

Nom : Simon Lester

Vocation : Avocat



Nature : Cynique

Dieu : Legba

PHYSIQUE		SOCIAL		MENTAL	
Force	2	Charisme	3	Perception	3
<i>Épique</i>		<i>Épique</i>	3	<i>Épique</i>	
Dextérité	2	Manipulation	3	Intelligence	4
<i>Épique</i>		<i>Épique</i>		<i>Épique</i>	
Vigueur	3	Apparence	3	Astuce	4
<i>Épique</i>		<i>Épique</i>		<i>Épique</i>	3

Animaux		Discrétion		Pilotage ()	
art ()		Empathie	3	Politique	4
Art ()		Intégrité	3	Présence	2
Artisanat ()		Investigation	2	Résistance	1
Artisanat ()		Lancer		Science ()	
Artisanat ()		Larcin	3	Science ()	
Athlétisme	2	Médecine		Science ()	
Commandement	3	Mêlée	4	Survie	
Corps à corps	2	Occultisme	3	Tir	2
Culture	2	Pilotage ()		Vigilance	3

PRIVILEGES

Macuahuitl (Prophétie, Psychopompe, Soleil)

TALENTS

Bénédiction d'importance
Charmeur
Figure édifiante
Investigateur intuitif
Manœuvre stratégique
Réflexes éclairs

DONS

PROPHETIE = 2
PSYCHOPOMPE
orientation surnaturelle, où êtes-vous
SOLEIL
Regard pénétrant, Radiance divine
CHEVAL (yeux de Rada, main de Petro)

VOLONTE : 8

Temporaire :

LEGENDE : 4

Points de légende : 16

Dépensés :

NIVEAU DE SANTE

0

-1

-1

-2

-2

-4

I

HARMONIE 1 / ORDRE 4
PIETE 2 / VENGEANCE 4

ABSORPTION Normal : C / G 2 / S 3

ABSORPTION Armure : C G S

Déplacement 2 m

Sprint 8 m

Hauteur 4 m

Longueur 8 m

Démonstration de force 175 kg – Lancer *Épique* : 20 kg à 4 m

Esquive 4 – *Réflexes Eclair* 8 / *recours défensif* : 1 *Lég* = +2

Parade CC 2 *Mêlée* 3

Arme	Pré	Pré Auto	Dégâts	Deg Auto	Type	Parade	Inertie
Étreinte	4	-	3 S	-	P	-	6
Main légère	5	-	3 S	-	-	3	4
Main Lourde	3	-	6 S	-	-	0	5
Macuahuitl	6	-	6 G / S	-	-	3	5
Glock	5	-	4 G	-	P	Por 20 m	4

ASTUCE EPIQUE +4 succès automatique aux tests d'Astuce	CHARISME EPIQUE +4 succès automatique aux tests de Charisme
---	--

Bénédictio d'Importance 1 Lég En prenant partit pour quelqu'un et en le lui faisant savoir, le Scion lui permet de retrouver toute sa Volonté pour la scène..	Bénéfice du doute 1 Lég Le Scion parvint à convaincre son interlocuteur de prendre en compte ce qu'il dit. Au lieu de refuser toute discussion, l'interlocuteur prend le temps de l'écouter et d'analyser ce qui lui dit le Scion, mais ce pouvoir ne convainc pas de la pertinence des arguments.
Charmeur 1 Lég En trouvant les bons mots, le scion peut annuler toute émotion hostile envers lui et persuader qu'il est dans l'intérêt de son interlocuteur de s'allier avec lui. Cela dure une scène ou le temps de présence avec l'interlocuteur.	Investigateur Intuitif 1 Lég Astuce + Investigation En cas de succès, le Scion sait quels crimes ont été perpétrés, le nombre d'auteurs impliqués, le moment des faits, la suite d'événement ayant eu lieu et les moyens déployés pour effacer les traces
Manœuvre stratégique 1 Lég Le Scion est le premier dans le compte de réaction (il prend l'initiative)	Réflexes Eclair En cas d'attaque surprise et d'échec au test d'astuce + vigilance, le Scion double sa VD.

