

Nom : Gunter Mardehn

Vocation : journaliste de guerre

Nature : survivant

Dieu : Odin



PHYSIQUE		SOCIAL		MENTAL	
Force	3	Charisme	3	Perception	5
<i>Épique</i>		<i>Épique</i>	1	<i>Épique</i>	1
Dextérité	3	Manipulation	2	Intelligence	3
<i>Épique</i>		<i>Épique</i>	1	<i>Épique</i>	1
Vigueur	3	Apparence	2	Astuce	3
<i>Épique</i>	1	<i>Épique</i>		<i>Épique</i>	1

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

PRIVILEGES	TALENTS	DONS
Pierres de Runes (Mystère, Magie et prophétie)	Bien-être solispiste	GUERRE : Bénédiction de courage, cri de guerre
Fusil à pompe (Guerre, Psychopompe)	Optimisme forcené	MORT : sens de la mort, Euthanasie
	Tromperie	PSYCHOMPE : orientation surnaturelle, où êtes-vous
	Reconnaissance infaillible	JONTUBLUR : bonification bestiale et humaine
	Enseignement prodige	MAGIE = 2
	Investigateur intuitif	MYSTERE = 2
		PROPHETIE = 2

VOLONTE : 7

Temporaire :

LEGENDE : 4

Points de légende : 16

Dépensés :

NIVEAU DE SANTE

0

0

0

-1

-1

-3

I

COURAGE 3 / ENDURANCE 4
EXPRESSION 2 / LOYAUTE 2

ABSORPTION Normal : C 1 / G 3 / S 4

ABSORPTION Armure : C G S

Déplacement 3 m

Sprint 9 m

Hauteur 7 m

Longueur 14 m

Démonstration de force 325 kg – Lancer *Épique* : 40 kg à 7 m

Esquive 5 – *Recours défensif* : 1 Leg = +2

Parade 4 Mêlée 3

Arme	Pré	Pré Auto	Dégâts	Deg Auto	Type	Parade	Inertie
Étreinte	5	-	4 S	-	P	-	6
Main légère	6	-	4 S	-	-	5	4
Main Lourde	6	-	7 S	-	-	2	5
Spathes	6	-	8 G	-	-	4	4
Mossberg	7	-	7 G	-	P	Por 20 m	5

VIGUEUR EPIQUE +1 succès automatique aux tests de Vigueur -1 aux pénalités de blessures +1 à l’Absorption Superficielle et Grave Peut se passer de nourriture, d’eau et de sommeil pendant 1 semaines Peut retenir son souffle 2 fois plus longtemps	CHARISME EPIQUE +1 succès automatique aux tests de Charisme
MANIPULATION EPIQUE +1 succès automatique aux tests de Manipulation	PERCEPTION EPIQUE +1 succès automatique aux tests de Perception
INTELLIGENCE EPIQUE +1 succès automatique aux tests d’Intelligence	ASTUCE EPIQUE +1 succès automatique aux tests d’Astuce

Bien-être Solipsiste 1 Lég et 1 Vol Dans le cas où le Scion ne perçoit l’attaque ou qu’il ne l’entend pas venir, il peut tout simplement l’ignorer. Bien que les conséquences de l’attaque soient visible, le scion n’a aucun dégâts. Il ne peut y recourir qu’une fois pas scène.	Optimisme Forcé Le Scion peut, une fois par scène, faire récupérer à son groupe un nombre de Vol égal au dégâts qu’il a subit. Cela se reflète dans un « même pas mal » qui galvanise ses alliés. Il peut même y recourir si les dégâts le tue ou le rende invalide.
Tromperie Le Scion reconnaît tout de suite un mensonge	Reconnaissance Infaillible Le Scion reconnaît l’apparence, la voix et l’odeur d’une personne qu’il en mémoire, même si la personne tente de se dissimuler. Il reconnaît aussi un parent d’une personne en mémoire si elle n’est pas grimé.
Enseignement prodige En enseignant une compétence, le Scion permet de diviser par deux le coût en point d’Expérience.	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.

