

Nom : Séverine Legeret

Vocation : Avocate



Nature :

Dieu : Héra

---

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

---

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

---

| PRIVILEGES                      | TALENTS           | DONS                                      |
|---------------------------------|-------------------|---|
| Guide (3)                       | Charmeur          | Magie (œil grand ouvert, Deux Ex machina) |
| Sceptre d'Héra (Magie et Santé) | Ordre direct      | Soins / Infection                         |
|                                 | Puanteur coupable |   |

---

**VOLONTE : 6**

**Temporaire :**

**LEGENDE : 3**

**Points de légende : 9**

**Dépensés :**

NIVEAU DE SANTE

0

-1

-1

-2

-2

-4

I

EXPRESSION 3/ INTELLECT 3

VAILLANCE 2/VENGEANCE 1

ABSORPTION Normale : C / 1G / 2S

ABSORPTION Armure : C G S

Déplacement 3m

Sprint 9m

Hauteur 6m

Longueur 12m

Démonstration de force 275kg

Esquive 5 – *Recours défensif*

Parade 2 Mêlée

Étreinte pré. 7, dég. 3S, iner. 6, P

Mains nues, légère pré. 8, dég. 3S, VD par.3 , iner. 4

Mains nues, lourde pré. 5, dég. 6S, VD par.0, iner. 6

pré. , dég. G, VD par. , iner.

pré. , dég. G, por , iner.

Arme \_\_\_\_\_ pré. \_\_, dég. \_\_ \_\_, VD par. \_\_, iner. \_\_



## CHARISME EPIQUE

+1 succès automatique aux tests de Charisme

## MANIPULATION EPIQUE

+2 succès automatique aux tests de Manipulation

### *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.

### *Ordre direct*

1 Vol

Le Scion hurle un ordre à la cible. Cet ordre doit pouvoir se résoudre en une action

### *Puanteur Coupable*

Ce pouvoir permet de deviner si quelqu'un, au cours d'une conversation, cache un fait important (pas nécessairement un crime).

### *Soin / Infection*

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.

### *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.

### *Deus Ex Machina*

Charisme + présence

1+ lég

le Scion peut faire crée un événement qui lui ait favorable, même improbable.