

❧ Fiche de Compagnon ❧

Les **Fiches de Compagnon** regroupent les statistiques d'un Compagnon d'un personnage **Rôdeur** au cours d'une partie. Afin de vous permettre d'en prendre connaissance le plus efficacement possible, voici une légende détaillée de tous les éléments présents sur une Fiche de Compagnon :

1. Identité : Les différents cadres de cette partie de la Fiche de Compagnon permettent de noter le nom, l'espèce, l'âge, le sexe, la taille et le poids du Compagnon.

2. Points de vie : Représentent la santé physique du Compagnon. Lorsque les **Points de vie** actuels tombent à **0**, le Compagnon entre en **État critique** et risque la mort.

3. Initiative : Valeur réelle de la **Compétence d'Initiative** du Compagnon.

4. Jauge de Contamination: Représente le niveau de contamination du Compagnon au Fléau de la **Rouille** ; veillez à ce qu'il reste aussi bas que possible.

5. Jauge de Stress : Représente la santé mentale du Compagnon. Un haut niveau de **Stress** peut être synonyme de comportements indésirables chez un Compagnon, soyez donc vigilant.

6. Niveau d'affinité : Représente le lien qui unit le Compagnon et son Maître ; plus ce lien est fort, plus les deux individus en tire des bienfaits.

7. Expérience : Représente l'expérience accumulée par le Compagnon au cours de ses aventures.

8. Statistiques : Cet encadré regroupe la valeur réelle des **Compétences** et des **Caractéristiques dérivées** du Compagnon.

9. Réflexes : Définit quelles actions le Compagnon est capable d'effectuer en toute autonomie selon son instinct ou son conditionnement.

10. Capacités passives/actives : Chacun des cadres est destiné à contenir une **Capacité passive** ou **active**, avec un emplacement pour le nom de la Capacité, pour la description, ainsi que pour la **Compétence** qui lui est associée dans le cas d'une **Capacité active**.

11. Équipement : Ici sont inscrits les **Équipements** dont le Compagnon est équipé (notamment son **Armure**).



Fitzgerald Longview

Legacy of the Crown

Fiche de Compagnon

Summer

Renard roux



Âge

Sexe

Taille

Poids

1

Points de vie

Initiative

Actuel

2

Ini

3

Contamination

Stress

4

12

5

6

N. d'affinité

Expérience

6

7

Total

Réflexes

Maître attaqué : attaque l'agresseur.

Progression : — Inné : x

Description

9

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

8

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

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

Petit

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

10

Équipement

11

Nom

Effet

Nom

Effet