



**FORCE** 3  
**DEXTERITE** 2  
**VIGUEUR** 3  
  
**CHARISME** 3  
**MANIPULATION** 4  
**APPARENCE** 4  
  
**PERCEPTION** 3  
**INTELLIGENCE** 3  
**ASTUCE** 3

**VOLONTE**  
**LEGENDE**

Conviction	Courage	Devoir
Endurance	Expression	Harmonie
Intellect	Loyauté	Ordre
Piété	Vaillance	Vengeance

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

**MOUVEMENT**

Déplacement \_\_\_\_ m Base (Dex.)

Sprint \_\_\_\_ m Base (Dex. + 6)

**SAUT**

Hauteur \_\_\_\_ m Base (For. + Athl.)

Longueur \_\_\_\_ m Base [(For. + Athl.) x 2]

**SOULÈVEMENT**

Démonstration de force \_\_\_\_\_ kg Base (For. + Athl.)

**VD**

Esquive \_\_\_\_ Base [(Dex. + Athl. + Légende) : 2]

Parade \_\_\_\_ Base [(Dex. + Corps à c. ou Mêlée + Déf. arme) : 2]

**COMBAT**

Étreinte pré. \_\_, dég. \_\_\_\_, VD par. \_\_, iner. \_\_, P

Mains nues, légère pré. \_\_, dég. \_\_\_\_, VD par. \_\_, iner. \_\_

Mains nues, lourde pré. \_\_, dég. \_\_\_\_, VD par. \_\_, iner. \_\_

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

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

Arme \_\_\_\_\_ pré. \_\_, dég. \_\_\_\_, port. \_\_\_\_, iner. \_\_

Arme \_\_\_\_\_ pré. \_\_, dég. \_\_\_\_, port. \_\_\_\_, iner. \_\_

**VOLONTE**

1 Vol = 1 succès auto

1 Vol = activation d'une vertu

1 Vol : agir en opposition avec une Vertu

**LEGENDE**

3 fois par histoire, ajout de 3 succès à une action

1 lég = rejouer une action ratée

1 Lég = Recours défensif, ajout d'Athlétisme / 2 à la VD

**CASCADES**

+1 à +3 dés à une action selon la description qu'en fait le joueur

**Action donnée (inertie/malus de défense) :**

**Actions diverses (5/variable) :** Variété de tâches dont certaines n'ont pas grand-chose à voir avec le combat. Recourir à un don est une action diverse assortie d'une inertie de 5, sauf indication contraire.

**Assaut coordonné (5/-2) :** Voir page 192 de **Scion : Héros**.

**Attaque (variable/-1) :** Vise à blesser une cible.

**Déplacement (0/-0) :** Course modérée. Les actions de déplacement sont réflexes ; c'est pourquoi les personnages peuvent y recourir chaque seconde sans malus.

**Inactivité (5/spécial) :** Incapable d'entreprendre une action. Cet état est celui des personnages endormis, inconscients, ligotés ou incapables d'agir ou de se défendre pour une raison ou une autre.

**Sprint (3/-2) :** Course de vitesse permettant un déplacement jusqu'à la prochaine action.

**Sur ses gardes (3/-0) :** Attendre en restant sur le qui-vive. C'est le meilleur choix pour un personnage qui reste sur la défensive ou attend le bon moment pour agir.

**Viser (3/-1) :** Tirer le meilleur parti d'une attaque sur une cible précise. Chaque seconde passée ainsi ajoute un dé à la prochaine attaque sur la cible (maximum de 3 dés).

**VERTUS**

Une fois par scénario et par point dans la vertu, le Scion peut dépenser 1 Vol pour ajouter à son action le nombre de dés égal à la valeur de la Vertu dans le cadre où la vertu est pertinente dans le déroulement de l'Action.

Cependant agir ouvertement contre une Vertu ne peut se faire qu'avec :

→ 1 Vol ou test de Vertu

→ Si réussite au test, obligation d'agir selon la vertu

→ Si réussite supérieure à la Vol = Extrémité de la vertu