

Nom : Hugues Thurillier

Vocation : commando marine



Nature :

Dieu : Poséidon

---

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

---

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

---

PRIVILEGES	TALENTS	DONS
5 Myrmidons (4)	Poigne écrasante	Respiration aquatique
Conque (eau)	Petit singe	Contrôle de l'eau
	Conversion des dégâts	Arête (2) - +2 en Mêlée
	Optimisme forcené	
	Honnêteté des dieux	

---

**VOLONTE : 6**

**Temporaire :**

**LEGENDE : 3**

**Points de légende : 9**

**Dépensés :**

NIVEAU DE SANTE

0

0

0

-1

-1

-3

I

EXPRESSION 1/ INTELLECT 2  
VAILLANCE 4/ VENGEANCE 2

ABSORPTION Normale : 1C / 3G / 5S

ABSORPTION Armure : C G S

Déplacement 5m

Sprint 12m

Hauteur 9m

Longueur 18m

Démonstration de force 650kg

Esquive 7- *Recours défensif*

Parade 5 Mêlée

Étreinte pré. 7, dég. 5G, iner. 6, P

Mains nues, légère pré. 8, dég. 5S, VD par. 5, iner. 4

Mains nues, lourde pré. 5, dég. 8S, VD par. 3, iner. 6

pré. , dég. G, VD par. , iner.

pré. , dég. G, por , iner.

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



## FORCE EPIQUE

+ 250 kg de poids transportable

+ 1 succès automatique à tous les tests de Force

+ 1 mètre aux distances de base des sauts et des démonstrations de force

Portée x2 pour les objets lancer.

## DEXTERITE EPIQUE

+1 succès automatique aux tests de Dextérité

+1 mètre au déplacement de base

+2 mètres au sprint

+1 à la VD

## 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 et de sommeil pendant 1 semaine

Peut se passer d'eau pendant 4 jours

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

### ***Honnêteté des Dieux***

1 Lég

La cible admet que le Scion dit la vérité. Ce pouvoir s'annule si de solide preuve prouve que c'est un mensonge.

### ***Poigne écrasante***

Les dégâts d'une Étreinte infligés par le Scion sont Graves.

### ***Optimisme Forcené***

Le Scion peut, une fois par scène, faire récupérer à son groupe un nombre de Vol égal aux 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 tuent ou le rende invalide.

### ***Petit singe***

Le Scion peut se déplacer de la moitié de son déplacement en vertical et même agir dans cette position (mais il ne peut sprinter).

### ***Conversion des dégâts***

1 Lég

Le Scion convertit les dégâts G en dégâts S.

### ***Respiration aquatique***

Le Scion respire sous l'eau.

### ***Contrôle de l'eau***

Dextérité + Artisanat

1 Lég

Pendant un nombre d'actions égal aux succès le Scion peut contrôle 3 mètres cube d'eau liquide.