

RÈGLES DU JEU 06

LE SYSTEME DE RÈGLES

MAINTENANT QUE NOUS AVONS VU COMMENT CRÉER UN PERSONNAGE, SON ARMURE ET SES TECHNIQUES SPÉCIALES, NOUS ALLONS ABORDER LES RÈGLES DU JEU *SAINT SEIYA LEGEND*.

NE SERONT EXPOSÉES ICI QUE LES RÈGLES DE BASE ET CELLES CONCERNANT LA GESTION DU COSMOS. LES RÈGLES DE COMBAT FONT L'OBJET D'UN CHAPITRE À PART ENTÈRE.

8
9





LE SYSTEME DE BASE

SAINT SEIYA SEGEND UTILISE UNIQUEMENT DES DÉS À 10 FACES (D10) POUR ÊTRE JOUÉ.

LE JET SIMPLE

Lorsqu'un personnage désire tenter une action, il lui suffit d'additionner les valeurs de son Attribut et de sa Compétence adéquats et d'y ajouter le résultat du jet d'un D10 (obtenir un 10 sur le dé permet de le relancer et d'ajouter le nouveau résultat ; par exemple un dé faisant successivement un 10 puis un 7 donne un résultat de 17). Si le résultat de cette somme est supérieur ou égal à la difficulté fixée par le MJ, l'action est considérée comme réussie, sinon le personnage a échoué. Le jet peut se voir adjoindre des bonus ou des malus, selon les Avantages ou Désavantages possédés par le personnage.

C'est au joueur et au MJ de fixer les Attributs et Compétences à combiner pour simuler une action. Ainsi, tenter de se remémorer un fait légendaire pourra demander un jet de Intelligence + Mythologie par exemple. Il n'y a pas de règles établies et il est possible de combiner tous les Attributs avec toutes les Compétences pour simuler tous les types d'action possibles.

Certains jets ne dépendent que d'un Attribut. C'est en général le cas pour les actions de force, comme soulever un poids. Dans de tel cas, le jet se fait en additionnant le résultat du D10 et de l'Attribut.

LA TABLE DE DIFFICULTÉ

Pour chaque action, le MJ doit déterminer une difficulté, qui reflète les diverses conditions qui vont influencer sur cette action. Ainsi, tenter de s'orienter en pleine nuit est plus simple si le ciel est dégagé et les étoiles visibles que s'il y a une tempête. La difficulté moyenne est de 15, c'est celle qui sera la plus utilisée (voir table ci-contre).

MARGE DE RÉUSSITE ET MARGE D'ÉCHEC

Selon l'écart entre le résultat de son jet et la difficulté fixée par le MJ, un personnage aura plus ou moins réussi ou échoué.

La Marge de Réussite (MR) est la différence entre le résultat du jet et la difficulté si le personnage a réussi. Exemple : Un personnage obtient un résultat de 19 alors que la difficulté était de 15, il a donc une MR de 4.

La Marge d'Échec (ME) est la différence entre le résultat du jet et la difficulté si le personnage a échoué. Exemple : Un personnage obtient un résultat de 12 alors que la difficulté était de 20, il a donc une ME de 8.

MR et ME servent à évaluer l'ampleur d'une réussite ou d'un échec.

LE JET D'OPPOSITION

Lorsque deux personnages s'opposent directement en effectuant des actions antagonistes, on parle alors de jet d'opposition.

Le MJ fixe la difficulté de l'action (qui peut ne pas être la même pour les deux personnages) et les personnages font leur jet.

Si les deux personnages obtiennent moins que la difficulté, on considère qu'ils ont échoué tous les deux, peu importe la ME (sauf pour d'éventuels effets secondaires).

Si l'un des deux personnages obtient plus que la difficulté alors que l'autre obtient moins, on considère qu'il a réussi l'action. On évalue l'ampleur de cette réussite en calculant sa MR.

Si les deux personnages obtiennent plus que la difficulté, on considère que celui qui a la plus grande MR a réussi l'action. On évalue l'ampleur de cette réussite en soustrayant la MR de celui qui a échoué à la sienne. (voir exemple 1)

Difficulté	Valeur
Enfantin	5
Simple	10
Moyen	15
Compiqué	20
Ardu	25
Presque impossible	30

Exemple 1 : Un personnage tente de s'infiltrer discrètement tandis qu'un autre fait un tour de garde. Le premier fait un jet de Agilité + Discrétion contre une difficulté de 15. Le second fait un jet de Perception + Vigilance contre une difficulté de 20 (il fait nuit). Le premier fait 24 et obtient donc une MR de 9. Le second fait 23 et obtient donc une MR de 3. Le premier personnage réussit à s'infiltrer discrètement, grâce à une MR finale de $9 - 3 = 6$.

90

LE COSMOS

LE COSMOS, DU POINT DE VUE DES RÈGLES, A UNE FONCTION D'ÉVALUATION DE LA PUISSANCE D'UN PERSONNAGE, DE DEUX MANIÈRES DIFFÉRENTES : PAR LE BIAIS DES CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES DONT IL EST LA BASE, IL FIXE LA FORCE INSTANTANÉE D'UN PERSONNAGE ; ET PAR LE BIAIS DES BONUS QU'IL AMÈNE LORS DES JETS, IL INDIQUE L'ÉNERGIE QU'UN PERSONNAGE A À SA DISPOSITION.

L'UTILISATION DU COSMOS

Seuls des personnages disposant d'un Rang de Cosmos minimum de 3 (soit un Cosmos d'au moins 201) ont la possibilité d'utiliser leur Cosmos.

La règle est simple : à chaque tour, un personnage peut utiliser un nombre de points de Cosmos inférieur ou égal à $((\text{Psychisme} + \text{Rang}) \times 5)$. Il peut répartir alors ces points entre les résultats des jets des différentes actions qu'il effectue durant le tour. On le voit, ceci permet à un personnage d'obtenir des MR très élevées, et de transformer un échec en réussite.

L'intention d'utiliser les points de Cosmos doit être annoncée avant de faire le jet.

Pour déclencher ses techniques spéciales, un personnage doit aussi utiliser ses points de Cosmos. Cependant, le nombre de points de Cosmos utilisé pour déclencher la technique n'entre pas dans la limite d'utilisation maximale de $((\text{Psychisme} + \text{Rang}) \times 5)$ pour un tour donné. Ainsi, quand il utilise une technique spéciale, le personnage dépense les points de Cosmos nécessaires, mais il peut encore dépenser jusqu'à $((\text{Psychisme} + \text{Rang}) \times 5)$ points sur cette attaque.

(Voir le chapitre « Les règles de combat » pour plus de détails.)



Il est également possible à un personnage d'utiliser plus de points de Cosmos qu'il ne lui en reste. A ce moment là, il se trouve en déficit de Cosmos, et il subit pour toutes ses actions un malus égal à la valeur de son déficit. Toutefois, il est impossible d'avoir un déficit de Cosmos supérieur à $(\text{Cosmos} / 10 + \text{Vigueur})$. Ainsi, un personnage ayant 6 en Vigueur et 453 en Cosmos ne pourrait avoir un déficit supérieur à 51.

Il est également possible de choisir de « brûler sa vie », et de transformer des points de vie en points de Cosmos. Cela constitue un sacrifice, mais c'est possible. Ainsi, pour chaque point de Cosmos que le personnage voudra créer, il lui faudra sacrifier 5 points de vie.

