

## VIGUEUR ULTIME

La Vigueur ultime se présente sous trois formes principales. La première est la capacité d'un personnage à soigner instantanément tous les niveaux de santé qu'il a perdu précédemment. La seconde est la capacité d'un personnage à annuler tous les dégâts infligés par une seule attaque ou événement, même une attaque de quelqu'un utilisant la Force ultime. Si un scion de Sobek arrache un vieil obélisque du sol et le projette sur votre personnage en utilisant Force ultime, votre personnage peut simplement croiser les bras, se camper sur ses pieds, activer sa Vigueur ultime et rire à gorge déployée tandis que le monument est pulvérisé par l'impact.

La troisième forme que peut prendre la Vigueur ultime est faire revenir un personnage d'entre les morts si une attaque le tue avant qu'il ait pu utiliser un des deux pouvoirs précédents. (On suppose qu'il ne dispose du 11<sup>e</sup> « don » d'aucun domaine ; référez-vous à la page 79 pour savoir en quoi cela ferait une différence). Que cela prenne une action, trois jours ou une ère géologique, le corps sans vie – et peut-être même complètement oblitéré – du personnage se reforme et reprend vie.

Survivre à un coup grâce à Vigueur ultime ou soigner tous ses dégâts instantanément coûte au personnage 30 points de Légende et un point de Volonté ; de plus, il ne peut accomplir qu'une seule de ces actions durant une même scène. Revenir d'entre les morts grâce à la Vigueur ultime réduit la Légende du personnage d'un niveau et vide totalement sa réserve de points de Légende jusqu'à ce qu'il soit capable de se relever de nouveau. La résurrection prend le temps que le joueur et le conteur jugeront approprié, en fonction de l'intensité dramatique qu'elle apporte. Un personnage peut ressusciter s'il est mort au cours d'une scène où il a utilisé un autre effet de Vigueur ultime, il ne pourra simplement pas le faire au cours de cette même scène.

## CHARISME ÉPIQUE

Les demi-dieux dotés d'un Charisme épique sont souvent respectés de ceux qui les entourent, même des scions héroïques, qui ne cessent de les admirer, le regard brillant. Les dieux qui maîtrisent le Charisme épique méritent vraiment le respect de leurs suivants et seules les mystérieuses puissances du Destin peuvent résister à leur charme divin.

**Associé à :** Amaterasu, Aphrodite, Apollon, Atoum-Rê, Balder, Baron Samedi, Bastet, Damballa, Dionysos, Erzulie, Freya, Freyr, Frigg, Hachiman, Hadès, Héra, Huitzilopochtli, Isis, Izanagi, Izanami, Kalfu, Legba, Miclantecuhtli, Odin, Osiris, Poséidon, Quetzalcóatl, Shango, Sif, Tezcatlipoca, Thor, Tlazoltéotl, Tsukiyomi, Tyr, Zeus

Points	Effets
••••••••	Ajoute 29 succès automatiques aux jets de Charisme.
••••••••	Ajoute 37 succès automatiques aux jets de Charisme
••••••••••	Ajoute 46 succès automatiques aux jets de Charisme

### TALENTS DE CHARISME ÉPIQUE

#### Amour fou

**Talent prérequis :** Charmeur (cf. page 130 de Scion : Héros)

Être capable de charmer quelqu'un est toujours utile, mais cela ne suffit pas toujours à obtenir facilement ce qu'on veut : une personne charmée peut toujours réfléchir à

la situation, poser des questions sur les motivations du personnage ou le laisser tomber si elle trouve que le personnage n'est pas convaincant. Pas une personne affectée par ce talent. Le personnage qui s'en sert utilise 1 point de Légende tandis que le joueur effectue un jet de (Charisme + Présence + Légende) ; la victime a droit à un jet de (Volonté + Intégrité + Légende) pour tenter de contrer ses effets. Si elle échoue, elle tombe follement amoureuse, de cet amour qui ne peut être remis en question, du personnage qui utilise ce talent, et ce pour un nombre de jours égal aux réussites excédentaires obtenues par le « charmeur ». La victime est totalement éprise du personnage et ferait n'importe quoi pour lui être ne serait-ce qu'un peu agréable.

Ce talent fonctionne quelle que soit la différence de Légende entre l'utilisateur et sa victime. Toutefois, s'en servir sur un personnage plus puissant sans précautions est une très mauvaise idée. Jouez-vous une fois d'Odin, il aura sans doute honte. Mais jouez-vous de lui deux fois et les loups se repaîtront de votre cadavre.

#### Boys Will Be Boys

Ce talent, également connu sous le nom de *Girls Just Wanna Have Fun*, est l'équivalent divin d'une carte « Sortez de prison » gratuite. Quand le personnage a des problèmes avec un témoin en colère ou un représentant des autorités (qu'il s'agisse de la police, de son parent mortel, d'une épouse délaissée ou quoique ce soit d'autre) il n'a qu'à hausser les épaules malencontreusement, sourire bêtement ou tout autre acte du même type, tandis que le joueur utilise 1 point de Légende. Ceci fait, la personne offensée estime soudain que ce que le personnage a fait n'était pas

si mal; il reçoit en guise de punition une tape sur la joue, un simple avertissement, ou tout simplement un sourire poli, tout dépend du moment où il choisit d'utiliser son pouvoir. Ce talent ne fonctionne pas contre une personne disposant d'un niveau de Légende supérieur à celui du personnage. De plus, s'il souhaite affecter quelqu'un disposant du même niveau de Légende que lui, le personnage doit effectuer un jet de (Charisme + Présence + Légende) opposé à la (Volonté + Intégrité + Légende) de la victime.

