

Nom : Matt Grant

Vocation : agent secret



Nature : casse-cou

Dieu : Huitzilopochtli

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

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

PRIVILEGES	TALENTS	DONS
Armure de Coton (Gardien, Guerre, Mort)	Poigne écrasante	ANIMAL : Com animale, Injonction animal
Javelot (Magie, Soleil, Animal – Aigle, Colibri)	Destruction sacrée	GARDIEN : Marque vigilante, Egide
	Auto-guérison	GUERRE : Bénédiction de courage, cri de guerre
	Résistance sacrée	MORT : Euthanasie, sens de la mort
	Bénédiction d'importance	SOLEIL : regard pénétrant, radiance divine
		ITZTLI : Epine de maguey, sacrifice martial
		MAGIE

VOLONTE : 6

Temporaire :

LEGENDE : 4

Points de légende : 16

Dépensés :

NIVEAU DE SANTE

0

0

0

0

0

-2

I

CONVICTION 2/ COURAGE 3

DEVOIR 3 / LOYAUTE 3

ABSORPTION Normal : C / G 2 / S 3

ABSORPTION Armure pare-balle : C / G 4 / S 5

Déplacement 3 m

Sprint 9 m

Hauteur 9 m

Longueur 16 m

Démonstration de force 825 kg – Lancer Épique : 625 kg à 9 m

Esquive 5 – Recours défensif : 1 Lég = +2

Parade 4 Mêlée 3

Arme	Pré	Pré Auto	Dégâts	Deg Auto	Type	Parade	Inertie
Étreinte	7	-	4 G	+2	P	-	6
Main légère	8	-	4 S	+2	-	5	4
Main Lourde	6	-	7 S	+2	-	2	5
Yaomilt (javelot)	7	-	6 G	+2	Por 60	3	6
M 16	8	-	6 G	-	Por 150	-	5

FORCE EPIQUE +500 kg de poids transportable +2 succès automatique à tout les tests de Force +2 mètres aux distances de base des sauts et des démonstrations de force Portée x4 pour les objets lancer.	VIGUEUR EPIQUE +2 succès automatique aux tests de Vigueur -2 aux pénalités de blessures +2 à l'Absorption Superficielle et Grave Peut se passer de nourriture et de sommeil pendant 2 semaines Peut se passer d'eau pendant une semaine Peut retenir son souffle 4 fois plus longtemps
CHARISME EPIQUE +1 succès automatique aux tests de Charisme	

Poigne écrasante Les dégâts d'une Etreinte affligés par le Scion sont Graves.	Destruction sacrée 1 Lég La résilience de l'objet est diminué de moitié.
Auto-guérison 1 Lég = 1 niveau de bls guérit grave ou superficiel	Résistance sacrée Le scion peut doubler le temps dont il peut se passer de nourriture, d'eau et de sommeil, ainsi que le temps consacré à une tâche épuisante.
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.	

Communication Animale Intelligence + Animaux Le Scion peut se faire comprendre des aigles et colibri.	Marque vigilante Perception + Empathie (pour vérifier) 1 Lég (pour marquer) Le Scion laisse une empreinte mystique indiquant que ce lieu est sous sa protection Dés une intrusion, une alarme avertit le Scion. Si le Scion ne peut se marquer lui-même, il peut marquer d'autres cibles.	Bénédictio de courage Charisme + Commandement Les alliés du Scion gagnent 1 vol et 2 en Vaillance jusqu'à la fin de l'affrontement.
Injonction Animale Charisme + Animaux 1 Vol Permet d'ordonner à un aigle ou un colibri une action qu'il puisse accomplir.	Egide Vigueur + Résistance 1 Leg + 1 Vol Le Scion donne un soupçon de protection physique divine à un mortel ou un objet. Le nombre de succès détermine une Résilience temporaire de 24 heures.	Cri de guerre Charisme + Présence 1 Lég Les ennemis du Scion perdent 1 dé d'attaque sur un nombre d'Attaque égal au niveau de Légende. Le scion ne peut utiliser ce pouvoir qu'une fois par scène et est sans effet sur les adversaire avec plus de Légende.
Sens de la mort Le Scion peut voir des fantômes mais quant ces derniers ne se manifestent pas. Il peut aussi examiner un cadavre et connaître la cause de la mort si celle-ci n'est pas évidente.	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.	Epine de Maguey 1 niveau de bls grave En se faisant saigner, le Scion gagne 1 Lég. On ne peut faire ce pouvoir qu'une fois par jour.
Euthanasie Perception + Empathie (pour juger des volontés de la victime) 1 Lég Quant un individu est Invalide (par maladie ou blessure), le Scion peut mettre fin à ses souffrances. (action inertie 6). La mort est douce et agréable et ne passe pour naturelle quelque soit l'examen.	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 matériaux inflammable (comme au travers d'une loupe).	Sacrifice martial 1 Vol Le scion peut baisser sa VD d'autant qu'il le souhaite (max Légende). S'il prend une blessure, il regagne autant de Lég que le malus consentit.
Yeux Grand Ouvert Perception + survie 1 Lég le sort permet de voir les pouvoirs surnaturels normalement invisible et la magie. Il permet aussi de savoir le niveau de légende d'une personne.	Destin partagé Astuce + présence Malus au dé + prédestiné La cible obtient un bonus sur une action de son choix équivalent au nombre de succès. Cependant, le lanceur subira un malus équivalent à sa prochaine action qui nécessite la dépense d'1 Lég.	

