Assassin

Legacy of the Crown

Âge | Sexe | Taille | Poids

Nom

Rang | Faction | Titre | Région

Points de Vie
Actuel | Max.

Chance
Actuel | Max.

Expérience
Actuel | Total

Influence
Actuel | Total

Caractéristiques /50

Phy.	Int.
Con.	Vol.
Agi.	Cha.

Caractéristiques dérivées

RP : RP | Vit : Vit

RE : RE | End : End

FF : FdF

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

Armure

Nom	T.	BG	BD	C.	JG	JD	Rune	Propriétés

Localisations

Tête — PP — 01-10

Bras Gauche — PP — 11-25

Bras Droit — PP — 26-40

Corps — PP — 41-70

Jambe Gauche — PP — 71-85

Jambe Droite — PP — 86-00

Possessions

Enc. total | Max.

Monnaie £

Maîtrises

Nom	Niveau

Talisman

Nom

Effets

Nom

Legacy of the Crown

Physique /50

Athlétisme	/50	/100
Corps-à-corps	/50	/100
Force	/50	/100
Intimidation	/50	/100
Pugilat	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100

Constitution /50

Blocage	/50	/100
Métabolisme	/50	/100
Résistance	/50	/100
Vigueur	/50	/100
Vitalité	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100

Agilité /50

Acrobatie	/50	/100
Dextérité	/50	/100
Équitation	/50	/100
Esquive	/50	/100
Furtivité	/50	/100
Initiative	/50	/100
Tir/Lancer	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100

Capacités passives/actives

Nom Compétence

Description

Nom Compétence

Description

Nom Compétence

Description

Nom Compétence

Description

Nom Compétence

Description

Nom Compétence

Description

Nom Compétence

Description

Intelligence /50

Artisanat	/50	/100
Conn. (Réseau)	/50	/100
Folklore	/50	/100
Lucidité	/50	/100
Orientation	/50	/100
Perception	/50	/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 /50

Force mentale	/50	/100
Rés. ésotérique	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100

Charisme /50

Commandement	/50	/100
Éloquence	/50	/100
Séduction	/50	/100
Tromperie	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100

Assassin

Legacy of the Crown

19 ans

Féminin

1m71

58kg

Keira Fisher

Lame

Ligue des Ombres

Titre

Queen's Eden

Points de Vie — Actuel | 10

Chance — Actuel | M: 2

Expérience — Actuel | Total

Influence — Actuel | Total

Caractéristiques /50

Phy.	Int.
15	15
Con.	**Vol.**
13	18
Agi.	**Cha.**
20	19

Caractéristiques dérivées

RP : 0 — Vit : 14

RE : 1 — End : 3

FF : 0

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

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

Armure

Nom	T.	BG	BD	C.	JG	JD	Rune	Propriétés
Nom	T.	BG	BD	C.	JG	JD	Rune	Propriétés

Localisations

Tête — PP — 01-10

Bras Gauche — PP — 11-25

Bras Droit — PP — 26-40

Corps — PP — 41-70

Jambe Gauche — PP — 71-85

Jambe Droite — PP — 86-00

Possessions

Sacoche (contient 5 Enc max), Bracelet Fantôme (Kit de crochetage, Lame furtive)

Enc. total | 4

150 £

Maîtrises

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

Talisman

Nom

Effets

Keira Fisher

Legacy of the Crown

Physique 15 /50

Athlétisme	17 /50	32 /100
Corps-à-corps	25 /50	40 /100
Force	5 /50	20 /100
Intimidation	15 /50	30 /100
Pugilat	10 /50	25 /100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100

Constitution 13 /50

Blocage	0 /50	13 /100
Métabolisme	9 /50	22 /100
Résistance	7 /50	20 /100
Vigueur	17 /50	30 /100
Vitalité	12 /50	25 /100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100

Agilité 20 /50

Acrobatie	17 /50	37 /100
Dextérité	22 /50	42 /100
Équitation	5 /50	25 /100
Esquive	19 /50	39 /100
Furtivité	24 /50	44 /100
Initiative	20 /50	40 /100
Tir/Lancer	15 /50	35 /100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100

Capacités passives/actives

Couteau dans le dos

Lors d'une attaque portée dans le dos au **Corps-à-corps** et à l'aide d'une une **arme à une main**, la cible ne bénéficie pas des **Points de Protection** issus de son armure pour **réduire les Dégâts**.