Regard pénétrant Le Scion y voit parfaitement à travers le brouillard, la fumée épaisse ou l'eau trouble. Mais en cas d'obscurité totale, il est aveugle.	Yeux de rada Perception + Empathie 1 Lég Le Scion doit avoir quelque chose qui en relation avec la cible (mèche de cheveux, photo), et peut ainsi ressentir par ses 5 sens.	Où êtes-vous ? Intelligence + Volonté Le scion peut connaître avec précision l'endroit d'où un interlocuteur le contacte
Radiance Divine 1 Leg Le scion peut produire de la Lumière depuis n'importe quel partie de son corps. Il peut même la projeter sur une surface réfléchissante ce qui donne -2 aux actions non réflexes. La Lumière peut même est concentrer pour brûler un matériau inflammable (comme au travers d'une loupe).	Main de Petro Intelligence + Pilotage 1 Vol Le Scion peut alors faire effectuer une action par la cible. Il doit au préalable utiliser les yeux de Rada, puis dépenser 1 Vol, si la cible est un mortel ou un Scion avec une Légende plus basse. Si la Légende est équivalente, la cible peut faire un jet de Volonté + Intégrité + Légende. On ne peut recourir à ce pouvoir sur une cible, qu'une fois par scène.	Orientation surnaturelle 1 Lég Dans un lieu connu du Scion (comme une ville ou une forêt), il peut s'orienter sans aucune difficulté et le connaît comme sa poche. Dans un lieu peu connu, le Scion peut s'y déplacer comme s'il avait une boussole. Il se souvient parfaitement d'un plan qu'il a examiné 5 minutes. Il peut aussi savoir à combien de distance il est séparé de son domicile et du dernier endroit connu.

PROPHETIE

Intelligence + Prophétie

Le joueur du scion qui dispose de ce domaine effectue un jet de (Intelligence + Prophétie), sans y ajouter son Intelligence épique. Il peut y recourir une fois par histoire. En cas d'échec, rien ne se passe, et le joueur peut retenter sa chance. En cas de succès, le conteur lui révèle des éléments prophétiques au sujet d'événements à venir. Ces éléments doivent être liés à une partie importante de l'intrigue de l'histoire en cours, ou encore à des sujets ayant trait à l'ensemble du cycle. Plus le jet d'activation produit de succès, plus les éléments prophétiques sont nets et utiles. Le conteur peut ainsi dévoiler un élément par succès ou tout simplement affiner la description de la prophétie à hauteur des succès obtenus.

VOLONTE

→ 1 Vol = 1 succès auto

→ 1 Vol = activation d'une vertu

→ 1 Vol : agir en opposition avec une Vertu

LEGENDE

→ 3 fois par histoire, ajout de 3 succès à une action

→ 1 lég = rejouer une action ratée

→ 1 Lég = Recours défensif, ajout d'Athlétisme / 2 à la VD

CASCADES

+1 à +3 dés à une action selon la description qu'en fait le joueur

VERTUS

Une fois par scénario et par point dans la vertu, le Scion peut dépenser 1 Vol pour ajouter à son action le nombre de dés égal à la valeur de la Vertu dans le cadre où la vertu est pertinente dans le déroulement de l'Action.

Cependant agir ouvertement contre une Vertu ne peut se faire qu'avec :