RÉCUPÉRER SON COSMOS

Le Cosmos se régénère très rapidement si le personnage se repose. Ainsi, il regagne $(\text{Psychisme} \times 5)$ points de Cosmos par action durant laquelle il reste inactif.

Un personnage maîtrisant le Septième Sens régénère son Cosmos beaucoup plus rapidement. Il regagne $(\text{Psychisme} \times 10)$ points de Cosmos par action d'inactivité.

LES SENS

L'ÊTRE HUMAIN POSSÈDE NEUF ÉTATS DE CONSCIENCE, SYMBOLISÉS PAR LES NEUF SENS AUXQUELS IL PEUT AVOIR ACCÈS.

La plupart des humains n'accèdent qu'au six premiers sens, mais les Chevaliers et guerriers sacrés connaissent l'existence d'autres états par delà les six premiers, qui permettent au final d'accéder à la divinité.

LES SENS DE BASE

Il s'agit des sens que tous les hommes possèdent, à plus ou moins haut niveau.

9
1





- **La vue** : le sens qui permet de percevoir l'environnement par le regard,
- **L'ouïe** : le sens qui permet de percevoir l'environnement par l'audition,
- **Le toucher** : le sens qui permet de percevoir l'environnement par le contact, également celui qui permet la mobilité,
- **Le goût** : le sens qui permet de percevoir l'environnement par les saveurs, également celui qui permet de parler,
- **L'odorat** : le sens qui permet de percevoir l'environnement par les odeurs, également celui qui permet de respirer,
- **Le sixième sens** : le sens qui permet de percevoir l'environnement par l'esprit.

Les cinq premiers sens sont recouverts par l'Attribut Perception. Pour percevoir quelque chose grâce à l'un de ces sens (exemple : écouter un murmure, essayer de reconnaître l'odeur d'un adversaire...), le personnage doit tout simplement faire un jet de Perception.

Le sixième sens est dépendant de l'Attribut Psychisme. C'est le sens qui permet de percevoir l'aura des gens (et donc leur Cosmos), d'utiliser les dons (télépathie, télékinésie) et les techniques spéciales psychiques, de percer le voile des illusions... Si un personnage désire évaluer le Cosmos de son adversaire, il doit réussir un jet de Psychisme contre une difficulté de 15. Si un personnage souhaite camoufler son Cosmos, il doit réussir un jet de Psychisme contre une difficulté de 15, sa MR s'ajoutant alors à la difficulté du jet essayant de sonder son Cosmos. Grâce au sixième sens, un personnage peut sentir les variations de Cosmos d'une autre personne, détecter la présence d'individus en ressentant leur Cosmos, etc.

AU-DELÀ...

Il existe trois autres états de conscience, qui sont autant de pas vers le statut divin.

- **Le Septième Sens** : il s'agit du sens qui permet de percevoir et maîtriser son Cosmos dans sa globalité et de comprendre ainsi la réalité à travers lui. Ainsi, un personnage ayant atteint le Septième Sens n'est plus limité par $((\text{Psychisme} + \text{Rang}) \times 5)$ quand il décide d'utiliser son Cosmos sur une action, et il peut

ainsi utiliser tous les points de Cosmos qu'il désire sur une action donnée. Il regagne également plus vite son Cosmos. Maîtriser le Septième Sens est la condition sine qua non pour atteindre le Rang 7.

• **Le Huitième Sens, l'Arayashiki** : il s'agit du sens qui permet d'élever son esprit afin de lui faire transcender les chaînes de l'existence et au final, la mort. Plus généralement, maîtriser l'Arayashiki permet à un personnage de séjourner dans une dimension sans devoir se soumettre aux lois qui la gouvernent du fait de la puissance de sa volonté. Un personnage maîtrisant l'Arayashiki devient également totalement insensible aux attaques psychiques émanant d'un adversaire ayant un Cosmos inférieur au sien visant à troubler ou détruire son esprit. Maîtriser totalement l'Arayashiki est une condition nécessaire pour passer au Rang 9.

• **Le Neuvième Sens, la Volonté Divine** : en combinant le Septième Sens et l'Arayashiki, l'homme devient capable de percevoir parfaitement la réalité et de pouvoir manipuler les lois de l'univers grâce à son esprit élevé. Son âme s'assimile alors à un concept qu'il gouverne à sa guise de par sa volonté absolue. Ce dernier état de conscience fait de celui qui l'atteint un dieu, capable de contrôler et contourner les règles de la réalité. S'éveiller à la Volonté Divine permet d'atteindre le Rang 9.

La maîtrise successive de ces trois sens n'est gouvernée par aucune règle fixe. C'est au MJ et au joueur de décider quand et comment un personnage peut les atteindre, par le biais d'un roleplay intense la plupart du temps.

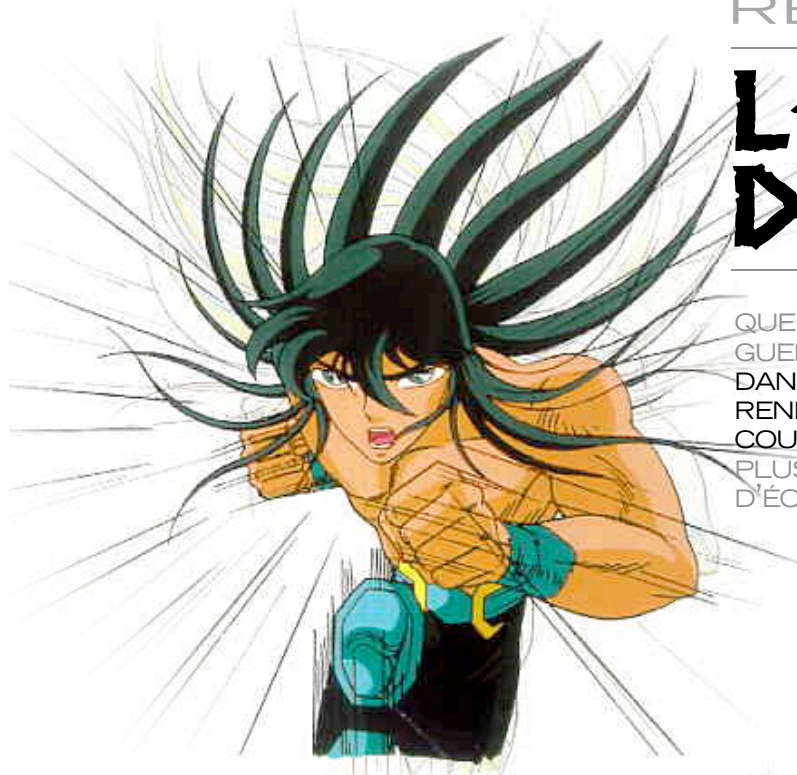
Des règles détaillées concernant la maîtrise de ces trois sens sont données dans le chapitre « Evolution du personnage ».

RÈGLES DU JEU 07

LES RÈGLES DE COMBAT

QUE SERAIT SAINT SEIYA SANS LES AFFRONTEMENTS ÉPIQUES OPPOSANT DES GUERRIERS SURPUISSANTS LES UNS AUX AUTRES AU NOM DE LEUR IDÉAL ? DANS SAINT SEIYA LEGEND, LES RÈGLES DE COMBAT ONT ÉTÉ CONÇUES AFIN DE RENDRE CE CÔTÉ HÉROÏQUE ET DE PERMETTRE DES AFFRONTEMENTS HAUTS EN COULEUR.

