

Nom : Yukiho Masabe

Vocation : Sensei d'Art martiaux



Nature : Compétiteur

Dieu : Amaterasu

PHYSIQUE		SOCIAL		MENTAL	
Force	3	Charisme	2	Perception	3
Épique	2	Épique	1	Épique	
Dextérité	5	Manipulation	2	Intelligence	2
Épique	1	Épique		Épique	
Vigueur	3	Apparence	3	Astuce	4
Épique		Épique	1	Épique	1

Animaux		Discretion	2	Pilotage ()	
Art (Bonzaï)	3	Empathie	3	Politique	
Art ()		Intégrité	3	Présence	3
Artisanat (Cultiver)	3	Investigation		Résistance	1
Artisanat ()		Lancer	2	Science ()	
Artisanat ()		Larcin		Science ()	
Athlétisme	4	Médecine		Science ()	
Commandement		Mêlée	4	Survie	1
Corps à corps	5	Occultisme		Tir	2
Culture		Pilotage ()		Vigilance	3

PRIVILEGES

Katana (fertilité, soleil, tsukumo-gami)
Guide fantôme

TALENTS

Bond Sacré
Destruction sacré
Grâce Féline
Bénéfice du doute
Regard du Serpent
Réflexes Éclairs

DONS

FERTILITE
Mains vertes, Nettoyage et Bénédiction/Malédiction
SOLEIL
Regard pénétrant, Radiance divine, Éclat Céleste
TSUKUMO-GAMI
Esprit éveillé, esprit veilleur, esprit serviable

VOLONTE : 7

Temporaire :

LEGENDE : 4

Points de légende : 16

Dépensés :

NIVEAU DE SANTE

0

-1

-1

-2

-2

-4

I

ABSORPTION Normal : C / G 2 / S 3

ABSORPTION Armure : C / G / S

Déplacement 6 m

Sprint 13 m

Hauteur 22 m

Longueur 40 m

Démonstration de force 825 kg – Lancer Épique : 675 kg à 10 m

Esquive 7 Base – Réflexes Éclair 14 / Recours défensif : 1 Lég = +2

Parade CC 5 Mêlée 5

Arme	Pré	Pré Auto	Dégâts	Deg Auto	Type	Parade	Inertie
Étreinte	10	+1	4 S	+2	P	-	6
Main légère	11	+1	4 S	+2		6	4
Main Lourde	9	+1	7 S	+2		4	5
Katana	10	+1	9 G	+2		6	4
Shuriken	6	+1	7 G	+2	P	Por 80 m	4

DEVOIR 2 / ENDURANCE 3
INTELLECT 2 / VAILLANCE 4

FORCE EPIQUE + 500 kg de poids transportable +2 succès automatique à tous les tests de Force + 2 mètres aux distances de base des sauts et des démonstrations de force Portée x4 pour les objets lancer.	DEXTERITE EPIQUE +1 succès automatique aux tests de Dextérité +1 mètre au déplacement de base +2 mètres au sprint +1 à la VD
CHARISME EPIQUE +1 succès automatique aux tests de Charisme	APPARENCE EPIQUE +1 succès automatique aux tests d'Apparence Peut relancer un test de Présence par scène.
ASTUCE EPIQUE +1 succès automatique aux tests d'Astuce	

Bond sacré Le scion double toutes ses distances de saut	Destruction sacrée 1 Lég La résilience de l'objet est diminuée de moitié.
Grâce féline Le Scion ne peut trébucher. Il n'est jamais victime de projection au sol (même s'il subit des dégâts). Il ignore les malus de déséquilibre et ne subit de malus d'un à un environnement compact (eau, boue).	Bénéfice du doute 1 Lég Le Scion parvient 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.
Regard du Serpent 1 Lég Le Scion peut verrouiller son regard sur celui d'un autre et l'empêcher ainsi tout autre action. Le scion peut faire ensuite une autre action, mais aura un malus de -2 pour ne pas rompre le contact visuel. Ce pouvoir ne fonctionne pas contre un adversaire avec une Apparence Epique supérieure.	réflexes Eclair En cas d'attaque surprise et d'échec au test d'astuce + vigilance, le Scion double sa VD.

