

Nom : Laurent Heurteau

Vocation : Détective privé



Nature :

Dieu : Hermès

PHYSIQUE		SOCIAL		MENTAL	
Force	3	Charisme	2	Perception	4
<i>Epique</i>		<i>Epique</i>		<i>Epique</i>	
Dextérité	3	Manipulation	2	Intelligence	3
<i>Epique</i>	2	<i>Epique</i>		<i>Epique</i>	1
Vigueur	3	Apparence	3	Astuce	4
<i>Epique</i>		<i>Epique</i>		<i>Epique</i>	1

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

PRIVILEGES	TALENTS	DONS
5 Spartiates (3)	Adversaire intouchable	Magie (fil d'Ariane)
Caducée (Magie et Psychopompe)	Sprinter éclair	Passage Libre
+ invocation de suivants	Puits de science	Arête (Tir) - +2 en Tir
	Caméléon social	

VOLONTE : 6

Temporaire :

LEGENDE : 3

Points de légende : 9

Dépensés :

NIVEAU DE SANTE

0

-1

-1

-2

-2

-4

I

EXPRESSION 2/ INTELLECT 4

VAILLANCE 2/VENGEANCE 1

ABSORPTION Normale : C / G / S

ABSORPTION Armure : C G S

Déplacement 5m

Sprint 13m / 26m avec Sprinter Eclair

Hauteur 8m

Longueur 16m

Démonstration de force 400kg

Esquive 8- *Recours défensif* / +2 *adversaire intouchable*

Parade 2 Mêlée

Étreinte pré. 5, dég. 4S, iner. 6, P / +2 succès auto

Mains nues, légère pré.6, dég. 4S, VD par.3, iner. 4 / +2 succès auto

Mains nues, lourde pré.3, dég. 7S, VD par.0, iner. 6 / +2 succès auto

pré., dég. G, VD par., iner.

pré., dég. G, por, iner.

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

DEXTERITE EPIQUE

+2 succès automatique aux tests de Dextérité

+2 mètre au déplacement de base

+4 mètres au sprint

+2 à la VD

INTELLIGENCE EPIQUE

+1 succès automatique aux tests d'Intelligence

ASTUCE EPIQUE

+1 succès automatique aux tests d'Astuce

Adversaire Intouchable

1 Lég

Ajoute +2 à sa VD d'Esquive pour une scène

Sprinter éclair

1 Lég

Double sa distance de sprint

Caméléon social

Le Scion connaît les us et coutume des groupes sociaux qu'il côtoie.

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

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.

Passage libre

1 Lég

Le Scion peut traverser des matières solides qui ne mesure pas plus d'un pas d'épaisseur comme s'il était immatériel.

Puits de science

Le Scion a une culture très vaste sans être un vrai spécialiste.