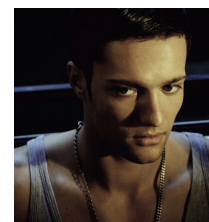


Nom : Alexis Masse

Vocation : acteur porno



Nature :

Dieu : Dionysos

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

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

PRIVILEGES	TALENTS	DONS
10 ménades (2)	Auto-guérison	Mystère 2
thyse (chaos, fertilité, mystères)	Résistance sacrée	Arête (2) - +2 au corps à corps
	Optimisme forcené	Œil de la tempête
	Charmeur	
	Aguicheur	
	Regard du serpent	

VOLONTE : 7

Temporaire :

LEGENDE : 3

Points de légende : 9

Dépensés :

NIVEAU DE SANTE

0

0

0

0

0

0

0

I

EXPRESSION 4/ INTELLECT 3
VAILLANCE 1/VENGEANCE 1

ABSORPTION Normale : 2C / 4G / 5S

ABSORPTION Armure : C G S

Déplacement 3m

Sprint 9m

Hauteur 6m

Longueur 12m

Démonstration de force 275kg

Esquive 5- *Recours défensif*

Parade 3 Mêlée

Étreinte pré. 7, dég. 4S, iner.6, P

Mains nues, légère pré. 8, dég. 4S, VD par4 , iner. 4

Mains nues, lourde pré. 5, dég. 7S, VD par 2., iner. 6

pré. , dég. G, VD par. , iner.

pré. , dég. G, por , iner.

Arme _____ pré. __, dég. __ __, VD par. __, iner. __

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 4 semaines Peut se passer d'eau pendant 2 semaines Peut retenir son souffle 4 fois plus longtemps	CHARISME EPIQUE +2 succès automatique aux tests de Charisme APPARENCE EPIQUE +2 succès automatique aux tests d'Apparence Peut relancer deux tests de Présence par scène.
--	--

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.

Optimisme Forcené

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.

Regard du Serpent

1 Lég

Le Scion peut verrouiller son regard sur celui d'un autre et l'empêcher ainsi toute 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 Épique supérieure.

Charmeur

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.

Aguicheur

1 Lég

La cible est irrésistiblement attirée par le Scion et va vouloir se rapprocher physiquement de lui. Cela ne fonctionne pas sur les Scions avec plus d'Apparence Épique.

Œil de la Tempête

Le Scion annule toutes les pénalités qu'il peut subir dans un environnement anarchique et chaotique (comme une foule).

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.

