



www.scion-jdr.fr



# SCION



## CRÉATURES

Nom \_\_\_\_\_ Niveau \_\_\_\_\_

Notes \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_ Niveau \_\_\_\_\_

Notes \_\_\_\_\_

## SUIVANTS

Nom \_\_\_\_\_ Niveau \_\_\_\_\_

Notes \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_ Niveau \_\_\_\_\_

Notes \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_ Niveau \_\_\_\_\_

Notes \_\_\_\_\_

## GUIDE

Nom \_\_\_\_\_ Niveau \_\_\_\_\_

Notes \_\_\_\_\_

## RELIQUES

Nom \_\_\_\_\_ Niveau \_\_\_\_\_

Domaines \_\_\_\_\_

Notes \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_ Niveau \_\_\_\_\_

Domaines \_\_\_\_\_

Notes \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_ Niveau \_\_\_\_\_

Domaines \_\_\_\_\_

Notes \_\_\_\_\_

## STATS DIVERSES

### 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).





# SCION



## TALENTS

Nom \_\_\_\_\_  
Attribut épique \_\_\_\_\_  
Jet éventuel \_\_\_\_\_  
Coût éventuel \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
Attribut épique \_\_\_\_\_  
Jet éventuel \_\_\_\_\_  
Coût éventuel \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
Attribut épique \_\_\_\_\_  
Jet éventuel \_\_\_\_\_  
Coût éventuel \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
Attribut épique \_\_\_\_\_  
Jet éventuel \_\_\_\_\_  
Coût éventuel \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
Attribut épique \_\_\_\_\_  
Jet éventuel \_\_\_\_\_  
Coût éventuel \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
Attribut épique \_\_\_\_\_  
Jet éventuel \_\_\_\_\_  
Coût éventuel \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
Attribut épique \_\_\_\_\_  
Jet éventuel \_\_\_\_\_  
Coût éventuel \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
Attribut épique \_\_\_\_\_  
Jet éventuel \_\_\_\_\_  
Coût éventuel \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
Attribut épique \_\_\_\_\_  
Jet éventuel \_\_\_\_\_  
Coût éventuel \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
Attribut épique \_\_\_\_\_  
Jet éventuel \_\_\_\_\_  
Coût éventuel \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
Attribut épique \_\_\_\_\_  
Jet éventuel \_\_\_\_\_  
Coût éventuel \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
Attribut épique \_\_\_\_\_  
Jet éventuel \_\_\_\_\_  
Coût éventuel \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
Attribut épique \_\_\_\_\_  
Jet éventuel \_\_\_\_\_  
Coût éventuel \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
Attribut épique \_\_\_\_\_  
Jet éventuel \_\_\_\_\_  
Coût éventuel \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



# SCION



## DONS

Domaine \_\_\_\_\_ Niv. \_\_\_\_\_  
Nom \_\_\_\_\_  
Réserve de dés \_\_\_\_\_  
Coût \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Domaine \_\_\_\_\_ Niv. \_\_\_\_\_  
Nom \_\_\_\_\_  
Réserve de dés \_\_\_\_\_  
Coût \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Domaine \_\_\_\_\_ Niv. \_\_\_\_\_  
Nom \_\_\_\_\_  
Réserve de dés \_\_\_\_\_  
Coût \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Domaine \_\_\_\_\_ Niv. \_\_\_\_\_  
Nom \_\_\_\_\_  
Réserve de dés \_\_\_\_\_  
Coût \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Domaine \_\_\_\_\_ Niv. \_\_\_\_\_  
Nom \_\_\_\_\_  
Réserve de dés \_\_\_\_\_  
Coût \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Domaine \_\_\_\_\_ Niv. \_\_\_\_\_  
Nom \_\_\_\_\_  
Réserve de dés \_\_\_\_\_  
Coût \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Domaine \_\_\_\_\_ Niv. \_\_\_\_\_  
Nom \_\_\_\_\_  
Réserve de dés \_\_\_\_\_  
Coût \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Domaine \_\_\_\_\_ Niv. \_\_\_\_\_  
Nom \_\_\_\_\_  
Réserve de dés \_\_\_\_\_  
Coût \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Domaine \_\_\_\_\_ Niv. \_\_\_\_\_  
Nom \_\_\_\_\_  
Réserve de dés \_\_\_\_\_  
Coût \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Domaine \_\_\_\_\_ Niv. \_\_\_\_\_  
Nom \_\_\_\_\_  
Réserve de dés \_\_\_\_\_  
Coût \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Domaine \_\_\_\_\_ Niv. \_\_\_\_\_  
Nom \_\_\_\_\_  
Réserve de dés \_\_\_\_\_  
Coût \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Domaine \_\_\_\_\_ Niv. \_\_\_\_\_  
Nom \_\_\_\_\_  
Réserve de dés \_\_\_\_\_  
Coût \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Domaine \_\_\_\_\_ Niv. \_\_\_\_\_  
Nom \_\_\_\_\_  
Réserve de dés \_\_\_\_\_  
Coût \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Domaine \_\_\_\_\_ Niv. \_\_\_\_\_  
Nom \_\_\_\_\_  
Réserve de dés \_\_\_\_\_  
Coût \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



