

CHANGEMENT DE STATUT LÉGENDAIRE

Une aide de jeu réalisée par Samuel Guillet

Lorsqu'un héros devient un demi-dieu ou qu'un demi-dieu devient un dieu, en plus des avantages de son nouveau statut, il gagne 15 points de bonus qu'il pourra utiliser à sa guise (modifiés par le tableau ci-dessous) comme indiqué dans *Scion : Héros*, page 101. Cependant, il ne pourra pas obtenir de compétence ultime ni de vertu ultime de la sorte.

Néanmoins, il pourra améliorer ses privilèges de par son changement de statut, l'ichor étant plus présent dans ses veines, les imprégnant de sa Légende. Ainsi, il pourra les monter jusqu'au rang 5, en augmentant leur puissance (un guide devenant plus avisé, les suivants plus nombreux, etc.).

Modificateur de points de bonus

- + [(rang de statut vertueux)-2]
- +3 par vertu ultime

Qui plus est, certains privilèges arrivés au maximum de leur potentiel pourront encore évoluer mais selon des règles différentes, lors du changement de statut de héros en demi-dieu puis de demi-dieu en dieu. Il s'agit de certains suivants (les « plus humains que les humains » et « les morts »), des créatures et des reliques (les guides ne pouvant pas aller au-delà du rang 5). À noter que les améliorations indiquées ci-dessous ne sont que des propositions destinées à donner des repères et sont bien entendu laissées à la libre appréciation des conteurs qui restent seuls juges. Cependant, il ne devrait pas y avoir de suivants ayant plus de 2 rangs de Légende à l'issue du premier passage et plus de 4 rangs de Légende à l'issue du deuxième, de même qu'il ne devrait pas y avoir de créature ayant plus de 4 rangs de Légende à l'issue du premier passage et plus de 6 rangs de Légende à l'issue du deuxième.

Les suivants

Une fois que le privilège suivants « plus humains que les humains » ou « morts » a atteint le rang 5, le scion peut utiliser 7 points de bonus lors des deux changements de statut afin d'améliorer la puissance des suivants comme suit :

1^{er} changement :

- « *Plus humains que les humains* » : vertu +1, attributs +3, compétences +5, augmentation du calibre des armes utilisées (LRD : mitrailleuse ; néanmoins, ces armes ne fonctionnent que lorsque ce sont les suivants qui les utilisent, il ne s'agit pas d'une invocation personnalisée d'armes pour le scion).

- « *Morts* » : Légende +1, attribut +1, +2 attributs épiques, +2 talents, +1 niveau de santé

2^e changement :

- « *Plus humains que les humains* » : Légende +1 (les suivants deviennent alors tous des êtres légendaires de Légende 1), vertu +1, attributs +3, compétences +5, augmentation du calibre des armes utilisées (LRD : tout type d'arme que le scion souhaite ; néanmoins, ces armes ne fonctionnent que lorsque ce sont les suivants qui les utilisent, il ne s'agit pas d'une invocation personnalisée d'armes pour le scion)

- « *Morts* » : idem 1^{er} changement

Créatures et reliques

En ce qui concerne les créatures et les reliques, leur statut au sein d'une culture est intimement lié à la Légende du héros ou du dieu auquel elles sont rattachées. Les reliques de rang 6 ou 7 sont extrêmement rares (surtout les deuxièmes), car elles canalisent à proprement parler les symboliques de cette culture, de cette société et donc d'un panthéon tout entier (qu'il s'agisse de Mjölfnir, le marteau de Thor, du Foudre de Zeus, du crâne de cristal de la mythologie aztèque, d'Excalibur dans la mythologie celte, d'Ame no nuhoko, de Kusanagi no tsurugi et de Magamata dans la mythologie japonaise, du Livre de Thot, etc.). Ainsi, plus le scion est vertueux et plus il incarne les fondements de son panthéon, plus ses créatures et ses reliques gagnent en renommée et en puissance. C'est pourquoi, pour ce qui relève de ces deux privilèges, le scion doit posséder un statut vertueux suffisant pour pouvoir les améliorer. De la sorte, le scion pourra entraîner dans son sillage légendaire et vertueux ses créatures sur la voie de leur maîtresse race et pourra amener ses reliques à se transcender ; à leur faire atteindre une puissance telle qu'elles deviendraient des entités à part entière, plus uniques et plus précieuses que le plus beau des bijoux, liées à leur « Père/Mère » ainsi qu'au Destin.

