



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Secrets de la septième mer > Aides de jeu > Personnages > Héros > **Massimo Ambrosini**



## Massimo Ambrosini

dimanche 21 mai 2006, par [Martin](#)

Assassin distingué et Scélérat Vodacci, Ambrosini ne se contente pas d'être un des plus habiles escrimeurs à servir le Prince Villanova, maîtrisant également toutes les subtilités du Grand Jeu.

### Présentation :

Massimo est un bel exemple de bretteur Vodacci. Il est de taille moyenne mais son corps est bien proportionné et sa musculature, sans être extraordinaire, est assez puissante. Son visage aux traits agréables est encadré par une magnifique chevelure blonde. Cette couleur de cheveux, ainsi que ses yeux d'un bleu glacé, montre ses antécédents Eisenors.

Massimo est âgé de 30 ans et voilà 5 ans qu'il est au service de Giovanni Villanova. Sa parfaite connaissance des langues et son don pour les apprendre ont tout naturellement conduit Villanova à le nommer en Montaigne.

Pourtant, ce que le patriarche ignore, c'est que Massimo hait véritablement le clan Villanova et tout ce qu'il représente. Pour l'instant, Il n'est pas assez fort pour s'attaquer de front à Giovanni mais il s'y prépare méticuleusement. C'est un expert dans les intrigues de cour car il connaît sur le bout des doigts les deux systèmes les plus impitoyables de Théah : La redoutable Cour Montaginoise et le Grand Jeu Vodacci Il se sert de tous ces atouts pour préparer sa vengeance contre Giovanni. Ce dernier a assassiné sa mère et Massimo ne laisse jamais une dette en suspens.

En effet, sa principale fonction, c'est l'assassinat et

il y excelle. Il met un point d'honneur à toujours le pratiquer avec classe et panache et à ne jamais tuer quelqu'un de façon gratuite. Sa devise est « Puisqu'il faut le faire, autant le faire bien et proprement. » C'est un redoutable escrimeur, un expert dans le maniement de bon nombre d'armes et un excellent connaisseur des poisons. Il connaît une bonne centaine de façons de tuer un homme.

Il est toujours habillé à la dernière mode : Chemises blanches, Chapeaux noirs, cravates, guêtres et pantalons noirs. Il porte un long manteau de couleur sombre fabriqué dans un tissu des plus chers. Ce manteau est particulier dans le sens où il contient ses outils de travail : crochets, carreaux d'arbalètes, grappin. Ses couteaux de lancer sont dans des gaines autour de ses poignets. Il porte une petite arbalète en métal, une longue dague de parade et une rapière au pommeau garni de pointe(1g2 pour les dommages du coup de pommeau.) Dans les poches de son manteau, on trouve les petites fioles dans lesquelles sont gardés les poisons qu'il utilise sous différentes formes : pâtes (pour les carreaux ou les stylets), liquide (pour la nourriture) ou poudre.

C'est un homme hautain qui toise toujours ses interlocuteurs. Il n'a ni le comportement d'un vilain, ni celui d'un héros. Il est à la croisée des chemins. Ce qui est sûr, c'est qu'il vaut mieux l'avoir avec soi que contre

### Caractéristiques

- Gaillardise : 3
- Dextérité : 5
- Esprit : 4
- Détermination : 4



- Panache : 4
- Réputation : -50
- Arcane : Arrogant

## Epées de Damoclès

Honneur Vodacci (3) :

- Une fois l'épée dégainée, elle doit savourer le goût du sang avant d'être rengainer.
- Ne jamais faire de mal à un enfant et protéger les enfants du mieux qu'on peut.
- Toujours s'acquitter de ses dettes. De même, toujours recouvrer ce qu'on lui doit.

## Avantages

- Académie Militaire
- Appartenance : Guilde des Spadassins ; Cercle de la mode du Lac
- Beauté du diable
- Billet du seigneur : Giovanni Villanova (Tiède)
- Dur à cuire
- Polyglotte : Avalonien, Castillan, Montaginois, Vodacci (L/E)
- Gaucher
- Linguiste
- Relation (Juliette Villanova)
- Scarovèse (Niveau 2)
- Scélérat
- Université.

## Ecoles d'Escrime

**Ambrogia (Maître) :** Coup de pommeau (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses 5, Feinte (Escrime) 5, Riposte (Escrime) 5.

**Villanova (Compagnon) :** Coup fourré (Escrime) 4, Double parade (Couteau/Escrime) 3, Exploiter les faiblesses 5, Feinte (Escrime) 5.

## Compétences

Acrobatie 4 ; Connaissance bas-fonds 4 ; Dissimulation 4 ;

Jeu de jambes 5 ; Poison 5 ; Amortir une chute 2 ; Connaissance des nœuds 3

Déplacement silencieux 5 ; Lancer (Couteau) 5 ; Survie 4 ; Attaque (Arbalète) 5

Contacts 4 ; Discrétion 3 ; Mode 4 ; Vitesse 5 ; Attaque (AI) 3 ; Coup à la gorge 4

Eloquence 4 ; Diplomatie 4 ; Pas de côté 3 ; Attaque (CR) 3 ; Coup aux yeux 2 ; Equilibre 4

Séduction 4 ; Attaque (Couteau) 4 ; Coup de pied 2 ; Escalade 4

Intrigant 3 ; Orientation citadine 5

Attaque (Escrime) 5 ; Crochetage 3 ; Etiquette 5 ; Cancanier 4

Parade (Couteau) 5 ; Archerie 4 ; Danse 4

Filature 3 ; Equitation 4 ; Parade (Escrime) 5 ; Politique 5 ; Déguisement 3 ; Guet-apens 4 ; Sincérité 4 ; Sauter 3.