

## PERSONNAGES SCION

### SIMON PENKERN

Vocation : libraire occulte/trafiquant de livres anciens et rares

Nature : Architecte

Panthéon : Nemetondevos

Dieu : Kernunos

#### **Attributs (attributs épiques)**

Force 2, Dextérité 3, Vigueur 2 (1), Charisme 3 (2), Manipulation 4, Apparence 2, Perception 3 (1), Intelligence 4 (1), Astuce 4.

**Compétences** (j'offre un point gratuit dans les compétences liées à la divinité)

Animaux 1, Art (littérature) 3, Athlétisme 2, Corps à corps 2, Culture 3, Discrétion 2, Empathie 2, Intégrité 2, Investigation 3, Larcin 2, Occultisme 3, Présence 3, Résistance 3, Science (codicologie) 3, Survie 1, Vigilance 2.

#### **Privilèges**

Guide (Le Serpent à tête de bélier) 4, Torque d'or verdi (Ogham, Chaos) 2, Couteau-ramure (couteau taillé dans des bois de cerf : Magie et permet de contacter le guide quand on verse le sang sur le sol grâce à ce couteau) 2.

#### **Talents**

Auto-guérison (Vigueur), Boys will be boys (Charisme), Blame James (Charisme), Sens télescopiques (Perception), Maîtrise des langues (Intelligence).

#### **Dons**

Magie (Œil grand ouvert) 1, Ogham (Beith, Luis, Nion, Fern, Sail, Uath, Dair, Tinne) 2, Chaos (Oeil de la tempête, Nid de frelons) 2, Deugdonio (Percevoir la trame du Destin) 1.

#### **Vertus**

Courage 2, Endurance 3, Loyauté 1, Vaillance 3.

#### **Volonté 6**

#### **Légende 3 (9/9)**

**Absorption** 1C, 1+1 G, 2+1 S

**Divers** : MV 3/9, Saut 4/8, Soulèvement 175 Kg, VD esquive 4, parade 3/2/2

**Armes** : couteau-ramure (+1, +2G, +0, 4)

### **Historique**

Simon a toujours été à part. A l'école primaire, même les gros durs de la cour de récré lui foutaient la paix, depuis qu'il avait arraché à coups de dents le nez d'un gamin qui le molestait. Ce qui ne l'empêchait pas d'être un excellent élève...

En secondaire, il séduit une fille, une fois. Elle l'a largué quand il s'est mis à baragouiner des trucs incompréhensibles dans des langues bizarres lors d'une de leurs sorties au cinéma. Ils étaient allés voir la version originale du « Choc des Titans » et Simon n'avait apparemment pas cessé d'insulter les acteurs figurants les divinités et héros grecs à

chacune de leurs apparitions (c'est-à-dire souvent). Il lui arrivait même de cracher par terre quand apparaissait un monstre. Le pire était qu'il ne pouvait fournir aucune explication valable à son comportement. Non, en fait, le pire était qui semblait ne pas vouloir donner d'explication, comme si ça n'avait pas d'importance de passer pour un weirdo.

Et pourtant il avait un petit succès. Il était loin d'être canon, mais il avait un côté vénéux qui attirait certaines filles, même si c'était rarement pour longtemps. Les après-midi passés assis contre un arbre, c'est romantique jusqu'au moment où on a l'impression que le petit ami est plus intéressé par la conversation de l'arbre que par votre décolleté, même s'il a la main dedans...

Une fois parvenu à l'université (parce qu'avec ses résultats, impossible d'y couper, sa mère ne l'aurait pas permis, et Simon a toujours écouté sa mère, même si celle-ci était enfermée depuis sa rencontre avec le père du jeune homme, qu'elle aimait beaucoup, dans une « maison de repos »), Simon a découvert les livres, autant pour ce qu'on écrit dedans que pour comment on les fait. Rapidement incollable quant aux colles, encres, types de papiers et de parchemins, datations par la graphie ou l'alphabet utilisé, localisation grâce aux régionalismes linguistiques, il fut très tôt engagé comme élève-moniteur, puis comme assistant et doctorant une fois son diplôme en poche.

