

COMPÉTENCES ET VERTUS ULTIMES

Une aide de jeu réalisée par Samuel Guillet

Compétences ultimes

Une fois que le scion atteint le cinquième niveau de maîtrise de sa compétence, il peut acheter le niveau ultime en utilisant 15 points d'expérience. S'il le fait, il a alors une telle maîtrise de sa compétence qu'il la domine totalement. Ce niveau lui octroie trois capacités :

- Il ajoute son rang de statut vertueux à tous ses jets de compétence.
- Utilisation de Volonté (cf. *Scion : Héros*, page 111) : à la place d'utiliser 1 point de Volonté temporaire, il peut désormais en utiliser 2 pour obtenir 2 succès automatiques sur son jet de compétence, ou pour effectuer d'un seul coup une double activation de vertu (qu'il s'agisse ou non de la même vertu) sur son jet de compétence. Deux canalisations de vertu doivent alors être utilisées.
 - Le scion choisit une capacité parmi les six suivantes :
 - Le scion peut rejeter 3 dés sur chacun de ses jets de compétence. Il doit alors garder le résultat obtenu.
 - Le scion a le droit de rejouer gratuitement (rang de statut vertueux) jets de compétence par scène, ce qui est cumulable avec le bonus octroyé par l'Apparence épique pour ce qui est de Présence.
 - Les cascades réalisées avec cette compétence rapportent le double de dés, ce qui permet au scion de regagner le double de points de Légende.
 - Les 10 comptent triple.
 - Lors d'un combat, les malus de défense liés à l'utilisation de cette compétence sont réduits à zéro (VD -0).
 - Lors d'actions multiples, les malus aux jets de dés dus à l'utilisation de cette compétence sont réduits à zéro (-0 dés par jet au lieu de -2 dés).

Le nombre maximum de compétences ultimes que le scion peut avoir varie en fonction de son statut légendaire et de son statut vertueux, comme indiqué plus bas dans les tableaux.

Statut vertueux et vertus ultimes

Les vertus d'un panthéon étant le reflet de sa philosophie, le statut vertueux d'un scion représente le niveau d'engagement de ce dernier au sein de la pensée commune de son panthéon et donc du respect, du soutien et de l'écoute que celui-ci (et non pas seulement son parent divin) peut avoir en retour, à son égard. Ainsi, un « Initié » ne représenterait pas grand-chose aux yeux du panthéon (il ne saurait même pas qu'il existe et ne remarquerait pas sa présence), alors qu'un « Parangon » serait en quelque sorte son avatar, l'incarnation même de sa philosophie, ce qui pourrait susciter à la fois un profond respect et une jalousie haineuse de la part de ses pairs. Comme comparaison, le statut vertueux pourrait être aux scions ce que le code du bushido est aux samouraïs.

Pour connaître le statut vertueux d'un scion, il suffit de calculer combien celui-ci possède de points de vertus au total et de se référer au tableau ci-dessous. Le statut vertueux est également modifié par le nombre de vertus ultimes que possède le scion (comme indiqué ci-après). Il détermine le niveau de difficulté (ND) (donc le nombre de succès) que le scion doit obtenir sur son jet de vertu pour obtenir une faveur particulière de son panthéon (la vertu choisie pour le jet dépend de la demande faite au panthéon) ; il détermine également le nombre de compétences ultimes que le scion peut avoir ainsi que le nombre de points de Légende qu'il peut récupérer grâce aux cascades au cours d'une même scène. En ce sens, le statut vertueux est un élément central d'un personnage.

Une vertu ultime, quant à elle, est l'expression la plus parfaite et la plus absolue d'une vertu qui a choisi le scion comme incarnation (à noter que ce n'est pas le scion qui choisit la vertu, mais que c'est la vertu qui le choisit). Il s'agit d'un stade proche de l'illumination. Pour obtenir une vertu ultime, il faut que le scion ait le rang 5 dans ladite vertu. Il doit alors obtenir comme faveur de la part de son panthéon

qu'il lui confie une quête concernant cette vertu; qui la mettra à l'épreuve. Cette quête ne peut être réalisée que sur accord du panthéon. C'est comme s'il s'agissait d'une demande de confiance. Si le panthéon (et pas seulement le parent divin) accorde cette quête, il la désignera et ce sera au scion de la réussir ou non. S'il ne l'accorde pas, le scion ne pourra pas l'obtenir - d'où l'importance du jeu politique pour plaire aux dieux qui ne sont pas forcément celui du scion, tout en ne froissant pas ce dernier. Le fait de demander une telle faveur ne devrait pas se résumer à un jet de dé de la vertu concernée. Il devrait s'agir d'abord d'une grande séance de roleplay et de politique auprès des différents dieux du panthéon, pouvant ressembler à un conseil de direction ou aux tractations se déroulant dans l'ombre du conseil, avant le vote final, représenté cette fois par le jet de faveur (modifié par le maître du jeu en fonction de la performance du joueur).

Si le scion réussit sa quête vertueuse, il obtient le statut de vertu ultime dans ladite vertu. Il devient alors l'incarnation de celle-ci. Il obtient une relique spécifique à sa vertu - des exemples sont donnés dans l'aide de « Les douze vertueuses » que l'on peut trouver sur le site de Bibliothèque Interdite - lui octroyant des pouvoirs conséquents. C'est un peu comme s'il atteignait le stade de l'illumination au sein de cette vertu. Ses points de vertu en sont bouleversés (le scion grimpe automatiquement d'un rang dans le statut vertueux du panthéon puisque cela lui procure deux points de vertu

supplémentaires) et il peut obtenir des faveurs plus facilement de la part non seulement de son dieu, mais également de son panthéon. Cela a également un effet sur son nombre de compétences ultimes qu'il peut obtenir et sur la puissance de celles-ci. En outre, cela joue aussi sur la récupération de Légende. Enfin et pour finir, lorsque le scion active sa vertu, il rajoute 10 dés à son groupement de dés (au lieu des 5 précédents). Il ne faut cependant pas oublier que, outre les effets mécaniques, le joueur est invité à se faire plaisir dans son interprétation de la vertu, pouvant libérer son imagination pour réaliser des tâches irréalisables par toutes celles et ceux qui ne possèdent pas un tel niveau de vertu.

RAPPEL

Statut légendaire **Compétences ultimes pouvant être prises par le scion**

Héros	x1
Demi-dieu	x2
Dieu	x4

Vertu ultime : +2 points de Vertu



RÈGLES CONCERNANT LE STATUT VERTUEUX

Points de Vertu	Rang	Statut vertueux	ND faveur Panthéon	Compétences ultimes	Récupération maximum de points de Légende via les cascades par scène
09-10	1	L'initié	7	1	Rang de Légende
11-12	2	Le quêteur	6	2	(Rang de Légende) x 2
13-14	3	L'irréprochable	5	3	(Rang de Légende) x 3
15-16	4	L'insoupçonné	4	4	Points de Légende
17-18	5	Le guide	3	5	∞
19-20	6	Le vertueux	2	6	Peut dépasser son nombre de points de Légende maximum jusqu'à la réalisation de sa prochaine action. Les points non utilisés alors sont rendus au Destin.
21+	7	Le Parangon	1	7	Peut dépasser son nombre de points de Légende maximum jusqu'à la fin de la scène. Les points non utilisés alors sont rendus au Destin.