PLUSIEURS EXEMPLES SERONT DONNÉS AU LONG DE CE CHAPITRE AFIN D'ÉCLAIRCIR LES DIVERS DÉTAILS DE CES RÈGLES DE COMBAT.





Exemple 1 : Aethys dispose de 2 actions par tour quand il ne porte pas son Armure, et de 3 actions quand il la porte.

Exemple 2 : Aethys affronte, sans armure, un adversaire ayant une Initiative de 2. Aethys et son adversaire lancent donc 2 D10 chacun. Aethys obtient 7 et 4, tandis que son adversaire obtient 6 et 5. Voici comment sont hiérarchisées les actions : Aethys agit en premier à 7, puis son adversaire agit à 6 puis à 5, et enfin Aethys effectue sa dernière action à 4.

Exemple 3 : Aethys décide d'utiliser 10 points de Cosmos sur son action à 4 afin de la faire passer à 14. Il ne lui reste à dépenser dans le tour que 40 des 50 points de Cosmos que ses 7 en Psychisme et son Rang de 3 lui autorisaient. Puis son adversaire, pour reprendre la main, dépense de même 10 points sur son action à 5 afin de la monter à 15 et décide (...)

LES BASES DU COMBAT

EN GÉNÉRAL, UN COMBAT SUIT TOUJOURS LE MÊME SCHÉMA : CHAQUE PERSONNAGE DÉTERMINE L'INITIATIVE DE CHACUNE DES ACTIONS QU'IL PEUT EFFECTUER DURANT LE TOUR, PUIS LE PLUS RAPIDE AGIT ET AINSI DE SUITE JUSQU'À CE QUE LE DERNIER AIT AGI.

On peut le résumer ainsi :

- Déterminer l'initiative,
- Effectuer ses actions,
- Résoudre ses actions,
- Etc.

LE TOUR DE COMBAT

Un tour est une unité de temps dont la durée est celle nécessaire à ce que tous les protagonistes du combat aient utilisé toutes leurs actions. Autant dire que dans Saint Seiya Legend, un tour peut ne durer qu'une fraction de seconde !

LES ACTIONS

Durant un tour, un personnage dispose d'un certain nombre d'actions, nombre égal à sa caractéristique dérivée Initiative. Le personnage peut dépenser des points de Cosmos sur chacune des actions dont il dispose dans un tour, ainsi que sur leur initiative. Le personnage doit dépenser toutes ses actions durant le tour, il ne peut reporter une action pour le tour suivant. (voir exemple1)

INITIATIVE

AU DÉBUT DE CHAQUE TOUR DE COMBAT, CHAQUE PERSONNAGE LANCE AUTANT DE D10 QU'IL A DANS SA CARACTÉRISTIQUE DÉRIVÉE INITIATIVE. LES SCORES OBTENUS LUI PERMETTENT DE SAVOIR DANS QUEL ORDRE IL EFFECTUERA SES ACTIONS DURANT LE TOUR.

Une fois que chaque personnage a déterminé l'initiative de chacune de ses actions, celles-ci sont hiérarchisées de la plus haute à la plus basse. (voir exemple2)

RETARDER SES ACTIONS

Un personnage peut très bien décider d'agir plus tard que ce que son initiative lui indique. Ainsi, si le personnage choisit de retarder une action, il la garde en réserve et pourra ensuite l'utiliser dès qu'il le souhaitera.

Exemple : Aethys peut choisir de retarder son action ayant un rang d'initiative de 7. Il n'agit donc pas et attend. Son adversaire décide alors d'agir au rang d'initiative 6 et Aethys déclare agir au même moment.

ACTIONS SIMULTANÉES

Il peut arriver que le personnage obtienne le même résultat sur plusieurs ou même tous ses D10 (que ce soit avant ou après la dépense de points de Cosmos). Dans ce cas, il accomplit toutes ses actions simultanées en un laps de temps très court, enchaînant les coups à une vitesse digne des meilleurs combattants.

Si les deux opposants ont une action ayant le même rang d'initiative, ils agissent de façon simultanée. Voir plus loin pour plus de détails concernant les techniques spéciales utilisées simultanément.

UTILISER SON COSMOS

Un personnage peut choisir de dépenser des points de Cosmos sur l'initiative de chacune de ses actions afin de l'augmenter.

Toutefois, cette dépense comptera dans le maximum que le personnage peut dépenser dans un tour.

Les actions sont augmentées dans l'ordre croissant de leur initiative, ce qui permet aux personnages plus rapides d'anticiper sur ce que vont faire leurs adversaires. (voir exemple3)

ATTAQUER

IL EXISTE DIFFÉRENTS TYPES D'ATTAQUE SIMPLE QU'UN PERSONNAGE PEUT ACCOMPLIR.

- **Attaque au corps à corps** : Agilité + Arts martiaux. Le personnage attaque au moyen de son corps, par des coups de poings, de pieds, de tête, etc.
- **Attaque à l'arme blanche** : Agilité + Armes blanches (les armes faisant partie des Armures sont considérées en général comme des armes blanches). Le personnage attaque avec une arme.
- **Utiliser une technique d'attaque** : Jet déterminé lors de la création de la technique. Le personnage fait appel à ses arcanes d'attaque.

Ces jets se font en général contre une difficulté moyenne de 15. La MR du jet est importante car elle déterminera si l'attaque passe la défense ou pas.

Ensuite, il existe d'autres manœuvres de combat que le personnage peut tenter au corps à corps :

- Agripper l'adversaire : Agilité + Arts martiaux. Le personnage saisit son adversaire et l'enserme en une prise ferme. Durant toutes ses prochaines actions, l'adversaire devra tenter de se dégager jusqu'à ce qu'il y arrive. Se dégager requiert un jet de Force en opposition.

- Projeter : Force + Arts martiaux. Une fois l'adversaire agrippé avec succès (voir ci-dessus), le personnage peut décider de le projeter dès sa prochaine action. Un adversaire projeté encaisse des dégâts égaux à ceux du personnage, plus ou moins selon l'endroit où il est projeté (à la discrétion du MJ).

Utiliser une technique spéciale d'attaque

Quand il utilise une technique spéciale, le personnage fait son jet et, s'il le réussit, dépense le coût de sa technique. Cette dépense ne rentre pas dans la limite du maximum que le personnage peut dépenser sur une action. (voir exemple4)

UTILISER SON COSMOS

Sur son jet d'attaque, le personnage peut décider d'investir des points de Cosmos afin d'augmenter ses chances de toucher son adversaire ou pour obtenir une MR élevée. Attention toutefois à la limite de dépense des points de Cosmos par tour, si le personnage en a déjà utilisé pour augmenter son initiative ou sur une autre action. (voir exemple5)

SE DÉFENDRE

IL EXISTE DIFFÉRENTS TYPES DE DÉFENSE QU'UN PERSONNAGE PEUT ACCOMPLIR.

- **Parade** : Vigueur ou Agilité + Arts martiaux ou Agilité + Armes blanches. La parade est l'action qui consiste à bloquer le coup de l'adversaire avec son propre corps ou avec une arme. Il n'est pas toujours possible d'utiliser la parade (par exemple, parer un coup de hache à mains nues paraît risqué).
- **Esquive** : Agilité + Esquive. Un personnage qui esquive se jette hors de la trajectoire du coup qu'il souhaite éviter. Certaines attaques (celles ayant un puissant effet s'étendant à toute une zone) ne peuvent pas être esquivées.
- **Utiliser une technique de défense** : Jet déterminé lors de la création de la technique. Le personnage utilise une arcanes de défense.