Au cours de ses recherches, il obtint l'autorisation d'accéder à l'une des plus riches collections de manuscrits du pays, pouvant ainsi consulter et analyser de nombreux ouvrages sans prix. Il se montra tellement passionné et respectueux de la collection qu'à la mort du propriétaire, la veuve, qui n'y connaissait rien, l'engagea à grands frais comme expert dans la vente de la bibliothèque de son mari. Simon découvrit alors l'intense commerce sans pitié qui régissait le monde de ces collectionneurs si particuliers que sont les bibliophiles. Une nuit, il eut même à repousser une tentative de vol fomentée par un client qui n'avait pas gagné l'enchère sur un ouvrage.

Abandonnant dès lors son doctorat en cours (au grand dam de sa directrice de recherches), il décida de se lancer à plein temps dans cette activité aussi lucrative que passionnante pour laquelle il s'était découvert un véritable talent. Il acheta avec ses maigres économies une pièce au rez-de-chaussée d'un immeuble anonyme d'Outremeuse et y installa sa librairie (*Les livres noirs*), dans laquelle il vendait aussi bien des œuvres tout à fait sérieuses et érudites concernant les sciences occultes que le tout venant du « développement de soi par le yoga », ce qui lui attirait à la fois une clientèle spécialisée et le premier cuistre venu incapable de reconnaître un homoncule quand bien même il en aurait un qui lui boulotterait la jambe. Sans oublier les livres d'occasions, source de revenus (et d'embarras nombreux et épuisants.)

En outre, il fermait régulièrement sa boutique, arpentant le monde afin d'y dénicher, pour lui ou pour satisfaire une commande, certains ouvrages anciens et rares, n'hésitant d'ailleurs ni à escroquer honteusement les propriétaires mal informés de la valeur de leur collection, ni à dérober ou falsifier les ouvrages qu'on ne veut lui vendre. Il faut dire que Simon avait toujours eu le chic pour se tirer des embrouilles grâce à son bagout. Et quand ce n'était pas pour parcourir le monde qu'il fermait sa boutique, c'est parce qu'il en avait marre de voir des gueules de con ou qu'il souhaitait se saouler/cuver en paix...

Et tout aurait pu continuer ainsi jusqu'à la mort (ou la saisie judiciaire) de Simon, si un soir, alors qu'il regardait la lumière s'atténuer progressivement à travers les vitraux chargés d'entrelacs qui lui servaient de fenêtres, il n'avait entendu la clochette de la porte d'entrée tinter bizarrement, comme atténuée ou lointaine. Un homme chauve au crâne tatoué de bois de cerf se tenait entre deux étagères, massif, élancé. Une sorte de sauvagerie sensuelle émanait de lui, comme un appel sanglant. Puis Simon plongea ses yeux dans ceux de l'inconnu et il devint fou.

Errant dans la ville livrée à la nuit, il brandit le couteau que lui avait remis l'étranger, son père, et il égorga plusieurs personnes, jusqu'à verser le sang d'une victime sur les racines d'un arbre, faisant jaillir un serpent à tête de bélier qui répondit à ses borborygmes d'aliénés. Au matin, il se réveilla dans son lit, couvert de sang, un couteau en bois de cerf planté dans le plancher de sa chambre. Au cou, il portait un torque d'or usé par le temps. Il portait plusieurs morsures de serpents sur les membres, et la porte de sa chambre semblait avoir été défoncée. En lisant les journaux, il apprit les meurtres horribles qu'il avait commis. Il eut peur et se dégoûta. On essaya bien de l'accuser, mais il parvint toujours à se disculper. Pendant longtemps, il refusa de repenser à cette nuit et à l'homme étrange qui lui avait fait perdre la tête. Plus tellement parce qu'il avait honte ou peur d'être accusé, mais surtout parce qu'il se rappelait avec un mélange d'effroi et d'exaltation de la Chasse Sauvage auquel son père et lui s'étaient livrés, tuant criminels et innocents et lisant l'avenir et les secrets dans les éclaboussures de leur sang. Il craignait de succomber à nouveau à l'Appel. C'est d'ailleurs toujours ce qui le garde raisonnable dans l'utilisation de ses nouveaux pouvoirs.

Même s'il sait qu'il prend un grand plaisir quand il traque ses nouveaux ennemis.

Simon est un fils du Kernunos, le Grand Cornu. En tant que tel, il sait qu'une partie de sa vie lui échappe désormais et qu'il est condamné à rester vigilant pour capter les signes du Destin et les messages de son père. Il continue son activité, mais ses voyages lui servent désormais aussi de périodes de repérages. On grappille des informations. Parfois, on appelle des amis et on lance une nouvelle Chasse...