### Octroi de crédibilité

**Talent prérequis:** Références irréfutables (cf. page 60 de Scion: demi-dieu)

Le prérequis de ce talent permet à un scion de confier à une tierce personne une partie de sa crédibilité et de son autorité, lui permettant d'outrepasser la suspicion ou l'incrédulité d'une autre personne, même si gagner l'auditoire à sa cause reste la tâche de la personne aidée par le demi-dieu. Avec Octroi de crédibilité, le dieu ne se contente pas d'être le garant de la personne, il en fait le réceptacle de

## CHARISME ULTIME

Personne n'oserait lever la main sur un personnage utilisant le Charisme ultime. Même un Titan primordial qui pourrait le dévorer fera une pause jusqu'à la fin de la scène en hommage à son respectable ennemi, à moins que ça ne soit pour savourer son goût un peu plus longtemps. Ses amis et alliés bénéficient aussi du cessez-le-feu, du moins s'il le désire. Et quand de vieilles rancunes se font jour, quiconque pose son regard sur un personnage usant de Charisme ultime ne pourra plus le haïr pour ce qu'il a pu faire. Tout est pardonné, sinon oublié; les témoins peuvent en vouloir au personnage d'avoir ainsi influé sur leurs vies, ou ne plus jamais lui faire confiance, mais au fond ils continueront à l'aimer, ne serait-ce qu'un peu. Pour un personnage disposant d'une Légende inférieure à 9, regarder un personnage utilisant son Charisme ultime signifie tomber follement amoureux de lui et le tenir en très haute estime.

Tout acte de Charisme ultime accompli par le personnage lui coûte 30 points de Légende et 1 point de Volonté. Un personnage ne peut activer son Charisme ultime qu'une seule fois par scène, mais ses effets durent pour toute la scène.

son influence divine. Pour ce faire, le dieu ordonne à la personne de parler en son nom, éventuellement en écrivant un discours pour lui, et utilise 3 points de Légende pour l'imprégner de son pouvoir. Le joueur du dieu effectue ensuite un jet de Charisme (ne prenant pas en compte d'éventuels modificateurs) en y ajoutant tous les succès automatiques auxquels il peut prétendre. Le pouvoir fait ensuite effet pendant un nombre de jours égal au niveau de Charisme épique du dieu, durant lesquels la personne affectée peut substituer le jet de Charisme du dieu à ses propres jets de Charisme, à condition de se proclamer le serviteur du dieu et de parler en son nom sacré.

Les personnages dotés de ce talent ne peuvent l'utiliser que sur un émissaire volontaire ayant un niveau de Légende inférieur ou égal au leur. (En tant que messager du Dodekathéon, Hermès a fréquemment bénéficié de ce pouvoir.) L'effet de ce pouvoir peut aussi être utilisé face à un unique interlocuteur que face à une foule d'auditeurs. De plus, les instructions du personnage à son émissaire ne peuvent pas être opposées aux effets du jet de Charisme qui sera amélioré. Par exemple, il ne peut pas écrire un texte destiné à exciter les ardeurs belliqueuses tandis que l'émissaire tente de démoraliser les troupes auxquelles il parle.

### Superstar

**Talent prérequis:** Flûtiste d'Hamelin (cf. page 59 de Scion: Demi-dieu)

Tout comme son prérequis, ce talent permet au personnage d'être lui-même un lieu de fête, les gens se rassemblent autour de lui. Mais là où le prérequis ne fonctionne que sur les mortels, Superstar affecte également les héros, demi-dieux ou toute créature disposant d'un niveau de Légende similaire. Le personnage doit simplement utiliser 1 point de Légende et 1 point de Volonté pour activer son pouvoir. Les personnages mortels ne peuvent y résister, et même ceux dotés d'un niveau de Légende n'ont droit qu'à un jet de (Volonté + Intégrité + Légende) avec une difficulté égale à la (Légende + Charisme épique) de l'utilisateur pour contrer ses effets.

### Trop cool

Le personnage utilise 1 point de Légende afin de paraître tout simplement cool pour le reste de la scène. Personne ne peut l'expliquer, mais quelque chose dans ce qu'il fait ou dit le rend génial. Alors bien sûr, le sel qu'il a jeté par-dessus son épaule a atterri dans les yeux du chien de Legba, mais le timing était parfait et la scène tellement drôle. Et oui, il a ri tellement fort quand Hel lui a demandé s'il voulait un café moitié-moitié qu'il en avait la goutte au nez, mais il l'a totalement ridiculisée! Peu importe ce que le personnage dit ou fait qui puisse le ridiculiser, ceux qui l'entourent ne pensent qu'une chose: « il est génial ».