Les jets de défense se font en général contre une difficulté de 15. La MR du jet est importante car elle déterminera si la défense parvient à contrer l'attaque ou pas.

Bien qu'en général une défense soit une réaction à une attaque (voir ci-dessus), un personnage possédant une technique spéciale de défense durable peut vouloir l'utiliser dès que possible, afin de se protéger durant le reste du tour de combat.

1

(...) de laisser son action à 6 telle quelle. Enfin, Aethys dépense 9 points sur son action à 7 pour la monter à 16 et être le premier à agir. Aethys a dépensé en tout 19 points de Cosmos et n'a plus que 31 points de Cosmos à dépenser pour améliorer ses deux actions du tour. Il lui reste en tout 209 points de Cosmos.

1

Exemple 4 : Pour son action à 16, Aethys décide d'attaquer avec sa Pluie de Plumes. Cette technique coûte 46% de son total de Cosmos soit $(228 \times 46\%) = 105$ points de Cosmos. Il les retranche de son total et n'a donc plus que $(228 - 19 - 105) = 104$ points de Cosmos. Aethys aurait tout à fait pu utiliser des points de Cosmos (31 au maximum) pour améliorer ses chances de toucher avec sa technique spéciale, mais il préfère s'économiser un peu.

1

Exemple 5 : Aethys, sur l'action dont il a porté l'initiative à 14, décide d'utiliser tous les points de Cosmos qu'il a le droit d'utiliser afin d'obtenir une MR élevée. Il ne peut plus dépenser que 31 points car il en avait déjà dépensé 19 afin d'accroître le rang d'initiative de cette action et de la suivante. Ses points de Cosmos tombent donc à $(228 - 19 - 105 - 31) = 73$.

95





Exemple : Mû peut dresser son Crystal Wall dès le début d'un combat, préalablement à toute attaque.

Lorsqu'un personnage est attaqué, il peut effectuer une de ces actions de défense en sacrifiant une des actions qui lui reste dans le tour. Cette action lui sert alors à se défendre, quand bien même son rang d'initiative était de très loin inférieur à celui de l'attaque. Le joueur doit déclarer sa défense au moment de l'attaque. En cas d'échec de l'attaque, on considère que l'action n'est pas perdue et pourra être utilisée normalement à son rang d'initiative.

Si le personnage n'a plus d'actions, il ne peut se défendre... C'est pourquoi il est toujours sage de garder une action en réserve, au cas où.

UTILISER UNE TECHNIQUE SPÉCIALE DE DÉFENSE

Quand il utilise une technique spéciale, le personnage fait son jet et, s'il le réussit, dépense le coût de sa technique. Cette dépense ne rentre pas dans la limite du maximum que le personnage peut dépenser dans un tour. Cela fonctionne de la même façon que pour une technique spéciale d'attaque.

UTILISER SON COSMOS

Sur son jet de défense, le personnage peut décider d'investir des points de Cosmos afin d'augmenter ses chances d'éviter le coup de son adversaire ou pour obtenir une MR élevée. Attention toutefois à la limite de dépense des points de Cosmos, si le personnage en a déjà utilisé pour augmenter son initiative ou sur une autre action. Cela fonctionne de la même façon que pour une attaque.

AUTRES ACTIONS

DURANT UN COMBAT, UN PERSONNAGE PEUT ACCOMPLIR D'AUTRES ACTIONS QU'ATTAQUER ET SE DÉFENDRE.

PARLER

Parler est une action gratuite, qui ne nécessite pas d'utiliser une action du personnage.

PRIER

Le personnage peut prier afin de faire appel à sa constellation ou à Athéna. Cela se fait avec un jet de Psychisme + Prière contre une difficulté de 15. Le MJ décide des effets obtenus en fonction de la personnalité du Chevalier, de son roleplay et de la MR du jet de prière. Prier prend une action.

Voici quelques exemples d'effets :

- Le personnage regagne des Points de Vie.
- Le Personnage regagne des points de Cosmos.
- Le Personnage reçoit un bonus à un Attribut.
- Etc.

RÉGÉNÉRER SON COSMOS

Ne rien faire pendant une action permet au personnage de régénérer son Cosmos. Il regagne ainsi (Psychisme x 5) points de Cosmos par action passée à se reposer (ou (Psychisme x 10) s'il maîtrise le Septième Sens).

En parallèle, le personnage peut brûler sa vie et échanger 5 points de vie contre 1 point de Cosmos.

RÉCUPÉRER DES POINTS DE VIE

Au lieu de régénérer son Cosmos, le personnage peut choisir de régénérer son corps et de regagner des points de vie. Par action passée à se reposer, il regagne (Vigueur x 10) points de vie.

Un personnage ne peut récupérer à la fois de la vie et du Cosmos, il doit décider à chaque action de repos ce qu'il choisit de régénérer.

RÉSOLUTION DES ACTIONS

QUAND LES JETS D'ATTAQUE ET DE DÉFENSE (LE CAS ÉCHÉANT) SONT EFFECTUÉS (ET RÉUSSIS), IL PEUT SE PRÉSENTER TROIS CAS :

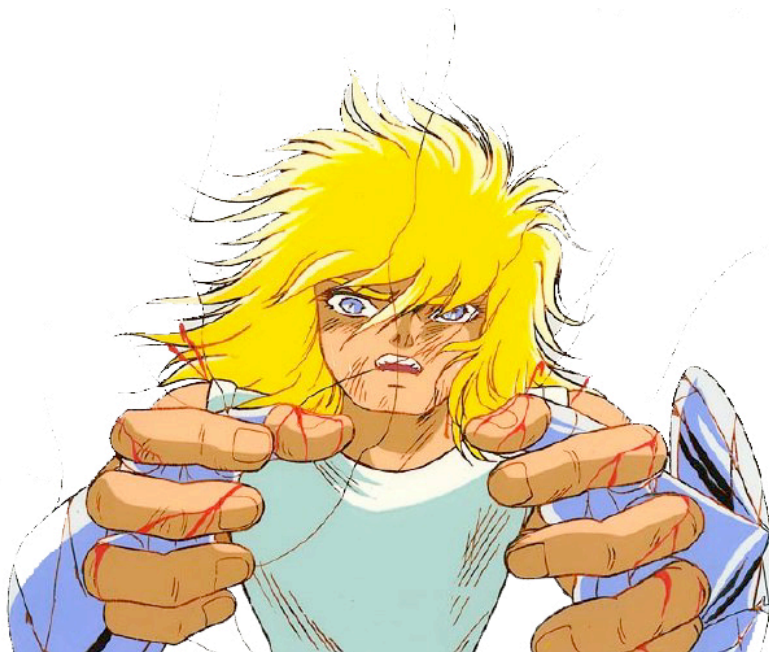
- **La MR du jet d'attaque est supérieur à la MR du jet de défense :** l'attaque touche. On soustrait à la MR de l'attaque celle de la défense et on ajoute le chiffre obtenu aux dégâts (le cas échéant) de l'attaque. Ce cas de figure n'a évidemment pas lieu d'être si la défense était une technique spéciale ayant pour effet d'augmenter la Résistance (physique ou psychique) ; toutefois même dans ce cas là, la MR du jet de défense est retranchée à celle du jet d'attaque.
- **La MR du jet d'attaque est égale à celle du jet de défense :** on considère que la défense a contré l'attaque. Ce cas de figure n'a évidemment pas lieu d'être si la défense était une technique spéciale ayant pour effet d'augmenter la Résistance (physique ou psychique) ; dans ce cas là, on considère que l'attaque touche avec une MR de 0.
- **La MR du jet d'attaque est inférieure à celle du jet de défense :** la défense permet d'éviter complètement l'attaque. Ce cas de figure n'a évidemment pas lieu d'être si la défense était une technique spéciale ayant pour effet d'augmenter la Résistance (physique ou psychique) ; dans ce cas là, on considère que l'attaque touche avec une MR de 0.