→ 1 Vol ou test de Vertu

→ Si réussite au test, obligation d'agir selon la vertu

→ Si réussite supérieure à la Vol = Extrémité de la vertu

<p>HARMONIE</p> <p>Le Scion croit en une transe cosmique orchestrée par les dieux qui gouverne les forces de la création. Même les dieux en personne font partie de cette transe, jouant leur rôle comme le font les mortels dans le cycle de l'existence. Cependant, malgré toute sa complexité, l'ordre cosmique n'est pas infallible. Les actions des dieux, des Titans et même des mortels perturbent ces mouvements, créant des déséquilibres, qui engendrent conflits et souffrance. Le Scion a pour but d'assurer l'équilibre de l'ordre divin.</p> <p>Le bien et le mal sont des termes arbitraires qui cause plus de tort que de bien au long terme. Le but du jeu est de garder les plateaux de la balance en équilibre, de répondre à l'ordre avec le chaos, à la violence avec la paix, à la mort avec la vie.</p> <p>Utilisation : trouver une solution équilibrer à un problème, agir de manière à conserver ou à rétablir l'équilibre, dans une situation donnée, convaincre autrui de modifier sa marche à suivre pour garder l'équilibre des forces.</p> <p>En cas d'Échec : agir de façon à faire un déséquilibre des forces, conseiller une action suscitant un déséquilibre.</p> <p>Extrémité : <i>tyrannie de l'Équilibre</i>, le Scion prend des mesures extrêmes pour rétablir l'équilibre des issues dans une situation donnée, allant jusqu'à faire du mal aux siens ou à lui-même si nécessaire. Durée : une scène</p>	<p>ORDRE</p> <p>Le règne de la loi est un don des dieux qui pose les fondations de la civilisation des mortels. Tel un rempart contre la menace que représente l'anarchie et le chaos, les lois doivent être observés et appliqué, même quant elles semblent dures ou injustes.</p> <p>Utilisation : enquêter sur des crimes, déterminer des méfaits, fixer des amendes, poursuivre des criminels, livrer des malfaiteurs à la justice.</p> <p>En cas d'Échec : commettre un crime, fermer l'œil sur un crime, laisser un criminel filer, contourner les lois, appliquer les règles de façon très ponctuelles.</p> <p>Extrémité : <i>jugement sommaire</i>, le Scion se fait juge, prononce la sentence et l'applique à l'encontre de ceux qu'il juge comme des criminels. Durée : une scène.</p>
<p>PIETE</p> <p>Exaltation et respect des dieux, des ancêtres et des traditions. Es anciens détenaient la sagesse et il n'y a pas de situation qu'on ne puisse envisager sans se soumettre au commandement des dieux et aux actions des ancêtres. Ceux qui enfreignent la tradition insulte le travail et le sacrifice de leurs prédécesseurs, faisant ainsi preuve d'une arrogance désinvolte qui ne peut qu leur porter malheur.</p> <p>Utilisation : user d'idées ou de tactiques éprouvé pour résoudre un problème, agir en accord avec les souhaits du dieu ou de la famille, d'autrui, observer les traditions et les coutumes au détriment de l'innovation, imposer les préceptes de la tradition à autrui.</p> <p>En cas d'Échec : désobéir au souhait d'un dieu, enfreindre les traditions et les coutumes, permettre à autrui de les enfreindre, défendre des idées nouvelles au détriment d'un précédent.</p> <p>Extrémité : <i>autosatisfaction</i>, le Scion prive de son soutien et de son aide tous ceux qu'il ne juge pas assez pieux, allant jusqu'à les laisser souffrir ou mourir. Durée : une scène.</p>	<p>VENGEANCE</p> <p>Ceux qui offensent les dieux ou qui commettent des crimes contre l'humanité doivent être puni en retour, quelque soit le prix. La vengeance consiste à rétablir l'ordre cosmique, à s'acquitter d'une dette contractée après avoir iolé l'ordre divin.</p> <p>Utilisation : traquer et punir des criminels, discerner des méfaits et prononcer des peines, enquêter sur des crimes, vaincre ceux qui se dressent en travers leur chemin.</p> <p>En cas d'Échec : laisser un criminel s'en tirer sans être puni, pardonner un crime commis contre soi ou autrui, faire preuve de clémence ou d'indulgence à l'égard d'un criminel, abandonner de poursuivre un délinquant.</p> <p>Extrémité : <i>ennemi implacable</i>, le Scion fera tout pour punir le délinquant, faisant tout les sacrifices nécessaire (y compris des atrocités) pour que justice soit faite. Durée : jours / vertu.</p>

NATURE : gain d'un Vol quant les actions (ou l'inaction d'autrui) ne fait que confirmer le pessimisme du Scion.

Historique

Vous êtes née à New York en 1974 de père inconnue. Votre mère était une brillante médecin légiste qui a assisté à une conférence à la Nouvelle Orléans. C'est là qu'elle a connu votre père. Elle fut avec lui pendant une semaine mais elle ne l'a plus jamais revu après là.

Vous étiez un peu malingre pendant votre enfance alors vous avez compensé par une scolarité exemplaire. Cependant vous avez subi les brimades habituelles des gens dans votre genre. Votre mère est morte quant vous avez eu 16 ans, vous laissant avec votre jeune sœur. Vous avez demandé l'émancipation et vous vous êtes occupés de la maison. Avec une bourse vous avez put aller à l'université tout en vous occupant de votre sœur.

A la remise des diplôme, votre père était là et vous entretenu de sa nature. Il vous remis son Macuahuitl (une masse parsemée d'obsidienne tranchant). Après, il est resté en contact avec vous en vous demandant d'intervenir pour défendre des Scions de tout panthéon qui avait de problème avec la justice.