Nom Compétence

Description

Nom Compétence

Description

Nom Compétence

Description

Nom Compétence

Description

Nom Compétence

Description

Intelligence 15 /50

Artisanat	0 /50	15 /100
Conn. (Réseau)	17 /50	32 /100
Folklore	15 /50	30 /100
Lucidité	18 /50	33 /100
Orientation	5 /50	20 /100
Perception	20 /50	35 /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 19 /50

Commandement	3 /50	22 /100
Éloquence	11 /50	30 /100
Séduction	25 /50	44 /100
Tromperie	20 /50	39 /100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100

Keira Fisher

Legacy of the Crown

Certains êtres humains, bien que vous descendiez du singe (du moins c'est ce que vous croyez), semblent davantage tenir du prédateur carnassier. C'est le cas de Keira Fisher. Cette jeune femme, au goût prononcé pour le sang et le meurtre, prend toujours un profond plaisir sadique à jouer avec ses victimes, avant de les mettre à mort de la façon la plus brutale et sanglante possible, et ce depuis sa toute première victime, alors qu'elle n'était à cette époque âgée que d'onze ans. La *Ligue des Ombres*, l'ayant trouvée il y a quelques années dans les rues de Londres, a bien évidemment su trouver à cette créature « *diabolique* » une place toute désignée dans ses rangs.

Particularités :

- *Particulièrement douée socialement,*
- *Très adroite et agile,*
- *Détient plusieurs objets utilitaires (voir l'encadré **Bracelet Fantôme**),*
- *Adepte des attaques furtives,*
- *Dangereusement vulnérable aux aggressions extérieures.*

Mission personnelle

Il semblerait que le maire de Downhill, Mr. Davis, se soit attiré les foudres de personnes puissantes. Sa tête est mise à prix ; évidemment, c'est à la Ligue des Ombres, et plus précisément à vous, que revient la tâche d'ôter la vie du sieur. Il est inutile de préciser que le but de votre mission doit rester secret.

Équipement spécial : Bracelet Fantôme

Cet outil prend la forme d'un brassard dans lequel est dissimulé un mécanisme complexe, transformant ce simple habillage en une macabre trousse à outils. Le *Bracelet Fantôme* permet ainsi d'accueillir des ***Gadgets*** : des outils aux fonctions diverses intégrés au brassard de l'Assassin. ***Keira Fisher*** a déjà intégré ***2 Gadgets*** à son *Bracelet Fantôme* : le ***Kit de crochetage*** et la ***Lame furtive***.

Kit de crochetage	Cet authentique « Kit du voleur débutant » est intégré au bracelet. On y trouve différents types de crochets utilisables sur les serrures mécaniques.	Les crochets permettent de **crocheter** des serrures mécaniques simples tout en octroyant un ***Bonus de +10*** au test de ***Dextérité*** nécessaire à cette action.
Lame furtive	Reposant sur 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 à considérer comme une ***Arme à une main*** infligeant ***6 Dégâts*** + **FF** et possédant la propriété ***Très discret***. Il peut donc être utilisé pour les **attaques furtives** (voir la partie ***À travers les ombres*** de ***La Gazette de Skully N°4 - Confrontations***).

Note : La *Lame furtive* est directement intégrée au *Bracelet Fantôme*. De ce fait, elle ne peut pas être malencontreusement **lâchée** par son possesseur lors de la *Réussite Critique* de l'Attaque d'un adversaire (voir ***La Gazette de Skully N°4 - Confrontations***).

Propriété : Très discret

L'arme peut être facilement dissimulée dans un vêtement porté par le personnage. Octroie un ***Bonus de +20*** à tous les tests de ***Furtivité*** visant à dissimuler l'arme.

Keira Fisher

Legacy of the Crown

Notes