Rôdeur

Legacy of the Crown

22 ans

Masculin

1m84

75kg

Fitzgerald Longview

Éclaireur

La Cause

Titre

Midlands

Points de vie

Actuel | 10

Chance

Actuel | Max. 2

Expérience

Actuel | Total

Influence

Actuel | Total

Caractéristiques /50

Phy.	Int.
13	18
Con.	**Vol.**
14	17
Agi.	**Cha.**
25	13

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
Arc	7	Carquois	Longue	1	Tir	
Nom	Dégâts	Capacité	Portée	Enc.	Catégorie	Propriétés
Nom	Dégâts	Capacité	Portée	Enc.	Catégorie	Propriétés

Armure

Nom	T	BG	BD	C	JG	JD	Propriétés
Tunique de sauvageon	1	1	1	1	1		
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

Kit de l'herboriste,
2 Fioles de santé,
Mortier,
Nexus naturae
Outre
Petit carquois,
10 flèches

Enc. total | Max. 5

Monnaie 150 £

Maîtrises

	Niveau
Armes de tir	1
Armes à une main	1
Armes à feu (Fusils)	1
Nom	Niveau
Nom	Niveau
Nom	Niveau

Talisman

Nom

Effets

Fitzgerald Longview

Legacy of the Crown

Physique 13 /50

Athlétisme	27/50	40 /100
Corps-à-corps	17/50	30 /100
Force	12/50	25 /100
Intimidation	15/50	28 /100
Pugilat	0 /50	13 /100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100

Constitution 14 /50

Métabolisme	19/50	33 /100
Résistance	11/50	25 /100
Vigueur	26/50	40 /100
Vitalité	11/50	25 /100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100

Agilité 25 /50

Acrobatie	15/50	40 /100
Dextérité	8 /50	33 /100
Équitation	4 /50	29 /100
Esquive	25/50	50 /100
Furtivité	25/50	50 /100
Initiative	19/50	44 /100
Tir/Lancer	30/50	55 /100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100

Capacités passives/actives

Ami des bêtes Compétence —

Capacité d'apprivoiser un Companon de Catégorie 1.

Description

Œil du survivaliste Compétence —

Bonus de +10 aux Tests de Perception pour trouver des Composants du Nexus naturae.

Description

Rats des champs Compétence —

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

Description

Résistance : Maladies Compétence.

Bonus de +10 aux Tests de Métabolisme pour résister à la contraction d'une Maladie.

Description

Sauvageon Compétence —

Capacité de préparer des Concoctions, à condition de disposer du matériel adéquat.

Description

Nom Compétence.

Description

Nom Compétence.

Description

Nom Compétence.

Description

Intelligence 18 /50

Artisanat	10/50	28 /100
Conn. (Nature)	15/50	33 /100
Folklore	2 /50	20 /100
Lucidité	12/50	30 /100
Orientation	15/50	33 /100
Perception	22/50	40 /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 17 /50

Force mentale	13/50	30 /100
Rés. ésotérique	16/50	33 /100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100

Charisme 13 /50

Commandement	9 /50	22 /100
Dressage	26/50	39 /100
Éloquence	7 /50	20 /100
Séduction	7 /50	20 /100
Tromperie	7 /50	20 /100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100

Fitzgerald Longview

Legacy of the Crown

Fiche de Compagnon

Summer

Renard roux

Âge

Sexe

Taille

Poids

Points de vie

Actuel | Max. 8

Initiative

Initiative 52

Contamination

Actuel 12 | Max.

