

CRÉATION DES RELIQUES

Voici quelques coûts de base pour vous donner une idée de ce que vous pouvez faire lorsque vous créez vos reliques.

AMÉLIORATIONS

- Gagner un bonus de +1 dé lors de l'utilisation d'un équipement.
- Ajouter un bonus de +1 à la précision, aux dégâts ou à la défense d'une arme.
- Gagner un -1 à l'inertie d'une arme (maximum 4 ; 3 si l'arme disposait d'une inertie de 4).
- Ajouter (Légende x 5) mètres à la portée de l'arme.
- Ajouter un bonus de +1/+1 à l'absorption superficielle et grave d'une armure.
- Améliorer de 1 la Fatigue ou le Malus de mobilité d'une armure (maximum 0).

DOMAINES

- Donner accès à un domaine (inutile pour les domaines associés à des panthéons)

LIEN AVEC UN PRIVILÈGE

- Lier un unique privilège à la relique (nécessite l'utilisation d'un point de Légende).
- Possibilité de régénérer les Suivants ou Guide détruits et liés à la relique.

POUVOIRS SPÉCIAUX

- Ajouter la Légende du porteur à n'importe quel jet spécifique de (attribut + compétence).
- Doubler la durée d'un don.
- Réduire la difficulté de -1 pour activer un don au travers d'un rituel en utilisant la relique.
- Possibilité de refaire un jet raté une fois par jour (comme lorsqu'on utilise la Légende, mais sans créer de Nœud du Destin).
- Une arme de mêlée peut frapper une cible située à une distance de (Légende x 5) mètres (cf. Yukiko Kuromizu).
- Ajouter +1 à la VD.

- L'objet peut changer de forme, de taille ou de couleur.
- Réduire la pénalité des actions multiples d'un dé.
- L'arme n'a jamais besoin d'être rechargée ; l'appareil nécessitant une source d'énergie non plus.
- Créer une émotion chez une cible frappée par la relique. Cela nécessite un jet de (Charisme + Présence + Légende) en opposition avec un jet de (Volonté + Intégrité + Légende) de la cible. L'effet dure un nombre de jours égal aux succès excédant ceux de la cible. (Cf. Donnie Rhodes).
- Augmente (modérément) l'efficacité d'un talent.
- Ajoute la Légende de l'utilisateur à tout jet de compétence spécifique.
- Couverture permettant de régénérer entièrement l'objet placé en dessous (ne fonctionne bien évidemment pas sur les créatures vivantes). (Cf. Eric Donner).
- La relique peut être utilisée par un fantôme ou toute autre créature intangible (cf. Brigitte de la Croix dans **Scion : Demi-dieu**).
- Ajoute la Légende de l'utilisateur à tout jet d'attribut spécifique.
- Double le gain de Légende d'un don Itzli si le sang provenant du rituel est versé dans la relique.
- Peut communiquer au travers d'un média (miroir, feu, téléviseur, etc.) et utiliser ses dons à une distance de (Légende x 8) kilomètres.
- Permet d'entreprendre une quête dans le Monde inférieur pour ramener à la vie un mortel ou un scion (d'un niveau de Légende plus faible que l'utilisateur). (Cf. *Livre du Cheminement Diurne*, page 164 de **Scion : Héros**)
- X Recréer les effets d'un don de niveau X (maximum 5).