

Rôdeur



22 ans
Masculin
1m84
75kg

Fitzgerald Longview

Éclaireur

La Cause

Titre

Midlands

Points de vie

Chance

Actuel | 10

Actuel | 2

Expérience

Influence

Actuel | Total

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



Le marqueur indique le plafond de la jauge

Folies

Phobies

Contamination

Jauge de Contamination

1 case cochée = 1 point de Contamination



Le marqueur indique le plafond de la jauge

Dotations

Armement

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

Armure

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

Localisations

Tête

PP

01-10

Bras droit

1

26-40

Corps

1

41-70

Bras gauche

1

11-25

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 | 5

Mo 150 £

Maîtrises

Armes de tir	N1 au
Armes à une main	N1 au
Armes à feu (Fusils)	N1 au
Nom	Niveau
Nom	Niveau
Nom	Niveau

Talisman

Nom
Effets

Fitzgerald Longview

Legacy 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
Companion de Catégorie 1.
Description

Œil du survivaliste ~~Compétence.~~
Bonus de +10 aux Tests de
Perception pour trouver
des Composants du Nexus
naturels.
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.
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
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



Fiche de Compagnon

Summer

Renard roux



Âge

Sexe

Taille

Poids

Points de vie

Initiative

Actuel | M8.

Ini 52ve

Contamination

Stress

Actuel | 12

Actuel | M6.

N. d'affinité

Expérience

Ni 1au

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

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

Fûté

Compét. —

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

Petit

Compét. —

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

Nom

Compétence.

Description

Description

Nom

Compétence.

Description

Nom

Compétence.

Description

Description

Équipement

Nom

Effet

Nom

Effet

Fitzgerald Longview

Legacy of the Crown

Chercher les boudeaux entrelacés en lisière du grand chêne, s'enfoncer de trente pas dans les fûtes, glisser le message au sein du sillon le long du marronnier. Voilà chose faite. Fitz trottnait 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 messenger. 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