Stress

Actuel | Max. 6

N. d'affinité

Niveau 1

Expérience

Actuel | Total

Réflexes

Maître attaqué : attaque l'agresseur.	Progression :	—	Inné : x
Description	Progression :	/	Inné : ☐
Description	Progression :	/	Inné : ☐
Description	Progression :	/	Inné : ☐
Description	Progression :	/	Inné : ☐
Description	Progression :	/	Inné : ☐
Description	Progression :	/	Inné : ☐
Description	Progression :	/	Inné : ☐
Description	Progression :	/	Inné : ☐
Description	Progression :	/	Inné : ☐
Description	Progression :	/	Inné : ☐
Description	Progression :	/	Inné : ☐

Statistiques

Attaque

Pugilat : 32 Dégâts : 5 Vitesse : 17

Défense

Esquive : 41 RP : 1

Physique

Athlétisme : 48 Force : 31 Intimidation : 28

Constitution

Métabolisme : 34 Vigueur : 36 Vitalité : 32

Agilité

Furtivité : 45

Intelligence

Instinct : 43 Perception : 47

Volonté

Force mentale : 42 Résilience ésotérique : 35

Capacités passives/actives

Camouflage naturel — Compétence.

Bonus de +10 aux Tests de Furtivité pour se camoufler dans son milieu naturel ou dans son territoire.

Fûté — Compétence. —

Peut attaquer un ennemi ou se déplacer vers une position avantageuse sans ordre.

Petit — Compétence. —

Les Tests d'Attaque dont la créature est la cible subissent un Malus de -10.

Nom — Compétence.

Description

Nom — Compétence.

Description

Nom — Compétence.

Description

Équipement

Nom	Effet
Nom	Effet

Fitzgerald Longview

Legacy of the Crown

Chercher les bouleaux entrelacés en lisière du grand chêne, s'enfoncer de trente pas dans les futées, glisser le message au sein du sillon le long du marronnier. Voilà chose faite. Fitz trottinait à travers bois. Il devait désormais rentrer au chenil ; une chasse allait commencer et son père serait furieux s'il n'était pas là pour l'assister. Mais surtout, il devait mener Summer, son fidèle renard, à l'abri. Qu'arriverait-il si la meute de son père trouvait son compagnon ? Fils de Lord Gerald Longview, un veneur de renom des Midlands, Fitzgerald (dit « Fitz ») lutte en secret pour la Cause depuis seulement quelques années – depuis que des agents de la Couronne ont parlé de raser les terres de sa famille pour y installer des usines de production d'armement. Pour l'instant, de peur que son père bien-aimé le renie, il s'est contenté d'actes de sabotage ou de jouer au messager. Mais aujourd'hui, Fitz, amoureux de la nature depuis son plus jeune âge, est prêt à tirer un trait sur ses origines nobles pour défendre ses terres. Quel qu'en soit le prix.

Profil psychologique : *Idéaliste, courageux, discret.*

Particularités :

- *Est accompagné d'un **Renard roux** (**Compagnon**), auquel il est très attaché.*
- *Habile au maniement de l'**arc**.*
- *Plutôt **discret** et très **agile**.*
- *Sait se servir d'un **fusil** de par son métier, mais laisse le sien chez son père pour ne pas trahir la Cause.*
- *Très brave et extraverti lorsqu'il s'agit d'aider ceux qu'il estime ainsi que les innocents, mais plutôt réservé face à des inconnus.*

Mission de Faction : *Paranoïa*

*« J'ai le regret de vous annoncer que certains de nos frères sont bel et bien tombés dans la folie. Vous savez sans doute que plusieurs de nos hommes ont suivi leur piste au péril de leurs propres vies, après la disparition d'un certain **Bartholomew Sharth** et des siens ; nous venons de recevoir la nouvelle que ces derniers se trouvent à Queen's Eden, près du village de Gemma. Ils s'exposent maintenant à la colère d'un Centurion, qui aura grand plaisir à leur faire cracher tout ce qu'ils savent sur la **Cause**. Les rengaines illuminées de Sharth et son groupe, au sujet d'un Mal plus dangereux que Victoria, me laissent penser qu'il ne reste rien à sauver de leur esprit. La Cause ne les importe plus. Rendez-vous à Gemma sur-le-champ, et mettez un terme à la folie des nôtres. Éliminez Sharth et tous les sous-fifres qui l'accompagnent. Il n'y a pas d'autre solution. »*

Notes