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

<p>Bénédictio de courage Charisme + Commandement Les alliés du Scion gagnent 1 vol et 2 en Vaillance jusqu'à la fin de l'affrontement.</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>
<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>Où êtes-vous ? Intelligence + Volonté Le scion peut connaître avec précision l'endroit d'où un interlocuteur le contacte</p>
<p>Bonification Bestiale 1 niv de bls Grave et 1 Lég Le scion donne un point de Force ou de Vigueur à un animal pendant 1 mois.</p>	<p>Fil d'Ariane Perception + Survie 1 Lég Si la cible est une personne, le Scion peut remonter le suivre grâce aux fils du Destin. Si c'est un lieu, le Scion peut remonter jusqu'à l'endroit.</p>	<p>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.</p>
<p>Bonification humaine 1 niv de bls grave + 2 Lég Le scion a deux points de bonus à répartir sur la Force et/ou la Vigueur sur un humain. Ce dernier restera loyal pendant le temps du bonus, c'est à dire 1 mois.</p>	<p>Bona Fortuna Astuce + Occultisme 1 Lég Le Scion gagne un nombre de dés de bonus égal au nombre de succès. Il ne peut allouer plus de la moitié de sa Volonté à un test. L'effet dure jusqu'à la fin de la scène et le sort ne peut être relancer tant que la réserve n'a pas été épuisée.</p>	
<p>MYSTERE Intelligence + Mystères Pour utiliser ce domaine, le scion s'éclaircit les idées et observe le monde qui l'entoure avec une parfaite objectivité. En fonction de ce qu'il voit, l'esprit du personnage procède à des rapprochements inconscients qui lui permettent d'en tirer des déductions logiques. Le joueur effectue ensuite un jet de (Intelligence + Mystères), sans y ajouter les succès supplémentaires découlant de son Intelligence épique. Il pose alors au conteur des questions précises sur divers événements s'étant déroulés au cours du jeu ; en l'occurrence, une question par succès. Le conteur n'est pas obligé de développer ses réponses (qui peuvent être laconiques et très directes), mais il doit répondre aussi honnêtement que possible. Ce domaine ne permet pas de prédire l'avenir. De plus, le personnage ne peut y recourir pour bénéficier d'un meilleur aperçu d'événements qui ne le concernent pas (ou ne concernent pas son groupe). Notez que le joueur ne peut glaner des informations qu'une seule fois par histoire. Il peut cependant rejouer un jet raté jusqu'à obtenir un succès. En cas d'échec critique, il n'obtient aucune information et ne peut plus user de Mystères jusqu'à la fin de l'histoire.</p>		

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>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 jauge les autres guerriers en fonction de ses propres normes, habituellement élevées. Les héros doivent menés 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>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>EXPRESSION</p> <p>Le Scion a des talents susceptible d'enrichir la civilisation des mortels. L'Expression est la vertu de l'excellence artistique. La création d'art est une manière de partagée les dons des dieux avec le monde des mortels.</p> <p>Utilisation : créer des œuvres d'arts, réparer ou restaurer des œuvres d'art, participer à des représentation musicales, théâtrale ou oratoire.</p> <p>En cas d'Échec : souiller ou détruire une œuvre d'art, refuser de créer ou d'exécuter une œuvre d'art, rejeter ou décourager les œuvres d'art ou de communication proposé par autrui.</p> <p>Extrémité : <i>choc viscéral</i>, le Scion sombre dans l'irrationnel. Il déverse son trop-plein de culpabilité et de récrimination dans ses efforts, poussant sa représentation dans les domaines du grotesque et du vulgaire. Il consacre son énergie à la création d'une œuvre d'art qui marque et horrifie son public. Durée : jour / vertu</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 cotés, même si l'individu en question est dans son tort. Durée : jours / vertu</p>

NATURE : gain d'un Vol quant les actions du Scion lui permettent d'échapper à une crise ou une menace mortelle.

Historique

Vous êtes né en 1975 de père inconnu à Bonn en RFA. Votre mère était une étudiante en philosophie qui a rencontré votre père par le biais d'amis. Ils sont restés ensemble 4 mois, mais dès qu'elle a appris qu'elle était enceinte, il a disparu.

Obligé de s'occuper de vous, elle a abandonné ses études et s'est vite remariée. Vous avez eu une enfance dans plus banale, mais vous étiez d'une grande curiosité. Quant vous avez eu 18 ans, votre mère fut atteinte d'un cancer et s'est éteinte après sa mort que votre père adoptif vous a révélé que vous n'étiez pas son vrai fils.

Vous avez quitté la maison et pris un petit studio. Vous avez trouvé un emploi de pigiste pour payer vos factures. C'est alors que votre vrai père s'est révélé à vous. Il n'a même pas cherché à s'excuser de la façon dont il a traité votre mère, après tout c'est un dieu.

Il vous a dit qu'il avait besoin de vous pour une guerre contre un ennemi implacable, les Titans. Vous lui avez dit d'aller se faire foutre et il n'a pas apprécié. Les jours qui ont suivi, il n'a pas arrêté de vous pourrir la vie, crevant vos pneus, cassant vos fenêtres, vous faisant virer. Bref vous avez cédé.

Il vous a alors remis un fusil à pompe et des pierres de runes.

Il vous a trouvé un travail de journalisme de guerre pour pouvoir voyager et combattre les Titans sur tous les théâtres d'opération.