



FORCE 4
 DEXTERITE 3
 VIGUEUR 4

 CHARISME 4
 MANIPULATION 2
 APPARENCE 3

 PERCEPTION 3
 INTELLIGENCE 2
 ASTUCE 2

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. __

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).

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

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