Main verte 1 Leg par plante/parcelle et par an Ne touchant une plante de grande taille ou pour 1 m ² de terre, la ou les plantes peuvent vivre sans apport d'eau, d'engrais ni de soleil pendant 1 an, cependant, il faut que la plante reste dans son milieu naturel (pas de rizière dans du sable).	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.	Esprit Eveillé Charisme + présence Le scion peut attirer l'attention d'un esprit d'un objet inanimé et lui parler quelques minutes. L'objet prend des traits anthropomorphiques. L'intelligence de l'esprit dépend de la nature quelconque ou précieuse de l'objet.
Nettoyage Vigueur + Survie 1 Lég ce don permet de traiter contre les parasites et maladies 1m ² de plantation par succès.	Radiance Divine 1 Leg Le scion peut produire de la Lumière depuis n'importe quelle 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).	Esprit veilleur Charisme + présence 1 Lég Le Scion peut charger l'esprit d'une tâche passive comme la surveillance. L'effet dure 1 jour par succès.
Bénédictio ou Malédiction Vigueur + Survie 1 Lég Le Scion protège des cultures de toutes maladies pendant 1 an. Il peut aussi les maudire et détruire les cultures. 1 acre par succès.	Eclat céleste Apparence + présence 1 Lég Pour une action (Inertie 4), le Scion produit un flash de lumière. On peut y résister par un test de Vigueur + Résistance ; si on fait plus de succès que le Scion. Si succès équivalent, -2 aux actions non-réflexes jusqu'à la prochaine action du Scion. Si échec, 1 round d'inaction, puis -3 pendant niveau de légende / round. Les Figurants échouent automatiquement le test de résistance.	Esprit Serviabile Charisme + occultisme 1 lég par dé d'amélioration le scion peut convaincre un esprit d'un objet d'en améliorer sa fonction habituelle. Ainsi l'objet octroi un bonus égal au niveau de Légende pendant 1 jour par succès.

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

GUIDE

Fantôme de votre ancien sensei

Attributs : Force 3, Dextérité 4, Vigueur 3, Charisme 3, Manipulation 2, Apparence 3, Perception 5, Intelligence 4, Astuce 3.

Compétences : Athlétisme 4, Commandement 2, corps à corps 5, culture 2, discrétion 4, Intégrité 3, Investigation 3, Lancer 2, Larcin 2, Médecine 3, Mêlée 2, Présence 2, résistance 2, vigilance 2.

Engagement : 6

Attaque :

Étreinte : précision 9, dégâts 3S, VD de Parade -, Inertie 6, P

Mains nues, légère : précision 10, dégâts 3S, VD de Parade 4, Inertie 4

Mains nues, lourdes : précision 8, dégâts 6S, VD de Parade 3, Inertie 5

Katana : précision 7, dégâts 8G, VD de Parade 5, Inertie 5

Absorption

0G / 3S

Niveau de santé 0 / -1 / -1 / -2 / -2 / -4 / Inv

VD Esquive 4 **Volonté** 6

Légende 2 **Point de légende** : 4

Notes : pour un point de Légende (à concurrence de la Force), le Fantôme peut interagir avec le monde physique et apparaître aux yeux de tous pour une scène. Quant il n'a plus de point de Légende, il disparaît définitivement.