## KIRSTY MACBALDR

Vocation : botaniste célèbre et médiéviste

Nature : visionnaire

Panthéon : Aesir

Dieu : Balder

### **Attributs (attributs épiques)**

Force 2, Dextérité 4 (1), Vigueur 3, Charisme 4 (1), Manipulation 3, Apparence 4 (2), Perception 2, Intelligence 2, Astuce 3

**Compétences** (j'offre un point gratuit dans les compétences liées à la divinité)

Art (comédie) 3, Artisanat (Botanique) 3, Athlétisme 3, Commandement 1, Corps à corps 2, Culture 3, Discrétion 2, Empathie 3, Intégrité 2, Médecine 1, Mêlée 3, Pilotage (voiture) 1, Présence 3, Résistance 2, Survie 1, Tir 1, Vigilance 2

### **Privilèges**

Créature (Bjorn, Huldre) 3 : peut se rendre invisible à volonté et est très fort et très résistant.

Suivants (Aedh, Bran, Cadwgawn, Llywelyn et Macsen, admirateurs et futurs Einerhjar) 2. Cf. Policiers chevronnés sauf mêlée 3, Tir 2, Armure de cuir, épées et haches.

Smukmord (« beau meurtre », hache) 4 : donne accès aux domaines Gardien et soleil, et permet d'appeler et de régénérer les Suivants.

### **Talents**

Visage aveuglant (Apparence), Charmeur (Charisme), Adversaire intouchable (Dextérité), Impression durable (Apparence).

### **Dons**

Soleil (Regard pénétrant, Radiance divine), Gardien (Marque vigilante, Lignes d'alarme, Egide)

### **Vertus**

Courage 1, Endurance 2, Expression 3, Loyauté 3

### **Volonté 6**

**Légende 3 (9/9)**

**Absorption 2G 3S**

**Armure** Cotte de maille de reconstitution (+2G +2S)

**Armes** Smukmord (+1, F+6G, +0, 5)

### **Divers**

MV 5/12, Saut 5/10, Soulèvement 225 Kg, VD Esquive 6, VD Parade 5 (5)/2(3)/4(5)

## **Historique**

Bienheureuse Kirsty ! Depuis toute jeune, tout le monde l'adore ! Une peau blanche, une masse indisciplinée de cheveux roux et une myriade de taches de rousseur, voilà, depuis qu'elle est née ou presque, comment on la décrit. Sans oublier, bien entendu, son sourire charmeur, sa gentillesse naturelle et son courage. Grandir, sans parents, dans un

orphelinat, c'est dur, même, ou peut-être surtout, dans le beau Pays de Galles. Ca oblige à naviguer entre ceux qui vous bousculent et ceux qui vous collent de trop près...

Et puis il y a les plantes. Les fleurs, les arbres, le moindre brin de mousse ou de mauvaise herbe, quand parfois on disparaît des heures juste pour les passer couchée dans un carré de marguerites. Les iris qu'on cueille, les ifs qu'on salue, le chêne près de qui on pleure et les lilas derrière lesquels on se cache. Les plantes ne parlent pas, mais rien ne remplace un ficus pour égayer une chambre.

Kirsty pouvait en parler des heures et des heures et des heures, et montrer comment prendre soin de ce qui pousse. Et parce que c'était Kirsty qui parlait, on écoutait, parce qu'une aussi jolie gamine qui sait autant de quoi elle parle, c'est beau, tout simplement. Aucun fermier du coin n'aurait fixé son calendrier de culture sur un autre avis que celui de la *Bechan Blodeuwedd*, même si celle-ci se trompait parfois.

Alors Kirsty continua de parler et de faire pousser. A 15 ans, elle créa sa première émission de radio. A 20 ans, elle animait la seule émission de jardinage suivie par plusieurs millions de gens à travers le monde. Célèbre et adulée, elle recevait les stars les plus en vue, qui ne rechignaient jamais à voir leurs belles mains manucurées plonger dans la terre pour repotter des bégonias ou nourrir les plantes carnivores. Mais cette gloire pesait à Kirsty. Sa modestie naturelle en souffrait, et elle regrettait le temps où, orpheline placée dans une ferme, elle veillait au bien-être des cultures. Elle chercha alors une échappatoire, un endroit où elle pourrait retrouver l'anonymat. Pour blaguer, un ami lui conseilla de le rejoindre dans un camp médiéval. Bizarrement, la jeune fille y prit goût et, au grand étonnement de l'ami en question se révéla rapidement redoutable au maniement de la hache (même si son enthousiasme a pu provoquer quelques accidents...)

