination

1 case cochée = 1 point de Contamination

5 10 15 20

Le marqueur indique le plafond de la jauge

Dotations

Armement

Nom	Dégâts	Capacité	Portée	Enc.	Catégorie	Propriétés
Lame furtive	6+FF	—	—	0	1 main	Très discret
Nom	Dégâts	Capacité	Portée	Enc.	Catégorie	Propriétés
Nom	Dégâts	Capacité	Portée	Enc.	Catégorie	Propriétés

Armure

Nom	T	BG	BD	C	JG	JD	Propriétés
Tenue passe-partout	1	1	1	1	1	1	Furtif, Spécial
Nom	T	BG	BD	C	JG	JD	Propriétés

Localisations

Tête: PP — 01-10

Bras gauche: 1 — 11-25

Bras droit: 1 — 26-40

Corps: 1 — 41-70

Jambe gauche: 1 — 71-85

Jambe droite: 1 — 86-00

Possessions

Bracelet fantôme (Kit de crochetage, Lame furtive)

Enc. total | 5

150 £

Maîtrises

Armes à une main	1
Nom	Niveau
Nom	Niveau
Nom	Niveau
Nom	Niveau
Nom	Niveau

Talisman

Nom

Effets

Zack Randall

Legacy of the Crown

Physique 18 /50

Athlétisme	26 /50	44 /100
Corps-à-corps	26 /50	44 /100
Force	8 /50	26 /100
Intimidation	22 /50	40 /100
Pugilat	12 /50	30 /100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100

Constitution 15 /50

Métabolisme	7 /50	22 /100
Résistance	10 /50	25 /100
Vigueur	25 /50	40 /100
Vitalité	20 /50	35 /100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100

Agilité 22 /50

Acrobatie	23 /50	45 /100
Dextérité	28 /50	50 /100
Équitation	0 /50	22 /100
Esquive	23 /50	45 /100
Furtivité	28 /50	50 /100
Initiative	22 /50	44 /100
Tir/Lancer	8 /50	30 /100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100

Capacités passives/actives

Assassin né —

Pas de Modificateur Difficile lors d'un Assassinat.

Attaque sournoise —

Lors d'une Attaque dans le dos de la cible avec une Arme à une main, ignore les Points de protection.

Coups puissants —

Bonus de +10 aux Tests d'Attaque basés sur le Corps-à-corps ou le Pugilat.

Rat des villes —

Bonus de +10 aux Tests de Furtivité, de Folklore et d'Orientation dans un milieu urbain.

Nom Compétence.

Description

Nom Compétence.

Description

Nom Compétence.

Description

Nom Compétence.

Description

Intelligence 17 /50

Artisanat	0 /50	17 /100
Con. (Réseaux)	16 /50	33 /100
Folklore	5 /50	22 /100
Lucidité	16 /50	33 /100
Orientation	13 /50	30 /100
Perception	27 /50	44 /100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100

Volonté 18 /50

Force mentale	15 /50	33 /100
Rés. ésotérique	12 /50	30 /100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100

Charisme 10 /50

Commandement	0 /50	10 /100
Éloquence	0 /50	10 /100
Séduction	0 /50	10 /100
Tromperie	23 /50	33 /100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100

Zack Randall

Orphelin des ruelles de Londres, Zack Randall a toujours eu une fascination très prononcée pour la *Mort*. Très vite repéré par la Ligue pour sa faculté à soulager un corps de son âme, le jeune homme, sous la tutelle de ses bienfaiteurs, s'est ensuite rapidement spécialisé l'infiltration et le maniement des lames courtes. Ses aptitudes ont attiré le regard d'un certain ***Patrick Sykes***, un Assassin de haut rang qui, en plus de lui servir de mentor, lui a récemment confectionné une tenue de furtivité unique. Les exploits de Randall lui ont d'ailleurs valu un petit sobriquet auprès des autres Lames : « *The Little Boogeyman* ».

Profil psychologique : *Froid, observateur, pragmatique.*

Particularités :

- *Spécialiste de l'assassinat.*
- *Agile et discret.*
- *Possède un **Bracelet fantôme**.*
- *Possède une **tenue unique** conçue pour l'infiltration.*
- *Peu habitué aux interactions sociales.*

Mission de Faction : *Histoires de rivalités*

*« Rendez-vous au village de Gemma sans tarder ; vous y trouverez une boutique d'objets de collection nommée **La Muse aux yeux d'or**. Elle appartient à **Lewis Gondi**, le plus riche commerçant de Gemma… et un gêneur de première. Dix ans que le nom de Gondi parvient jusqu'aux oreilles de la noblesse, tandis que celui de ma famille est inconnu même de mes voisins. Ma propre affaire ne saurait atteindre l'engouement qui lui est dû tant que cet homme continuera son trafic de reliques. Infiltrez-vous dans un groupe sous l'identité que vous voulez, trouvez la boutique et éliminez cette engeance ; le monde s'en portera mieux. J'ai les moyens de vous récompenser généreusement. »*

Équipement spécial : *Bracelet fantôme*

Le **Bracelet fantôme** prend la forme d'un gantelet dans lequel est dissimulé un mécanisme complexe, à même de transformer cette simple protection en une macabre trousse à outils. ***Zack Randall*** a déjà intégré **2 Gadgets** à son ***Bracelet fantôme*** : le ***Kit de crochetage*** et la ***Lame furtive***.

Kit de crochetage : Le **Kit de crochetage**, authentique « kit du voleur débutant », est un dispositif intégré au bracelet. Le Kit contient différents types de crochets utilisables sur les serrures mécaniques.
Spécial : Le **Kit de crochetage** octroie un **Bonus de +10** à tous les **Tests de *Dextérité*** de l'utilisateur lorsqu'il s'agit de crocheter une serrure mécanique.

Lame furtive : Grâce à un ingénieux mécanisme à ressort, la **Lame furtive**, intégrée au bracelet, peut être déployée par un simple mouvement de poignet. Discrète et efficace, elle est l'outil de prédilection des Assassins. Ce **Gadget** est considéré comme une ***Arme à une main***.

Équipement spécial : *Tenue passe-partout*

Spécial : Cette tenue d'apparence ordinaire permet de se fondre facilement dans la masse, octroyant à son porteur un **Bonus de +10** aux **Tests de *Furtivité*** visant à se dissimuler dans la foule ou à rester inaperçu dans les lieux civilisés.

Zack Randall

Propriétés des équipements

Furtif : Une armure ou une tenue ***Furtive*** permet à son porteur de se tapir facilement dans l'ombre et ainsi passer inaperçu. Celui-ci bénéficie d'un **Bonus de +10** à tous ses **Tests de *Furtivité*** tant qu'il revêt cette armure.

Très discret : Une arme ***Très discrète*** peut sans problème être dissimulée dans un vêtement porté par le personnage. Octroie un **Bonus de +20** à tous ses **Tests de *Furtivité*** visant à cacher l'arme.

Notes