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>CONVICTION</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>Utilisation : 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>En cas d'Échec : 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>Extrémité : <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>COURAGE</p> <p>La valeur du héros se mesure aux adversaires qu'il affronte et vainc, et le courage représente la fougue qu'il est prêt à déployer contre les ennemis les plus meurtriers. De plus, le Scion juge les autres guerriers en fonction de ses propres normes, habituellement élevées. Les héros doivent mener leur combat seul et vivre ou mourir à la force de ses bras.</p> <p>Utilisation : combattre de puissants adversaires, résister aux effets d'une peur ou contrainte d'origine surnaturelle, relever des défis mortels.</p> <p>En cas d'Échec : évite la perspective d'un affrontement, résiste à un défi physique, se rend à un adversaire, aide un autre guerrier au combat, accepter une aide que l'on propose.</p> <p>Extrémité : <i>rage de berserker</i>, le Scion est réellement transi de honte en raison de sa fragilité présumée qu'il est pris d'une rage meurtrière, se jetant sur ses adversaires sans songer à propre sécurité. S'il n'a plus d'adversaire à combattre, il s'en prend à toute créature vivante située à portée, cherchant à expier à lâcheté dans la violence et l'effusion de sang. Durée : une scène.</p>
<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 partie 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 côté 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>LOYAUTE</p> <p>Les liens abstraits de la citoyenneté, de la culture et de la religion ne sont rien comparés à ceux de l'amour, de la famille et de l'amitié. Le Scion réserve sa confiance, son soutien et son dévouement à ceux du même sang ou qui ont partagés ses souffrances.</p> <p>Utilisation : combattre pour le compte d'un ami, défendre un ami injustement accusé, aider un ami dans le besoin.</p> <p>En cas d'Échec : trahir la confiance d'un ami, rejeter l'appel d'un ami dans le besoin, abandonner un ami accusé d'un crime.</p> <p>Extrémité : <i>dévouement aveugle</i>, le Scion est tellement horrifié de sa tentative de trahison qu'il va tout faire pour soutenir son ami, y compris souffrir à ses côtés, même si l'individu en question est dans son tort. Durée : jours / vertu</p>

NATURE : gain d'un Vol quant le Scion prend de gros risques (et y survit)

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

Historique

Vous êtes née au Texas en 1971 de père inconnu. Votre mère était serveuse dans un relais routier et a succombé au charme d'un bel étranger. Elle ne le connut qu'une nuit, mais ce fut la bonne. 9 mois plus tard vous veniez au monde.

Votre père venait quant même vous voir à intervalle irrégulier, mais jamais avant que plusieurs mois ne s'écoule. Votre mère n'a jamais cessé d'être amoureuse et ne lui en voulait de ne venir qu'une fois de temps en temps.

Quant il était là votre père jouait avec vous, le plus souvent à des jeux virils comme la lutte ou la course. Au cours de votre scolarité vous êtes devenu une terreur dans les cours de récréation toujours prêts à donner des coups. Vos résultats scolaires en pâtissaient, bien sûr. Quant vous avez eu 18 ans, vous avez voulu arrêter l'école. Quant votre père est revenu, il vous a défié, si vous le vainquiez à la lutte, il était prêt à vous payer une pension, sinon, vous vous engagiez dans l'armée.

Le lendemain vous étiez dans le bureau de recrutement. Le soir même, il vous a expliqué qui il était vraiment et il vous remis ses armes de guerre. Puis il disparut comme à son habitude.

Pendant les années de services, vous avez été dans de nombreux corps d'armée, jusqu'à la CIA où vous êtes actuellement.