Durant le tournage en direct d'une de ses émissions, elle remarqua l'homme dans le public. Il est revenu chaque semaine pendant un mois, et à lui seul il lui a donné une pêche du tonnerre de(s) dieu(x) ! Les émissions auxquelles il a assisté ont été les meilleures de sa carrière déjà pas avare de succès.

Après un show, il vint dans sa loge pour lui dire à quel point il était fier d'elle et du soleil qu'elle mettait dans l'existence des gens, du respect de la vie qu'elle leur inculquait. Fier aussi parce qu'elle n'oubliait pas le passé glorieux et qu'elle continuait d'honorer les anciennes valeurs. Et parce que ça faisait longtemps qu'une aussi jolie fille n'avait pas aussi bien brandi une hache. Ah ! A ce sujet, il avait un cadeau pour sa fille, et il s'appelait Balder Odinson... Oui, son père D'ailleurs il était désolé qu'elle ait dû grandir seule... Il avait l'air tellement contrit que Kirsty, après avoir rosi de plaisir sous ses compliments, se jeta dans ses bras puissants.

Smukmord, le *Beau Meurtre* trône désormais en bonne place dans son gigantesque et luxueux appartement. Un appartement gardé et entretenu par Bjorn, un Huldre aussi discret qu'un courant d'air, mais fort et résistant comme rarement on l'a vu. (Mal)heureusement, Kirsty a attiré autour d'elle une cour de médiévistes profondément dévoués (amoureux) d'elle, et que son père a liés à Smukmord pour qu'elle puisse les appeler et les soigner. Elle préférerait s'en débarrasser, mais son père l'a convaincue de n'en rien faire.

Depuis, et même si la célébrité lui pèse plus que jamais, Kirsty continue de parler de ce qui pousse à des millions de gens. Et parfois, elle disparaît pendant plusieurs jours pour se rendre là où son père ou sa nouvelle famille l'envoie, s'associant temporairement à d'autres Scions. Elle souhaiterait d'ailleurs se lier plus profondément avec un groupe d'enfants des Dieux, mais elle attend que son père retrouvé et déjà chéri ne lui dise qui rejoindre.

## Mickaël Yi-Hansfield

Vocation : espion et tueur à gages en chute libre

Nature : autocrate

Panthéon : Bureaucratie Céleste

Dieu : HouYi l'archer divin

### **Attributs (attributs épiques)**

Force 3, Dextérité 4 (2), Vigueur 3 (1), Charisme 3, Manipulation 4 (2), Apparence 2, Perception 3, Intelligence 2 (1), Astuce 3

**Compétences** (j'offre un point gratuit dans les compétences liées à la divinité)

Artisanat (explosifs) 3, Athlétisme 3, Commandement 2, Corps à corps 2, Culture 2, Discrétion 3, Empathie 1, Intégrité 3, Investigation 2, Lancer 2, Larcin 3, Présence 2, Résistance 3, Survie 1, Tir 3, Vigilance 3

### **Privilèges**

Xin Gong Yi (Soleil, +4, Précision+9G, 500m, 6) 5

Gourde de l'oiseau de feu (Feu, cf les reliques de la bureaucratie céleste dans le Companion) 5

### **Talents**

Tireur d'élite (Dextérité), symphonie du ricochet (Dextérité), Auto-guérison (Vigueur), Circonstances avantageuses (Manipulation), Honnêteté des Dieux (Manipulation), Code secret (Intelligence)

### **Dons**

Taiyi (Augmentation de 5 cycles, Destruction Yin-Yang), Soleil (Regard Pénétrant)

