

Nom : Béhanzin

Vocation : Disc-jockey

Nature : Libertin

Dieu : Damballa



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

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

\* relance

PRIVILEGES	TALENTS	DONS
Platine laser (Mystère)	Poigne écrasante	ANIMAL = 2
Poupée vaudou (Animal – serpent , santé)	Bénéfice du doute	Com animale, Injonction animale
Suivant : 5 musiciens	Charmeur	SANTE = 3
	Optimisme forcené	Check-up, Malédiction/bénédiction, soins/Infection
	Aguicheur	CHEVAL = 3 (yeux de Rada, main de Petro)
	Caméléon social	MYSTERE = 2

**VOLONTE : 8**

**Temporaire :**

**LEGENDE : 4**

**Points de légende : 16**

**Dépensés :**

NIVEAU DE SANTE

0

-1

-1

-2

-2

-4

I

**HARMONIE 2/ ORDRE 1  
PIETE 4 / VENGEANCE 4**

ABSORPTION Normal : C / G 2 / S 3

ABSORPTION Armure : C G S

Déplacement 4 m

Sprint 10 m

Hauteur 7 m

Longueur 13 m

Démonstration de force 525 kg – Lancer Épique : 275 kg à 7 m

Esquive 6 – recours défensif : 1 Lég = +2

Parade CC 3 Mêlée 4

Arme	Pré	Pré Auto	Dégâts	Deg Auto	Type	Parade	Inertie
Étreinte	6	-	3 S	+1	P	-	6
Main légère	7	-	3 S	+1	-	4	4
Main Lourde	5	-	6 S	+1	-	1	5
Machette	9	-	6 G	+1	-	3	4
MP 5	6	-	4 G	-	P	Por 30 m	5

<b>FORCE EPIQUE</b> + 250 kg de poids transportable + 1 succès automatique à tout les tests de Force + 1 mètre aux distances de base des sauts et des démonstrations de force Portée x2 pour les objets lancer.	<b>CHARISME EPIQUE</b> +4 succès automatique aux tests de Charisme
<b>APPARENCE EPIQUE</b> +1 succès automatique aux tests d'Apparence Peut relancer un test de Présence par scène.	<b>ASTUCE EPIQUE</b> +1 succès automatique aux tests d'Astuce

<b>Poigne écrasante</b> Les dégâts d'une Etreinte affligés par le Scion sont Graves.	<b>Bénéfice du doute</b> 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.
<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>Optimisme Forcené</b> 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.
<b>Aguicheur</b> 1 Lég La cible est irrésistiblement attiré par le Scion et va vouloir se rapprocher physiquement de lui. Cela ne fonctionne pas sur les Scion avec plus d'Apparence Epique.	<b>Caméléon social</b> Le Scion connaît les us et coutume des groupes sociaux qu'il côtoie.

<b>Communication Animale</b> Intelligence + Animaux Le Scion peut se faire comprendre des serpent.	<b>Yeux de rada</b> Perception + Empathie 1 Lég Le Scion doit avoir quelque chose qui en relation avec la cible (mèche de cheveux, photo), et peut ainsi ressentire par ses 5 sens.	<b>Check-up</b> Le Scion évalue instantanément et automatiquement l'état de santé d'une personne (maladie, infection, niveau de blessure).
<b>Injonction Animale</b> Charisme + Animaux 1 Vol Permet d'ordonner à un serpent une action qu'il puisse accomplir.	<b>Main de Petro</b> 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.	<b>Bénédiction de santé / malédiction de Faiblesse</b> Vigueur + Médecine 1 Lég Ce don prive une personne de sa fertilité ou lui restaure. Cet effet dure 1 an. Sur une femme enceinte, cela peut renforcer ou affaiblir le fœtus.

<b>MYSTERE</b> 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.	<b>Soin / Infection</b> Vigueur + Médecine 1 Lég ou 1 Vol Soins des dégâts superficiels = 1 blessure par succès, pour 1 Lég. Pour 1 Vol, il s'agit de blessure Graves. Il peut aussi causer des blessures. 1 fois par jour par patient.
--	--

## SUIVANTS

Cheval – Bande de musicos (5)

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

**Compétences :** Athlétisme 2, corps à corps 2, discrétion 1, larcin 2, mêlée 1, pilotage 1, résistance 1, survie 1, tir 1, vigilance 2.

**Engagement :** 4

**Attaque :**

*Etreinte* : précision 5, dégâts 3S, VD de Parade -, Inertie 6, P

*Mains nues, légère* : précision 6, dégâts 3S, VD de Parade 3, Inertie 4

*Mains nues, lourdes* : précision 4, dégâts 6S, VD de Parade 1, Inertie 5

*38. Spécial* : précision 5, dégâts 4G, Portée 20, Inertie 4, P

*Cran d'Arrêt* : précision 5, dégâts 4G, VD de Parade 2, Inertie 4

**Absorption**

0G / 4S (vêtement de cuir, mobilité -1)

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

**VD Esquive** 2      **Volonté** 4

**Notes :** résistance de 3 dés supplémentaire pour résister à un Don de Cheval (excepté ceux du Personnage).

## 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>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 appliqué, même quant 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 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><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>	<p><b>VENGEANCE</b></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><b>Utilisation :</b> 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><b>En cas d'Échec :</b> 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><b>Extrémité :</b> <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 il trouve le moyen de satisfaire son appétit en des circonstances difficile.

## Historique

Vous êtes née à Haïti en 1988 de père inconnue. La famille de votre mère vivant dans un bidonville. A l'âge de 12 ans, votre famille a pris un bateau pour naviguer vers l'eldorado américain. Vous vous êtes caché à Miami pendant quelques années mais vous avez été attrapé par la police des frontières, vous aviez 17 ans.

Miraculeusement votre dossier s'est perdu vous avez pu sortir, mais pas le reste de votre famille qui a du rentrer à Haïti. Pour survivre vous êtes entré dans un gang. Le chef de ce gang était un homme charismatique qui avait des pouvoirs vaudou et qui pouvait commander aux serpents. Dès votre entrée, il vous confier des tâches à responsabilités suscitant la jalousie des plus anciens.

Lors d'une transaction de drogue, la DEA vous a pris en flagrant délit et une fusillade a commencé. Vous avez le chef de votre gang agir avec des pouvoirs surnaturels puis vous vous êtes enfuit. Là il vous a expliqué qu'il était votre père, le Loa Damballa. Il a remarqué votre don pour la musique et vous a donné une platine enchanté ainsi qu'une poupée vaudou. Il vous aussi demandez de devenir le nouveau chef du gang.

Cadeau empoisonné car après l'intervention de la DEA, le gang était dispersé. Vous avez rassemblé un petit groupe et vous avez plutôt monté un groupe de musicien. Avec vos nouveau pouvoirs, le succès fut fulgurant et l'argent coulait à flots.