

Nom : Assoun Razda

Vocation : Prince Arabe



Nature : Traditionaliste

Dieu : Atoum-Ré

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

\*Aspect animal

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

### PRIVILEGES

Sceptre de Pharaon (Animal – Faucon et Soleil)

Suivants

### TALENTS

Tireur d'élite  
Charmeur  
Ordre Direct  
Honnêteté des dieux  
Oreille Absolue  
Concentration prédatrice

### DONS

ANIMAL  
Com animale, Injonction animal, aspect animal  
SOLEIL  
Regard pénétrant, Radiance divine, Eclat Céleste  
HEKU  
Moisson du ren, splendeur du sekem, barrière du sekem

### VOLONTE : 7

Temporaire :

### LEGENDE : 4

Points de légende : 16

Dépensés :

NIVEAU DE SANTE

0

-1

-1

-2

-2

-4

I

ABSORPTION Normal : C / G 1 / S 2

ABSORPTION Armure : C G S

Déplacement 4 m – Aspect animal +1 par succès

Sprint 11 m - Aspect animal +1 par succès

Hauteur 5 m

Longueur 10 m

Démonstration de force 225 kg – Lancer Épique : 20 kg à 5 m

Esquive 6 - Aspect animal +1/2 par succès / Recours défensif : 1 Lég = +2

Parade CC 3 Mêlée 3 - Aspect animal +1/2 par succès

Arme	Pré	Pré Auto	Dégâts	Deg Auto	Type	Parade	Inertie
Étreinte	6	+1	3 S	-	P	-	6
Main légère	7	+1	3 S	-		4	4
Main Lourde	5	+1	6 S	-		1	5
Kopesh	6	+1	7 G	-		5	5
Remington	11	+1	8 G	-	P	Por 200 m	6

CONVICTION 2 /HARMONIE 3  
ORDRE 4 / PIETE 2

<b>DEXTERITE EPIQUE</b> +1 succès automatique aux tests de Dextérité +1 mètre au déplacement de base +2 mètres au sprint +1 à la VD	<b>CHARISME EPIQUE</b> +1 succès automatique aux tests de Charisme
<b>MANIPULATION EPIQUE</b> +2 succès automatique aux tests de Manipulation	<b>MANIPULATION EPIQUE</b> +2 succès automatique aux tests de Manipulation

<b>Tireur d'Elite</b> Les bonus de l'action « viser » sont doublés. Il ignore le malus de désarmement à l'aide d'une attaque à distance.	<b>Charmeur</b> 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.
<b>Ordre direct</b> 1 Vol Le Scion hurle un ordre à la cible. Cet ordre doit pouvoir se résoudre en une action	<b>Honnêteté des Dieux</b> 1 Lég La cible admet que le Scion dit la vérité. Ce pouvoir s'annule si de solide preuve prouve que c'est un mensonge.
<b>Oreille Absolue</b> Le Scion distingue très nettement les sons et peut les différencier. Il peut reconnaître les codes sons d'un téléphone ou d'un code de sécurité.	<b>Concentration prédatrice</b> Perception + Survie Le Scion peut traquer un gibier très efficacement.

<b>Communication Animale</b> Intelligence + Animaux Le Scion peut se faire comprendre des faucons.	<b>Regard pénétrant</b> 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.	<b>Moisson du ren</b> Charisme + Empathie Lorsque que quelqu'un parle des exploits du scion, ou qu'ils sont publiés et connus du public, le Scion fait un test et gagne 1 Lég par succès.
<b>Injonction Animale</b> Charisme + Animaux 1 Vol Permet d'ordonner à un faucon une action qu'il puisse accomplir.	<b>Radiance Divine</b> 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 matériaux inflammable (comme au travers d'une loupe).	<b>Splendeur du Sekem</b> 1 Lég Le scion canalise une puissante lumière au travers de son regard pour intimider un adversaire. Un animal fuit, Un mortel ou un fantôme sera calmé et intimidé, ainsi que pour des engeance et des Scions à la Légende inférieure. Avec un niveau égale, 1 Vol peut contrer. Pas d'effet si la Légende est supérieure.
<b>Aspect Animal</b> Vigueur + Animaux 1 Leg par action Pour une Action (inertie 3), le Scion peut accroître sa Dextérité du nombre de succès (rapidité du Faucon). Il peut alimenter pour 1 Lég par round.	<b>Eclat céleste</b> 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.	<b>Barrière du Sekem</b> Apparence + Commandement 1 Lég Comme ci dessus, mais le regard n'est plus nécessaire, c'est une aura brillante qui peut affecté plusieurs cibles.

