



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

## Constitution /50

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

## Intelligence /50

Artisanat	/50	/100
Co. (Médecine)	/50	/100
Folklore	/50	/100
Lucidité	/50	/100
Orientation	/50	/100
Perception	/50	/100
Soin	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100

## Volonté /50

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

## Charisme /50

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



# Médecin de Rouille

# Legacy of the Crown



27 ans  
Masculin  
1m75  
72kg

Karl Vormann

Médecin de terrain

Ordre des Médecins

Titre

Région

Points de Vie

Chance

Actuel | 11

Actuel | 2

Expérience

Influence

Actuel | Total

Actuel | Total

## Caractéristiques /50

Phy. Int.

14 25

Con. Vol.

15 15

Agi. Cha.

13 18

## Caractéristiques dérivées

RP : 1 Vit : 14

RE : 1 End : 2

FF : 2

## 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

Couteau	4+FF	Capacité	Portée	IO	1 main	Discret, Léger
Nom	Dégâts	Capacité	Portée	Enc.	Catégorie	Propriétés
Nom	Dégâts	Capacité	Portée	Enc.	Catégorie	Propriétés

### Armure

Tenue de Médecin	1	1	1	1	1	1	Rune	Propriétés
Nom	T	BG	BD	C	JG	JD	Rune	Propriétés

### Localisations

Tête	
PP	01-10
Bras Gauche	Bras Droit
PP	PP
11-25	26-40
Corps	
PP	41-70
Jambe Gauche	Jambe Droite
PP	PP
71-85	86-00

### Possessions

Besace (contient 5 Enc max),  
Masque de Rouille,  
Montre Rouillée,  
Malette médicale (5 Doses de soin)

Enc. total | 5x.

200 £

### Maîtrises

Armes à une main	N1 au
Armes à feu (Pistolets)	N1 au
Nom	Niveau

### Talisman

Nom
Effets

Karl Vormann



# Legacy of the Crown

Physique		14 /50	
Athlétisme	16 /50	30	/100
Corps-à-corps	19 /50	33	/100
Force	11 /50	25	/100
Intimidation	15 /50	29	/100
Pugilat	8 /50	22	/100
Compétence avancée	/50		/100
Compétence avancée	/50		/100
Compétence avancée	/50		/100
Compétence avancée	/50		/100

Constitution		15 /50	
Blocage	0 /50	15	/100
Métabolisme	18 /50	33	/100
Résistance	15 /50	30	/100
Vigueur	10 /50	25	/100
Vitalité	15 /50	30	/100
Compétence avancée	/50		/100
Compétence avancée	/50		/100
Compétence avancée	/50		/100
Compétence avancée	/50		/100

Agilité		13 /50	
Acrobatie	2 /50	15	/100
Dextérité	20 /50	33	/100
Équitation	6 /50	19	/100
Esquive	11 /50	24	/100
Furtivité	17 /50	30	/100
Initiative	19 /50	32	/100
Tir/Lancer	9 /50	22	/100
Compétence avancée	/50		/100
Compétence avancée	/50		/100
Compétence avancée	/50		/100

Capacités passives/actives	
Résistance aux maladies	
Confère un Bonus de 10 sur les jets de Métabolisme visant à résister aux Maladies.	
Médecine	Compétence
Permet de lancer 1D6 au lieu d'1D4 sur un jet de Soins réussi.	
Saignée	Compétence Soins
Permet, sur un test de Soins réussi, de guérir une cible du statut Poison. Elle perdra cependant 1D4 PV.	
Nom	Compétence.
Description	
Nom	Compétence.
Description	
Nom	Compétence.
Description	
Nom	Compétence.
Description	

Intelligence		25 /50	
Artisanat	6 /50	31	/100
Co. (Médecine)	23 /50	48	/100
Folklore	11 /50	36	/100
Lucidité	14 /50	39	/100
Orientation	8 /50	33	/100
Perception	19 /50	44	/100
Soins	25 /50	50	/100
Compétence avancée	/50		/100
Compétence avancée	/50		/100
Compétence avancée	/50		/100
Compétence avancée	/50		/100
Compétence avancée	/50		/100

Volonté		15 /50	
Force mentale	18 /50	33	/100
Rés. ésotérique	14 /50	29	/100
Compétence avancée	/50		/100
Compétence avancée	/50		/100
Compétence avancée	/50		/100
Compétence avancée	/50		/100
Compétence avancée	/50		/100

Charisme		18 /50	
Commandement	12 /50	27	/100
Éloquence	7 /50	26	/100
Séduction	15 /50	23	/100
Tromperie	17 /50	29	/100
Compétence avancée	/50		/100
Compétence avancée	/50		/100
Compétence avancée	/50		/100
Compétence avancée	/50		/100



Karl Vormann



## Legacy of the Crown



Originaire d'une famille immigrée de Prusse, Karl Vormann a un don inné pour la science, possiblement un héritage de sang, bien que son père soit ingénieur dans l'industrie, et pas dans la Médecine. Mais peu importe, il comprend parfaitement les « mécanismes » du corps humain, et n'hésite pas à « mettre les mains dans le cambouis » pour « réparer une fuite » ou « changer une pièce ». Ce Médecin a souvent tendance à parler de ses patients comme un mécano parlerait d'un véhicule endommagé, suscitant souvent l'amusement - le mépris - de la plupart de ses pairs.

### Particularités :

- Spécialiste des **soins**,
- Connaissances approfondies en Médecine,
- Peut soigner les empoisonnements,
- Possède une **Montre Rouillée**,
- Porte une **armure**,
- Très peu d'expérience au combat.

### Mission personnelle

Un ancien membre de l'Ordre, le Docteur Bright, a repris contact avec la hiérarchie pour l'avertir de la possible présence de Rouille au village de Downhill. Vous êtes donc envoyé sur place pour rencontrer le bon docteur, et en découvrir plus sur la menace qu'il a signalé.

### Équipement spécial : Masque de Rouille

Équipement emblématique des **Médecins de Rouille**, ce masque en acier couvert de cuir, de clous et faisant fortement penser au visage d'un corbeau, est plus craint que respecté au sein du Royaume. Il évoque la tant espérée salvation mais aussi la potentielle purge par la flamme de toute une famille – ou de tout un village – si la maladie est trop présente et non traitable.

**Effet :** Équipé d'aérations mais aussi rempli de produits antiseptiques, ce masque confère à son porteur un **Bonus de +10** aux jets de **Métabolisme** visant à **résister aux maladies**.

### Équipement spécial : Montre Rouillée

Ce bijou technologique, enfant d'une alliance entre les chercheurs de l'Ordre et les ingénieurs du Cercle de Fer, permet d'évaluer le Niveau de Rouille d'une région, d'un être vivant ou d'un objet.

**Effet :** Donne immédiatement le **Niveau de Rouille** d'une région (voir le **Livre de Règles** pour plus de précisions). Dans certaines situations, le MJ peut faire en sorte que la montre réagisse par une alerte sonore à une manifestation alentour de la **Rouille** (voir le **Scénario d'introduction La Morsure d'Ingit**).

### Notes



Karl Vormann



# Legacy of the Crown

## Notes