LES EFFETS

Bien que les effets d'une attaque soient en général des dégâts, il y a toute une gamme d'effets qui peuvent être appliqués en plus ou à la place de ces dégâts.

• Les dégâts

Une fois déterminé si l'attaque touche, il faut en appliquer les dégâts. Ceux-ci dépendent directement de l'attaque utilisée par l'attaquant, sur la base de sa Caractéristique dérivée Dégâts



97





physiques ou Dégâts psychiques. A ces dégâts de base s'ajoute le chiffre résultant du retranchement de la MR du jet de défense à celle du jet d'attaque. Le personnage qui encaisse l'attaque retranche de ces dégâts la valeur de sa Caractéristique dérivée Résistance physique ou psychique augmentée de celle de l'Armure (et éventuellement multiplié par une technique de défense).

Soit : **Dégâts de l'attaque + (MR du jet de défense – MR du jet d'attaque) – Résistance du défenseur.**

Exemple : Aethys utilise sa Pluie de Plumes et obtient une MR de 68. Son adversaire tente d'esquiver et obtient une MR de 45. La MR du jet d'attaque d'Aethys étant plus élevée que celle du jet de défense de son adversaire, le Chevalier de la Colombe touche. Sa technique multiplie ses Dégâts physiques par 3, il inflige donc $((91 \times 3) + (68 - 45)) = 296$ points de dégâts, auxquels il faut soustraire la Résistance de son adversaire, qui est de 55. L'adversaire encaisse donc $(296 - 55) = 241$ points de dégâts qu'il retranche à ses points de vie.

On remarque qu'il est possible qu'une attaque puisse ne pas infliger suffisamment de dégâts pour passer outre la Résistance de la cible. C'est normal, cela reflète le fait qu'un adversaire faible pourra ne jamais parvenir à blesser un opposant puissant.

Un personnage dont les points de vie tombent à 0 sombre dans le coma. Il mourra s'il ne reçoit pas de soins le plus rapidement possible. Si ses points de vie tombent dans le négatif, il meurt et son âme quitte son corps.

• Autres effets

Il arrive qu'une technique spéciale ait d'autres effets que d'infliger des dégâts physiques ou psychiques. Paralyser l'adversaire, lui projeter une illusion, etc. Dans ces cas là, la MR du jet d'attaque (moins celle du jet de défense) sert de guide au MJ pour déterminer l'ampleur des effets à partir de ceux décidés durant la création de la technique. Aucune règle précise ne peut être donnée au vu du nombre de cas de figure existants ; le MJ et le joueur sont donc invités à faire jouer leur bon sens.

Par contre, si ces effets sont applicables en plus des dégâts, c'est au personnage de décider s'il partage sa MR entre les dégâts et les autres effets. Il peut alors distribuer sa MR comme il l'entend. (voir exemple6).

NOUVEAU TOUR

Une fois qu'un tour est terminé, que toutes les actions ont été utilisées et résolues, on passe au tour suivant.

Un nouveau jet d'initiative est fait et les actions sont utilisées et résolues comme décrit ci-dessus.

TECHNIQUES SPECIALES EN COMBAT

L'UTILISATION DES TECHNIQUES SPÉCIALES EN COMBAT PEUT POSER PARFOIS QUELQUES PROBLÈMES D'INTERPRÉTATION DES RÈGLES.

ATTAQUE CONTRE DÉFENSE

Simple question de bon sens, il y a quelques règles à observer lorsque sont opposées une technique d'attaque et une technique de défense :

- Une défense physique ne peut arrêter qu'une attaque physique, et jamais une attaque psychique même si celle-ci inflige des dégâts physiques (à l'exception de la télékinésie),
- Une défense psychique ne peut arrêter qu'une attaque psychique, même si celle-ci inflige des dégâts physiques.

Généralement, les défenses ont pour objectif de multiplier la Résistance de celui qui les utilise afin d'arrêter les coups, en annulant tous les dégâts de l'attaque par exemple.

Toutefois, il arrive qu'un attaque physique ou psychique ne fasse pas de dégât et se contente d'avoir d'autres effets (comme une paralysie se traduisant par des malus aux actions). En ce cas, la MR du jet de défense se soustrait à la MR du jet d'attaque même dans le cas d'une technique spéciale ne servant qu'à augmenter la Résistance physique ou psychique. Si la MR du jet de défense est supérieure ou égale à celle du jet d'attaque, on considère que l'attaque a été bloquée.

La MR du jet de défense est la même durant toutes les actions que dure la technique de défense, et est utilisée de la même manière. (voir exemple7)

Exemple 6 : Aethys utilise la Torpeur pacifique sur son adversaire. Au total, après soustraction de la MR du jet de défense, il obtient une MR de 34. Habituellement, les effets de cette technique sont de donner un malus de 5 points aux actions agressives de sa victime. Tenant compte de la MR assez élevée, le MJ décide de porter ce malus à 10 pour la première action de l'adversaire.



ACTIONS SIMULTANÉES ET TECHNIQUES SPÉCIALES

Si un personnage obtient le même rang d'initiative sur plusieurs de ses actions, il ne pourra utiliser qu'une seule de celles-ci pour lancer une technique spéciale. En effet, se concentrer et utiliser une technique spéciale n'est pas compatible avec le fait d'enchaîner les coups si rapidement.

Si deux personnages qui s'affrontent ont une action ayant le même rang d'initiative, ils agissent en même temps. S'ils lancent tous deux une technique spéciale d'attaque de même type (et réussissent leur jet), leurs techniques vont se heurter entre eux, opposant toute leur puissance. Là encore, c'est la MR qui les départagera. L'attaque ayant la MR la plus haute remporte l'affrontement. On y soustrait la MR de l'autre attaque pour la résolution des effets, comme on le ferait avec une défense. Si les MR sont égales, les deux attaques s'annulent.

On le voit, un personnage pourrait retarder une action afin de contre-attaquer sur une attaque en combinant cette règle avec celle du retardement des actions.

Toutefois, si les deux adversaires attaquent simultanément, l'un avec une technique physique et l'autre avec une technique psychique, les deux attaques vont se croiser et chacun des opposants encaissera la technique de l'autre.

ATTAQUER PLUSIEURS PERSONNES AVEC UNE TECHNIQUE

Certaines techniques d'attaque peuvent prendre pour cible plusieurs adversaires (par exemple, les Ailes du Phénix). Dans ce cas, le personnage ne fait qu'un seul jet d'attaque contre une difficulté de $15 + 5$ par cible supplémentaire. Il partage ensuite sa MR comme il l'entend entre ses différents adversaires. Enfin, il divise équitablement le nombre de points de dégâts de son attaque entre ses adversaires. (voir exemple 8)

SE DÉFENDRE FACE À PLUSIEURS ATTAQUES AVEC UNE TECHNIQUE

La plupart des techniques de défense permettent de faire face à plusieurs assauts (par exemple, le Kahn de Shaka). Dans ce cas, le

personnage ne fait qu'un seul jet de défense mais contre une difficulté de $15 + 5$ par attaque supplémentaire. La MR du jet de défense doit être partagée entre le nombre d'assauts à bloquer, à la convenance du personnage. Evidemment, dans le cas d'une défense multipliant la Résistance du personnage, les règles énoncées à propos de la défense s'appliquent. La multiplication de la Résistance s'applique face à toutes les attaques.