# SCION



## SORTS

Nom \_\_\_\_\_ Niv. \_\_\_\_\_

Réserve de dés \_\_\_\_\_

Coût \_\_\_\_\_

Effet \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_ Niv. \_\_\_\_\_

Réserve de dés \_\_\_\_\_

Coût \_\_\_\_\_

Effet \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_ Niv. \_\_\_\_\_

Réserve de dés \_\_\_\_\_

Coût \_\_\_\_\_

Effet \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_ Niv. \_\_\_\_\_

Réserve de dés \_\_\_\_\_

Coût \_\_\_\_\_

Effet \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_ Niv. \_\_\_\_\_

Réserve de dés \_\_\_\_\_

Coût \_\_\_\_\_

Effet \_\_\_\_\_

## PROPHÉTIE

Réserve de dés : Intelligence + Prophétie

Le joueur du scion qui dispose de ce domaine effectue un jet de (Intelligence + Prophétie), sans y ajouter son Intelligence épique. Il peut y recourir une fois par histoire. En cas d'échec, rien ne se passe, et le joueur peut retenter sa chance. En cas de succès, le conteur lui révèle des éléments prophétiques au sujet d'événements à venir. Ces éléments doivent être liés à une partie importante de l'intrigue de l'histoire en cours, ou encore à des sujets ayant trait à l'ensemble du cycle. Plus le jet d'activation produit de succès, plus les éléments prophétiques sont nets et utiles. Le conteur peut ainsi dévoiler un élément par succès ou tout simplement affiner la description de la prophétie à hauteur des succès obtenus.

Nom \_\_\_\_\_ Niv. \_\_\_\_\_

Réserve de dés \_\_\_\_\_

Coût \_\_\_\_\_

Effet \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_ Niv. \_\_\_\_\_

Réserve de dés \_\_\_\_\_

Coût \_\_\_\_\_

Effet \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_ Niv. \_\_\_\_\_

Réserve de dés \_\_\_\_\_

Coût \_\_\_\_\_

Effet \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_ Niv. \_\_\_\_\_

Réserve de dés \_\_\_\_\_

Coût \_\_\_\_\_

Effet \_\_\_\_\_

## MYSTÈRES

Réserve de dés : Intelligence + Mystères

Pour utiliser ce domaine, le scion s'éclaircit les idées et observe le monde qui l'entoure avec une parfaite objectivité. En fonction de ce qu'il voit, l'esprit du personnage procède à des rapprochements inconscients qui lui permettent d'en tirer des déductions logiques. Le joueur effectue ensuite un jet de (Intelligence + Mystères), sans y ajouter les succès supplémentaires découlant de son Intelligence épique. Il pose alors au conteur des questions précises sur divers événements s'étant déroulés au cours du jeu ; en l'occurrence, une question par succès. Le conteur n'est pas obligé de développer ses réponses (qui peuvent être laconiques et très directes), mais il doit répondre aussi honnêtement que possible. Ce domaine ne permet pas de prédire l'avenir. De plus, le personnage ne peut y recourir pour bénéficier d'un meilleur aperçu d'événements qui ne le concernent pas (ou ne concernent pas son groupe). Notez que le joueur ne peut glaner des informations qu'une seule fois par histoire. Il peut cependant rejouer un jet raté jusqu'à obtenir un succès. En cas d'échec critique, il n'obtient aucune information et ne peut plus user de Mystères jusqu'à la fin de l'histoire.