### **Vertus**

Devoir 1, Harmonie 3, Intellect 2, Vaillance 3

### **Volonté** 6

**Légende** 3 (9/9)

**Absorption** 1C 2G 4S

**Armure** Gilet pare-balles (+2G +2S)

**Armes** Xin Gong Yi (Soleil, +4, Précision+9G, 500m, 6)

### **Divers**

MV 6/14, Saut 6/12, Soulèvement 275 Kg, VD Esquive 7, VD Parade 6/4

## **Historique**

Mickaël Yi-Hansfield n'existe pas. Plutôt, il n'existe plus. De toute façon, son identité a toujours plus ou moins été sujette à caution. En même temps, bosser comme agent infiltré pour le compte d'on ne sait pas exactement quelle agence américaine et être envoyé en service dans toute l'Asie parce qu'on est à moitié bridé, ça ne facilite pas les contacts humains. Surtout quand, en plus de se faire passer pour quelqu'un d'autre, on doit s'arranger pour faire disparaître moyennement discrètement l'un ou l'autre individu. Et c'est d'autant plus dommage quand on sait que Mickaël aime son métier et cherche à la faire dans la bonne humeur, qu'il s'agisse d'abattre un homme distant d'un Km ou de faire exploser un train. On voudrait que cette propension au travail bien fait ne lui ôte pas toute possibilité de se faire des amis fiables... A dire vrai, il a fait pas mal de rencontres au fil des années, mais même quand vous vous

apercevez que vous avez plus de points communs avec l'agent russe que vous tentez de retourner qu'avec vos collègues, les amitiés sincères sont très rares dans ce milieu. Par contre, on peut rapidement se faire une réputation en or massif. Comme ce gars, une véritable légende chez les tireurs d'élite. Le *Marksman*. Le seul gars qui peut abattre son homme à 3 Km de distance à travers un ouragan. Mickaël l'a croisé, une fois. Dans son viseur. L'homme venait d'abattre une femme que Mickaël était sensé couvrir. Le *Marksman*, après son tir, a tourné la tête pile dans la direction de Mickaël et lui a adressé un signe de tête, comme d'un égal à un égal, puis il a disparu.

Enfin, maintenant, il va avoir assez de temps. Alors qu'il clôturait un deal avec des trafiquants d'opium Hmongs et qu'il passait un coup de fil sa hiérarchie pour qu'on transfère l'argent convenu, il eut la surprise de s'entendre répondre : « *Vous êtes grillé. On ne peut plus vous faire confiance, vous êtes sur liste noire. Adieu.* » Il ne s'échappa du Cambodge que de justesse, grâce à une poursuite rocambolesque à travers un marché encombré de cageots, de poulets et de charrettes de choux. Il parvint à rejoindre un avion consulaire américain qui le largua, blessé et confus, à Miami, avec ordre de ne pas quitter la ville, surveillance du F.B.I., gel de ses comptes bancaires... et une partie de son passé ! Notamment Fiona, son ancienne petite amie, terroriste de l'I.R.A. et malade de la gâchette, mais aussi Bernie, l'ancien Ranger à la retraite qui renseigne, avec l'accord de Mickaël, les fédéraux en échange d'une pension d'État et Léonard son frère, escroc à la petite semaine qui aura bien besoin de lui pour ne pas se faire dézinguer par ses « amis » ni retourner en taule. Sans oublier sa mère, qui compte bien l'accaparer maintenant qu'il n'est plus obligé de parcourir le monde « pour ses affaires. »

Mickaël vit désormais dans un ancien hangar au-dessus d'une boîte de nuit huppée, gagnant de quoi vivre en mettant ses anciennes compétences d'agent au service du tout-venant qui lui paraît honnête tout en refusant catégoriquement de bosser pour la pègre locale, malgré sa réputation d'ancien tueur à gages du Gouvernement. Pas le temps de s'ennuyer, donc !

Et d'autant moins de temps depuis qu'il a découvert que la fontaine de la cour à côté de chez lui était habitée par un dragon. Enfin. Un lézard de 15 cm avec des moustaches deux fois plus longues que lui. Et qui brille dans le noir, mais que seul Mickaël peut voir. Et entendre, apparemment, parce que le lézard, qui s'appelle Jin Long, est bavard, très bavard. Il raconte beaucoup de conneries, aussi. A propos de dieux anciens, surtout un qui aurait jadis tué neuf soleils pour n'en laisser qu'un et qui, pire que tout, serait son père. Il ressemble d'ailleurs beaucoup au souvenir du *Marksman*. Et il a filé deux trois bricoles pour toi...

Mickaël ne sait que penser de tout ça. Bien sûr, depuis les premières discussions avec Jin Long, il se sent plus fort, plus habile que jamais. Il est désormais capable de prouesses qui laissent ses semblables loin derrière lui et le fusil sorti du feu que lui a donné le dragon est d'une fiabilité extraordinaire (malgré les idéogrammes gravés dans la crosse). Mais tout de même, ça lui semble un peu gros cette histoire d'enfant des dieux...