## SUIVANTS

Garde du corps (10)

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

**Compétences :** Athlétisme 3, Commandement 3, corps à corps 3, culture 2, discrétion 1, Empathie 1, Intégrité 3, Investigation 2, larcin 1, médecine 1, mêlée 2, pilotage 2, tir 3, vigilance 3.

**Engagement :** 6

### Attaque :

*Etreinte* : précision 6, dégâts 4S, VD de Parade -, Inertie 6, P

*Mains nues, légère* : précision 7, dégâts 4S, VD de Parade 3, Inertie 4

*Mains nues, lourdes* : précision 5, dégâts 7S, VD de Parade 2, Inertie 5

*Glock* : précision 7, dégâts 4G, Portée 20, Inertie 4, P

*Matraque* : précision 6, dégâts 4S, VD de Parade 3, Inertie 4

### Absorption

2G / 5S (gilet pare-balle)

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

**VD Esquive** 3

**Volonté** 5

## 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><b>CONVICTION</b></p> <p>La conviction représente le dévouement parfaitement désintéressé de l'individu pour une cause et sa volonté de prendre toutes les mesures nécessaires pour celle-ci ou contre ceux qui s'opposent à ses croyances. La Nature de la cause varie selon le Scion.</p> <p><b>Utilisation :</b> gagner de nouveaux partisans pour la cause, résister à des actes de persuasion ou de coercition allant contre leur croyance, déterminer la meilleure marche à suivre pour soutenir leur cause, commettre des actes de haine en soutien de leur cause.</p> <p><b>En cas d'Échec :</b> ne répond pas aux attaques visant ses croyances, agit en enfreignant les préceptes de sa cause, refuser d'entreprendre une action qui de toute évidence profiterait à sa cause,</p> <p><b>Extrémité :</b> <i>zèle fanatique</i>, le Scion fait tout pour défendre ou soutenir sa cause, quelque soit les dangers auxquels il s'expose ou les souffrances qu'il inflige à autrui. Nul qu'il soit ami ou ennemi, ne doit se dresser en travers de son chemin. Durée : heure / vertu</p>	<p><b>HARMONIE</b></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 infaillible. 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><b>Utilisation :</b> 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><b>En cas d'Échec :</b> agir de façon à faire un déséquilibre des forces, conseiller une action suscitant un déséquilibre.</p> <p><b>Extrémité :</b> <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><b>ORDRE</b></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 appliqués, même quand elles semblent dures ou injustes.</p> <p><b>Utilisation :</b> enquêter sur des crimes, déterminer des méfaits, fixer des amendes, poursuivre des criminels, livrer des malfaiteurs à la justice.</p> <p><b>En cas d'Échec :</b> 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><b>Extrémité :</b> <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><b>PIETE</b></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><b>Utilisation :</b> user d'idées ou de tactiques éprouvées 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><b>En cas d'Échec :</b> 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><b>Extrémité :</b> <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>

**NATURE :** Gain d'un Vol quand le Scion se sert des leçons du passé pour résoudre une crise ou un défi.

## Historique

Vous êtes au sein d'une famille royale des Emirats Arabes Unis en 1986. votre mère était l'une des fille de la 3 épouse de l'émir. Quant elle a rencontré votre père, ce dernier était un Imam très prestigieux de la région. Elle était fascinée par son discours et leur mariage fut approuvé par la famille.

Mais 2 mois après votre naissance, votre père a été tué dans un attentat suicide. Vous avez donc été élevé par votre grand-père et vos oncles dans le respect de l'islam et de la famille royale. Vous avez fait de brillantes études dans une prestigieuse université américaine et à votre retour du pays, vous avez été associés aux affaires du pétrole.

Assez doué, vous avez souvent voyagé d'un bout à l'autre du monde pour négocier des contrats avec des grandes multinationales. C'est de la visité d'un diplomate Libyen que vous avez la connaissance de votre père. Il s'est servi de l'attentat pour disparaître. Il vous a révélé sa nature divine et la votre. Par la même occasion, il vous a transmis un ancien objet pharaonique magique.

Il vous a aussi fait part de la guerre contre le Titan, et qu'il devait se servir de sa position pour aider à la lutte.

Grâce à vos nouveaux pouvoirs, vous avez évincés petit à petit certains membres de la famille pour être le principale gestionnaire des ressources de la famille. Vous retrouvant donc à la tête de l'une des 100 fortunes mondiale, vous financez une partie de la guerre contre les Titans.