Exemple : Les deux adversaires d'Aethys passent à l'assaut, l'un ayant une MR de 60 et l'autre de 45. Pour les contrer, Aethys fait appel à la Barrière de Paix et fait un jet contre une difficulté de $15 + 5 = 20$. Sa MR est de 90, qu'il partage équitablement entre les deux assauts afin d'annuler totalement la MR de l'un et de réduire celle de l'autre. L'assaut ayant une MR de 45 frappe donc avec une MR finale de 0 et l'assaut ayant une MR de 60 frappe avec une MR finale de 15. Grâce à la multiplication de sa Résistance, Aethys n'encaisse que peu de dégâts.

UTILISATION DES DONS PSYCHIQUES EN COMBAT

Concernant l'utilisation de télépathie ou de télékinésie en combat, toutes les règles sont données dans le chapitre « Créer ses techniques spéciales ».

« UNE MÊME ATTAQUE NE MARCHE JAMAIS DEUX FOIS CONTRE UN CHEVALIER ! »

Gare au guerrier qui utiliserait trop souvent ses techniques face à son adversaire ! Cela pourrait se retourner contre lui. En effet, un Chevalier est entraîné à analyser les attaques de son adversaire afin d'y déceler des failles et de se défendre plus aisément.

Lorsqu'un personnage est la cible d'une technique spéciale adverse, il peut sacrifier une action (comme il sacrifierait une action pour se défendre, ce qu'il peut évidemment faire dès qu'il a tenté son jet d'analyse) afin de tenter d'analyser l'attaque. Ce jet d'analyse se fait en lançant Intelligence + Technique spéciale contre une difficulté égale au (score de l'adversaire dans la Compétence Technique spéciale x 5) ; une attaque possédant un point faible confère des bonus à ce jet (voir le chapitre « Créer ses techniques

1

Exemple 7 : Face à une attaque de son adversaire, Aethys dresse sa Barrière de Paix. Mais l'attaque consiste en une paralysie à l'aide de cercles de lumière (technique d'attaque physique). Toutefois, Aethys obtient une MR de 89 alors que son adversaire n'a obtenu que 54. La Barrière de Paix bloque totalement les cercles de lumière et la Résistance physique d'Aethys est multipliée par 5 pour 10 attaques adverses. Cette MR de 89 sera valable durant toute cette durée.

1

Exemple 8 : L'adversaire d'Aethys a été rejoint par un allié. Faisant face à deux opposants, le Chevalier de la Colombe décide de les attaquer tous deux avec sa Pluie de Plumes. Il fait un jet d'attaque contre une difficulté de $15 + 5 = 20$ et obtient une MR de 68. Aethys choisit de partager sa MR ainsi : 40 sur le nouvel adversaire, qui semble encore très frais, et 28 sur son premier adversaire, qui a déjà été blessé et aura probablement une MR faible sur son jet de défense. L'attaque touche ses deux cibles, les deux adversaires d'Aethys encaissent donc la moitié des dommages de celle-ci, plus la MR partagée.





spéciales »). Un échec à ce jet signifie que le personnage n'a pas su analyser l'attaque adverse. Mais s'il réussit son jet, il pourra ensuite ajouter sa MR au résultat de tous ses jets de défense contre cette technique et ce à chaque fois qu'il y sera confronté.

De la même façon, il est possible d'analyser une technique spéciale de défense. Au moment où le défenseur la déclenche, l'attaquant peut sacrifier une de ses actions pour tenter un jet d'analyse selon les mêmes conditions que ci-dessus. Le jet réussi, il pourra alors ajouter sa MR au résultat de tous ses jets d'attaque se voyant contrés par cette défense.

Si la technique analysée était amenée à évoluer (augmentation de la Compétence Technique spéciale de son détenteur, amplification de ses effets, baisse de son coût, disparition d'un point faible, etc.) par le biais de l'expérience, les avantages du jet d'analyse ne s'appliqueraient plus face à elle. Un nouveau jet d'analyse serait nécessaire pour comprendre cette nouvelle version de la technique.



SE SOIGNER APRÈS UN COMBAT

IL PEUT ARRIVER QU'UN GUERRIER SOIT SI BLESSÉ APRÈS UN COMBAT QUE SA RÉGÉNÉRATION NATURELLE SOIT INEFFECTIVE.

Ainsi, quand un personnage voit ses points de vie tomber à moins de 100, il ne regagne plus (Vigueur x 10) points de vie par action de repos : son corps est trop blessé pour guérir de lui-même.

Un personnage possédant la compétence Médecine peut tenter de se soigner, ou de soigner autrui. Pour cela, il fait un jet d'Intelligence + Médecine contre une difficulté de 15, qui peut être augmentée selon la gravité des blessures à guérir (jusqu'à doubler pour un personnage n'ayant plus que 0 point de vie). Le personnage soigné regagne (MR du jet x 5) points de vie. Le jet de Médecine peut être amélioré par l'utilisation du Cosmos. Un personnage ne peut être soigné ainsi qu'une fois par jour.

A noter qu'il est également possible de soigner des blessures en utilisant le Cosmos, voir le chapitre « Créer ses techniques spéciales ».

LES ARMURES AU COMBAT

UN CHEVALIER PORTERA EN GÉNÉRAL TOUJOURS SON ARMURE AU COMBAT, CAR CELLE-CI LUI APPORTE PLUSIEURS ATOUTS NON NÉGLIGEABLES.

LE BONUS AU COSMOS

Lorsqu'il porte son Armure, le personnage voit son Cosmos augmenter et a ainsi accès à une réserve de puissance plus importante.

LA PROTECTION DE L'ARMURE

Une Armure protège également son porteur, cette protection prenant la forme d'un bonus à la Résistance physique du personnage. Ce bonus est pris en compte dans le cas de techniques de défense multipliant la Résistance physique du personnage.

LE BONUS AUX ATTRIBUTS

L'Armure augmente la force intrinsèque du personnage, en lui apportant un bonus à certains Attributs, bonus qui sont pris en compte pour le calcul des Caractéristiques dérivées lorsque le personnage porte son Armure.

AUTRES ATOUTS

Une Armure peut fournir encore plus à son porteur, comme des capacités supplémentaires (protection psychique), des armes, etc.

LES DÉGÂTS SUR UNE ARMURE

La force de vie d'une Armure est représentée par ses points de Structure.

Au cours d'un combat, quand une Armure encaisse une attaque (physique ou psychique) infligeant des dégâts (après soustraction de la Résistance de son porteur) supérieurs à ses points de Structure maximaux, elle est endommagée. On retranche alors à son total de points de Structure un nombre égal au montant des dégâts auquel on soustrait les points de Structure maximaux de l'Armure.

Soit : **(Dégâts finaux de l'attaque – points de Structure maximaux de l'Armure) = valeur à retrancher au total des points de Structure. (voir exemple 9)**

(Evidemment, les points de dégâts reçus sont soustraits aux points de vie du personnage, comme à l'accoutumée.)