Les reliques

Si le nouveau demi-dieu (ou dieu, s'il n'avait pas rempli les prérequis lors du changement de statut légendaire précédent) a comme statut vertueux « L'irréprochable », il peut utiliser 7 points de bonus pour amener une relique de rang 5 au rang 6. Les bénéfices dus aux améliorations sont alors doublés ; les pouvoirs de rang 1 deviennent leur équivalent de rang 2 et ainsi de suite (maximum 5) ; s'ils n'ont pas d'équivalent, leurs effets sont doublés ou facilités ; les dons de chaque domaine octroyé par la relique peuvent être obtenus comme si le possesseur de ladite relique (que l'on appelle alors « Père » ou « Mère », selon s'il s'agit

d'un homme ou d'une femme) avait +1 à son rang de Légende.

De même, lors d'un passage de demi-dieu à dieu, si le scion a comme statut vertueux « Le guide », il peut utiliser 14 points de bonus pour que sa relique de rang 6 devienne une relique de rang 7 à la puissance colossale. Les bénéfices dus aux améliorations sont à présent triplés par rapport aux améliorations originales ; les pouvoirs de rang 2 deviennent leur équivalent de rang 3 et ainsi de suite (maximum 5) ; s'ils n'ont pas d'équivalent, leurs effets sont doublés ou triplés (tout dépend du pouvoir de la relique de rang 6) ou facilités ; les dons de chaque domaine octroyé par la relique peuvent à présent être obtenus comme si son possesseur avait +2 à son rang de Légende (il est cependant impossible d'avoir accès à l'Avatar d'un domaine de la sorte ; pour ce faire, il faut obligatoirement que le scion ait un rang de Légende de 12).

À noter que de telles reliques sont intimement liées à leur « parent ». Ainsi, si elles sont utilisées par quelqu'un d'autre, que ce soit suite à un vol ou à un don, elles agiront comme si elles étaient de rang 5 et non de rang supérieur.

Les créatures

Les évolutions des créatures sont indiquées dans le tableau ci-dessous.

Pulsars et Quasars

Au-delà du rang 5, les reliques deviennent ce que l'on appelle des « Pulsars » au rang 6, avant de


devenir pour une immense minorité d'entre eux des Quasars au rang 7.

Outre les pouvoirs qui ont été exposés ci-dessus, un Pulsar devient plus qu'une simple relique, aussi légendaire soit-elle. Un Pulsar commence à prendre vie. Lorsqu'il est utilisé par son parent, ce dernier ressent une pulsation émanant de lui (d'où son nom) comme s'il avait un cœur et que celui-ci se mettait à battre, irradiant à chaque pulsation un flot de Légende faisant penser au dégagement énergétique d'une supernova. C'est de ces « battements de cœur » que le parent puise la puissance de son Pulsar. Ainsi, de par la force gravitationnelle qu'il a vis-à-vis de la Légende, un Pulsar entraîne les fils de la vie d'autrui à chaque fois que son pouvoir est utilisé, facilitant l'apparition de Nœuds du Destin. Ainsi, dès que le scion utilise un Pulsar, que ce soit avec ou sans utilisation de Légende, la cible de l'action peut se trouver liée au scion. Si aucun point de Légende n'a été utilisé (comme lors de l'utilisation simple d'une amélioration de caractéristique), la difficulté de base d'apparition d'un Nœud est de 5. Si au contraire des points de Légende ont été utilisés en même temps que le Pulsar (que ce soit pour modifier l'issue d'une action ou pour activer un pouvoir lié au Pulsar), cette difficulté passe à 4. Par la suite, l'évolution de la difficulté suit les mêmes règles que celles exposées dans *Scion : Héros*, page 224.

Un Quasar bénéficie des mêmes règles qu'un Pulsar, mais de manière plus accentuée encore. En effet, il concentre une puissance quasi stellaire en

ÉVOLUTION DES CRÉATURES

Rang de la créature	1 ^{er} changement (« L'irréprochable »)		2 ^e changement (« Le guide »)	
	Coût	Améliorations	Coût	Améliorations
• / ••	1/2	Compétences +3 Attributs +3 1 niveau de santé supplémentaire (-0)	7	Néméen de Légende 3 (cf <i>Scion : Héros</i> , page 318)
•••	3	Légende +1 +1 Attribut épique +1 talent Vertu +1 Compétence +1 Amélioration du pouvoir 1 niveau de santé supplémentaire (-0)	3	Idem 1 ^{er} changement
••••	5	Idem rang •••• +1 Attribut épique +1 talent Attribut +1 1 niveau de santé supplémentaire (-1)	5	Idem 1 ^{er} changement
•••••	7	Idem rang ••••• Attribut +1 Compétence +1 1 niveau de santé supplémentaire (-2)	7	Idem 1 ^{er} changement



son sein, s'apprêtant à rayonner en continue la quantité de légende colossale qui gravite autour de lui, arrivant même à transcender les pouvoirs qu'il canalise. Ainsi, dès que le scion utilise un Quasar, que ce soit avec ou sans utilisation de Légende, la cible de l'action peut se trouver liée au scion de manière encore plus intense qu'auparavant. Si aucun point de Légende n'a été utilisé (comme lors de l'utilisation simple d'une amélioration de caractéristique), la difficulté de base d'apparition d'un Nœud est de 4. Si au contraire des points de Légende ont été utilisés en même temps que le Quasar (que ce soit pour modifier l'issue d'une action ou pour activer un pouvoir lié au Quasar), cette difficulté passe à 3 et reste en l'état pour le reste de la scène (la difficulté ne peut pas descendre au-dessous de 3).