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>DEVOIR</p> <p>Le Scion se met au service de la communauté, du respect, de l'autorité et du soutien des lois qui assure la cohésion d'une société décente. La civilisation fait partit de l'ordre divin qui découle des dieux en personne, si bien qu'il est du devoir du Scion de mettre ses ambitions personnelles de coté pour se consacrer au maintien et à l'édification d'une société saine.</p> <p>Utilisation : aider les nécessiteux, bâtir ou réparer des objets vitaux pour la communauté, observer les lois, servir de figure d'autorité en cas de crise.</p> <p>En cas d'Échec : spolie la communauté, viol les lois, défie l'autorité judiciaire, mettre son ambition personnelle au dessus du bien de chacun.</p> <p>Extrémité : <i>abnégation morbide</i>, le Scion est à se point mortifié de s'être vu enfreindre l'ordre divin qu'il va s'enfoncer dans l'abnégation la plus totale pour racheter son égoïsme. Il remettra ainsi ses biens personnels à la communauté, coupera tout lien avec sa famille, quittera la communauté qu'il a « déçue », se rendra aux autorités pour avouer ses crimes, etc. Durée : une journée.</p>	<p>ENDURANCE</p> <p>Il endure des épreuves allant au-delà des limites de l'homme pour surmonter des défis qui se présente à lui. Il embrasse un idéal stoïque tirant ses forces de ses souffrances. Il serre les dents et prend ce qui vient.</p> <p>Utilisation : résister à la peur, survivre à des efforts physique prolongés, tenir des jours sans dormir, résister à la douleur, à la faim, à la soif et à la fatigue.</p> <p>En cas d'Échec : n'agis pas en raison d'un risque, se repose ou se détend en cas de crise, évite d'enchaîner les événements en raison de blessures, de la fatigue ou du manque de moyens.</p> <p>Extrémité : <i>l'autodestruction</i>, le Scion est tellement horrifié par sa faiblesse qu'il tente de s'en défaire en s'affligeant de véritables autopunitions, poursuivant ses objectifs sans songer à sa santé, sa sécurité ou sa survie. Durée : une journée</p>
<p>INTELLECT</p> <p>La vertu exalte le pouvoir de la raison en qualité de lien joignant le mortel au divin. Le Scion pensent que la puissance brute doit être canalisée vers les moteurs que sont la logique et l'imagination pour maîtriser les secrets du cosmos. Il affûte son esprit en étudiant avec zèle, en s'abandonnant à leur curiosité, en débattant vigoureusement et en se collectant avec la myriade d'énigmes de la création et les complexités de la vie quotidienne.</p> <p>Utilisation : trouver des solutions nouvelles à des problèmes redondants, enquêter sur de mystérieux phénomènes, accumuler des connaissances, persuader autrui d'accepter ses idées et théories.</p> <p>En cas d'Échec : détruire ou supprimer une source d'informations ou de connaissances, cacher ou censurer des connaissances, faire taire un débat, promouvoir l'ignorance sous toutes ses formes.</p> <p>Extrémité : <i>analyse obsessionnelle</i>, la tentative que le Scion effectue pour s'aveugler à la raison, le force à expier en se livrant à une analyse systématique de tout. Il est incapable de prendre des décisions importantes car son cerveaux tente d'imaginer toutes les contingences et issues possibles à chaque action. Durée : une journée.</p>	<p>VAILLANCE</p> <p>Le scion use de ses talents martiaux pour défendre les faibles, combattre avec honneur et offrir sa vie si nécessaire au service d'une cause qui en vaut la peine. Le Scion sait éviter le combat s'il le peut mis doit pouvoir répondre à ceux qui usent de la violence. La paix et la prospérité se construisent sur les sacrifices des valeureux.</p> <p>Utilisation : défendre les faibles, vaincre ceux qui s'en prennent aux innocents, affronter un adversaire honorable, résister aux effets de la peur, de la douleur ou de la fatigue..</p> <p>En cas d'Échec : frapper un adversaire après lui avoir tendue une embuscade, ou en agissant avec sournoiserie, éviter un combat de peur d'être blessé, laisser autrui subir les déprédations de monstres, criminels ou tyran.</p> <p>Extrémité : <i>sacrifice valeureux</i>, le Scion est tellement horrifié de sa lâcheté présumée qu'il doit racheter ses péchés, en cherchant une mort honorable au combat. Il attaque ses ennemis sans se soucier de sa sécurité ou de sa survie. Durée : jusqu'à la fin du prochain combat.</p>

NATURE : gain d'un Vol quant elle remporte de manière décisive une épreuve difficile qui l'oppose à un ou plusieurs adversaires

Historique

Vous êtes née au Japon en 1982 de mère inconnue. Votre père était un artiste qui gagnait juste sa vie avant de rencontrer votre mère. Elle l'a inspiré et ses œuvres musicales ont explosé avec sa rencontre. Cependant, quand Amaterasu l'a quitté, il a sombré dans la dépression.

C'est en voyant devant le pas de la porte qu'il en est sorti. Il vous a élevé seul, ne s'est jamais marié, ni n'a eu de relations suivies après. Vous n'étiez pas douée musicalement au grand désespoir de votre père. Cependant vous vous êtes découverte une passion pour les arts martiaux que vous avez commencée à l'âge de 8 ans. Au fil du temps vous avez remporté compétition sur compétition et vous avez été invaincue.

À l'âge de 18 ans, vous avez remporté le tournoi national des Arts martiaux japonais, qui se déroule tous les deux ans. Votre père est mort d'un cancer quelques semaines après votre victoire.

En recevant l'héritage de votre père vous avez racheté le dojo de votre sensei en difficulté financière. Ensemble vous avez donné un nouveau souffle à votre école.

À 20 ans, après votre victoire au championnat du monde, vous êtes rentrée chez vous après la fête avec votre équipe et une charmante femme vous attendait dans votre appartement. Elle s'est présentée comme votre mère et vous a expliqué votre nature si particulière.

À cette occasion, elle vous a remis un katana forgé il y a 600 ans, par un autre Scion. Cette lame a tellement servi que parfois, elle se teinte de rouge, la couleur du sang de ses victimes. Elle vous a fait part du terrible danger des Titans et de votre rôle dans la guerre céleste que les divinités se livrent.