Une Armure dont les points de Structure tombent à 0 est brisée et n'offre plus aucune protection à son porteur. Elle est toujours vivante et peut donc se régénérer ou être réparée facilement.

Un Armure dont les points de Structure tombent à – (un dixième du maximum de points de Structure), l'Armure est

considérée comme morte. Elle ne pourra être réparée que si quelqu'un fait le sacrifice de son sang pour la ressusciter.

LE SACRIFICE DE L'ARMURE

En tant qu'être vivant, une Armure peut être amenée à faire un choix, comme celui de se sacrifier pour sauver son porteur.

Si une attaque infligeant des dégâts suffisants pour tuer le personnage et gravement endommager son Armure est sur le point de frapper le personnage, l'Armure peut (à la convenance du MJ) décider de bloquer entièrement l'attaque et d'en assumer tous les dégâts.

Dans un tel cas, l'Armure est tout simplement détruite, considérée comme morte. Le personnage, lui, aura par contre été protégé de tous les dégâts de l'attaque et n'aura perdu aucun point de vie.

Il va de soi qu'une Armure ne réalise cet ultime sacrifice que pour un porteur avec lequel elle se sent en totale harmonie.

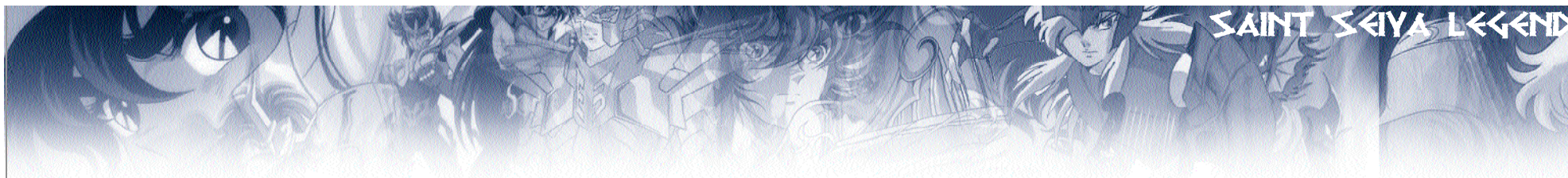
1

Exemple 9 : Aethys se bat en portant son Armure. Son adversaire est très puissant et lui porte une attaque lui infligeant, après retrait de sa Résistance, 675 points de dégâts. Son Armure a un total de points de Structure de 600, elle encaisse donc des dommages de $(675 - 600) = 75$ points de dégâts à retrancher du total de points de Structure. L'Armure de la Colombe n'a plus que 525 points de Structure.





1
0
2



RÈGLES DU JEU 08

EVOLUTION DU PERSONNAGE

UNE FOIS CRÉÉ, LE PJ VA VIVRE DES AVENTURES, VAINCRE DES OBSTACLES, AFFRONTER DES DANGERS, SE MESURER À DES ADVERSAIRES, ETC. BREF, IL VA ACCUMULER DE L'EXPÉRIENCE ET S'AGUERRIR, DEVENIR PLUS FORT, PLUS SAGE, PLUS PUISSANT, ETC.

LE BUT DE CE CHAPITRE EST DE DONNER LES EXPLICATIONS CONCERNANT LES RÈGLES D'ÉVOLUTION DES PERSONNAGES.

103





L'EXPERIENCE

A CHAQUE AVENTURE QU'IL VIVRA, LE PERSONNAGE EN TIRERA DES LEÇONS, APPRENDRA DE SES ERREURS, RENFORCERA SON CORPS ET SON ESPRIT.

En terme de jeu, cela se traduit par le gain de points d'expérience (PX) qu'il pourra dépenser pour améliorer ses caractéristiques.

Les PX sont remis par le MJ à chaque fin d'aventure selon les mérites du personnage. Cette remise de récompense est donc à l'entière discrétion du MJ, toutefois voici une table (**ci-contre**) listant différentes actions et la récompense en terme de PX. Libre au MJ de s'en inspirer.

DÉPENSER SES PX

LE PERSONNAGE PEUT DÉCIDER DE DÉPENSER LES PX QU'IL A ACCUMULÉ AFIN D'AMÉLIORER SES CARACTÉRISTIQUES. CETTE DÉPENSE SE FAIT GÉNÉRALEMENT EN FIN D'AVENTURE MAIS LE MJ PEUT L'AUTORISER EN COURS DE PARTIE.

ATTRIBUT

Pour augmenter un Attribut, le personnage doit dépenser un nombre de PX égal au (niveau à atteindre x 10), en passant par tous les niveaux intermédiaires. Il est impossible d'augmenter en une fois un Attribut de plus de deux. (**voir exemple1**)

Une fois un Attribut amélioré, les Caractéristiques dérivées afférentes doivent être recalculées.

COMPÉTENCE

Pour augmenter une compétence, le personnage doit dépenser un nombre de PX égal au (niveau à atteindre x 5) en passant par tous les niveaux intermédiaires. Il est impossible d'augmenter en une fois une Compétence de plus de trois. (**voir exemple2**)

AVANTAGE / DÉSAVANTAGE

En cours de jeu, un personnage peut gagner des Avantages ou des Désavantages. Cela ne nécessite pas de dépense de PX, mais doit être justifié par les événements de l'aventure, un bon roleplay, etc.

1

Actions accomplies	Gain en PX
Participer à l'aventure	5
Jouer son personnage de façon convaincante	2
Proposer des idées ayant fait avancer l'aventure	2
Affronter un adversaire plus puissant (un Rang d'écart et plus)	2 à 5
Vaincre un adversaire plus puissant (un Rang d'écart et plus)	5 à 10
Affronter un adversaire de même puissance (même Rang)	1 à 3
Vaincre un adversaire de même puissance (même Rang)	3 à 5
Affronter un adversaire moins puissant (un Rang d'écart et plus)	0 à 1
Vaincre un adversaire moins puissant (un Rang d'écart et plus)	1 à 2
Convaincre un adversaire de la justesse de sa cause	5
Se comporter honorablement et promouvoir les idéaux d'Athéna	5

En général, un personnage ayant bien joué au cours d'une aventure doit gagner environ 15 à 20 PX.

Selon l'évolution qu'il souhaite donner à sa campagne, le MJ est libre de distribuer plus ou moins de PX que ce qui est conseillé.

Exemple 1 : Pour passer sa Force de 4 à 6, Aethys devrait dépenser $(5 \times 10) = 50$ PX pour passer de 4 à 5 puis $(6 \times 10) = 60$ PX pour passer de 5 à 6, soit au total 110 PX.

Exemple 2 : Aethys souhaite passer sa Médecine à 2. Pour cela, il lui faut dépenser $(2 \times 5) = 10$ PX.

Exemple 3 : Aethys, après avoir livré de nombreux combats difficiles, souhaite que les effets de sa Mauvaise Réputation disparaisse. Il doit donc dépenser $(2 \times 10) = 20$ PX.

Un personnage peut aussi souhaiter racheter un Désavantage, ou au moins en diminuer les inconvénients. Non seulement cela nécessite un bon roleplay mais également la dépense d'un nombre de PX égal au (niveau du Désavantage x 10). (voir exemple 3)

COSMOS

C'est afin d'améliorer son Cosmos que le personnage sera amené à dépenser le plus de PX.