Qui plus est, si le parent du Quasar a 12 en rang de Légende et qu'il a comme statut vertueux « Le vertueux », il peut avoir accès au plus phénoménal des pouvoirs résidant en sa relique stellaire, son pouvoir ultime : Voracité d'un Quasar.

La Voracité d'un Quasar

Les quasars sont les objets les plus intrinsèquement lumineux du cosmos. Il s'agit de galaxies qui hébergent en leur cœur un monstrueux trou noir d'une masse de plusieurs milliards de fois celle du Soleil. Ce trou noir géant cause par son insatiable voracité des ravages parmi la population des étoiles de la galaxie hôte. Par son énorme gravité, il happe toutes les étoiles qui s'aventurent trop près de son rayon de non-retour, les étire par cette même gravité, les déchiquette puis les engloutit en une explosion prodigieuse d'énergie. Cela résume en quelques mots les effets que peut produire le pouvoir ultime du Quasar. Chaque Voracité d'un Quasar est différent, car il est spécifique à celui-ci. Il se décline selon les vertus de son parent et les pouvoirs qui le composent (amélioration, lien de créature ou d'alliés, accès à un domaine, etc.), combinant l'ensemble autour d'un cataclysme unique et absolu. C'est donc au joueur et au conteur de s'accorder sur les effets précis d'un tel déchaînement d'énergie. Mais celui-ci ne peut pas cibler qu'un seul individu ; il est l'équivalent d'un Attribut ultime ou d'un Avatar, influant sur la scène dans sa globalité et devrait plus être narré que joué. Par exemple, Fureur de l'éclair céleste, la Voracité d'un Quasar de Mjöllnir fait tomber des étoiles un immense éclair dans le sol à l'endroit où frappe le Quasar, éclair qui ressurgit en une myriade de jets lumineux du sol vers le ciel, créant à la fois un bouclier protecteur autour du scion et de ses alliés et foudroyant tout adversaire présent sur le champ de bataille, provoquant une explosion généralisée du terrain, faisant voler en éclat les rochers et faisant s'effondrer le sol sous les pieds des criminels, les pulvérisant et les précipitant vers les profondeurs de la Terre. Seuls des individus dotés d'une Vigueur ultime pourraient survivre. Et quand bien même, ils

tomberaient au niveau Invalide à moins qu'ils n'utilisent leur pouvoir de Vigueur ultime ou l'effet de la Voracité d'un Quasar protecteur ou encore qu'ils ne prennent la forme d'un Avatar.

Comme autre exemple, la Voracité d'un Quasar basé sur le domaine des Étoiles (et du Temps, si un tel domaine existe) pourrait très bien être la Mort d'une étoile : le scion concentrerait entre ses mains la lumière des étoiles qu'il générerait grâce à son Quasar, puis qu'il projetterait sur ses adversaires. Ceux-ci se dissoudraient littéralement dans ce halo de lumière. Lorsque les adversaires auraient complètement disparu, le scion pourrait téléporter cette lumière vers une autre dimension, ou alors il pourrait simplement laisser cette lumière s'éteindre : les ennemis disparaîtraient alors définitivement, y compris de la pensée collective, comme s'ils n'avaient jamais existé. Il reproduirait ainsi la mort d'une étoile.

Chaque action ou attaque utilisant la Voracité d'un Quasar coûte 30 points de Légende et 1 point de Volonté. On ne peut faire appel à la Voracité d'un Quasar qu'une seule fois par scène.

Obtention de nouveaux domaines via les reliques

- Les domaines sont octroyés par le dieu du personnage : accès libre.
- Les domaines ne sont pas octroyés par le dieu du personnage, mais par d'autres dieux du panthéon : jet (vertu + Politique) ND faveur du panthéon modifié par les relations entretenues avec le(s) dieu(x) concerné(s) + service/ mission effectuée par le scion pour ce(s) dieu(x).
- Les domaines ne sont pas octroyés par les dieux du panthéon : accès impossible sauf cas exceptionnel avec argumentation cohérente en fonction de l'histoire du personnage.

PUISSANCE DES RELIQUES

- Faible
- Modérée
- Puissante
- Épique
- Légendaire
- Pulsar
- Quasar