Augmenter son Cosmos de 1 point nécessite ainsi de dépenser 2 PX. Toutefois, un personnage ne peut pas augmenter son Cosmos de plus de 20 en une fois. (voir exemple 4)

Le MJ peut également octroyer une augmentation au Cosmos du personnage selon les événements du scénario (avoir côtoyé un dieu, être allé au bout de ses limites, avoir frôlé la mort, etc.) sans en passer par une distribution de PX.

ACQUÉRIR UNE RÉSISTANCE PSYCHIQUE

Un personnage, bien que ne possédant ni techniques ni dons psychiques, peut acquérir une Résistance psychique (après avoir subi de nombreuses attaques psychiques, en développant sa volonté, etc.).

Pour cela, il doit dépenser 25 PX et il obtiendra une Résistance psychique calculée de façon normale. Cela doit bien sur être pleinement justifié par les expériences du personnage.

TECHNIQUE SPÉCIALE

Il est possible de créer de nouvelles techniques, d'améliorer celles que l'on possède déjà ou de diminuer leur coût en points de Cosmos.

• **Créer une nouvelle technique** : Le joueur et le MJ élaborent ensemble la nouvelle technique selon les règles du chapitre « Créer ses techniques spéciales ». Le coût de cette technique en pourcentage du Cosmos est le nombre de PX à dépenser pour maîtriser cette technique. Attention, la création d'une nouvelle technique doit être justifiée (le personnage s'est entraîné durement, un maître lui a enseigné ses secrets, etc.) et ne peut se faire que lorsque le personnage passe au Rang supérieur. (voir exemple 5)

• **Améliorer une technique** : Pour améliorer une technique (augmenter le multiplicateur de Dégâts, de Résistance, les malus infligés, etc.), le personnage commence par calculer le coût en pourcentage de Cosmos qu'elle aura après amélioration (en prenant en compte une éventuelle diminution du coût qu'il aura préalablement achetée avec des PX). Puis il dépense le tiers de ce coût en PX afin de valider l'amélioration de sa technique.

Attention, l'amélioration d'une technique doit être justifiée (le personnage s'est entraîné durement, il a mieux compris la nature de sa technique, etc.) et est soumise à l'approbation du MJ. (voir exemple 6)

• **Diminuer le coût d'une technique** : Il est possible de baisser le coût en pourcentage d'une technique spéciale. Pour cela, il faut dépenser un nombre de PX égal au triple de l'économie réalisée. Il est impossible de faire baisser le coût d'une technique spéciale en dessous du tiers de son coût initial. Une telle diminution doit être justifiée (le personnage s'est entraîné, il a mieux compris la nature de son Cosmos, etc.) et est soumise à l'approbation du MJ. (voir exemple 7)

• **Racheter un point faible** : En dépensant le (coût du bonus au jet d'analyse adverse que l'on souhaite diminuer x 3) en PX, le personnage annule le point faible de sa technique. Il est possible de ne racheter que partiellement un point faible, en annulant seulement une partie du bonus conféré au jet d'analyse adverse.



Exemple 4 : Aethys souhaite augmenter son Cosmos de 12, afin de passer de 228 à 240. Il dépense donc $(12 \times 2) = 24$ PX.



Exemple 5 : Aethys souhaite créer une nouvelle technique psychique nommée Psychic Feather, qui consiste à frapper le système nerveux de son adversaire par une plume mentale. Une fois la technique créée, son coût s'avère être de 45% des points de Cosmos et la maîtriser demandera donc à Aethys de dépenser 45 PX.



Exemple 6 : Aethys, qui a gagné en sagesse au cours de ses aventures, souhaite que sa Torpeur pacifique inflige désormais un malus de 7 au lieu de 5 aux actions agressives de son adversaire. Le nouveau coût de cette technique est donc de 95% des points de Cosmos. Il dépense donc $(95 / 3) = 32$ PX pour valider cette amélioration.



Exemple 7 : Aethys souhaite économiser 5% sur le coût de sa Pluie de Plumes. Il doit donc dépenser 15 PX pour cela, faisant passer le coût de cette technique de 46% à 41%. Le coût de la Pluie de Plumes ne pourra jamais tomber en dessous de 15%.





AMÉLIORATION PROVISOIRE

IL PEUT ARRIVER QU'UN PERSONNAGE, MOTIVÉ PAR LA COLÈRE, LA JUSTESSE DE SA CAUSE OU MÊME AIDÉ PAR ATHÉNA, PUISSE SE TRANSCENDER DE FAÇON TEMPORAIRE ET AUGMENTE AINSI SES CARACTÉRISTIQUES.

Selon l'intensité du roleplay du personnage (et l'intérêt de l'aventure), le MJ peut décider de lui octroyer divers bonus :

- Le personnage peut voir un ou plusieurs de ses Attributs augmenter,
- Le personnage peut voir son Cosmos augmenter,
- Un personnage peut voir ses Caractéristiques dérivées augmenter, indépendamment des autres caractéristiques, Etc.

Bien entendu, de tels bonus sont temporaires et ne sont en général valables que durant quelques tours, voire pendant tout un combat. Dès que les effets prennent fin, toutes les caractéristiques du personnage reviennent à leur niveau habituel.

« UNISSONS NOS COSMOS »

Deux ou plusieurs personnages peuvent décider de combiner leurs Cosmos.

Dans un tel cas, on commence par choisir qui reçoit le Cosmos de ses compagnons. C'est son niveau de Cosmos qui servira de référence.

Chacun des personnages désirant faire un don de Cosmos doit réussir un jet de Psychisme + Concentration contre une difficulté de 20. En cas d'échec, le personnage n'a pas su transmettre sa puissance. En cas de réussite, il peut par contre dépenser X points de Cosmos afin d'augmenter le Cosmos du receveur de $(X/2)$ points.

Il est impossible de cette façon de passer aux Rangs 7, 8 ou 9 sans maîtriser les Sens supérieurs nécessaires.

EFFLEURER LE SEPTIÈME SENS

Lors d'un combat, un personnage peut réussir à toucher du doigt le Septième Sens, en se sublimant ou encore en perdant ses sens.

Le personnage doit obligatoirement être de Rang 6. Cet effleurement du Septième Sens lui permet de bénéficier temporairement (à la discrétion du MJ : de quelques tours à tout un combat) des avantages inhérents à la maîtrise de ce Sens : abolition de la limite de dépense des points de Cosmos par action, maîtrise de la télépathie et de la télékinésie sans restriction de dépense, possibilité d'attaquer un dieu sans voir son coup renvoyé vers soi...

Un personnage qui est parvenu à effleurer plusieurs fois le Septième Sens n'a normalement aucune difficulté à passer au Rang 7.

PASSER D UN RANG A L AUTRE

LORSQU'UN PERSONNAGE PASSE AU RANG SUPÉRIEUR, CELA SIGNIFIE QU'IL POSSÈDE UN COSMOS SUFFISANT. CELA S'ACCOMPAGNE DE CERTAINS AVANTAGES.

Ainsi, à chaque passage de Rang, le personnage a la possibilité de créer une nouvelle technique spéciale. S'il n'a pas les PX nécessaires pour cela, ou s'il ne souhaite pas créer une nouvelle technique immédiatement, il peut garder cette possibilité en réserve et l'utiliser ultérieurement.

PASSER AU RANG 4

Le passage au Rang 4 donne au personnage la maîtrise immédiate de la téléportation.

PASSER AU RANG 7

Un personnage ne peut passer au Rang 7 que s'il maîtrise le Septième Sens. Acquérir cette maîtrise n'est gouverné par

aucune règle précise, cela se fait au cours des aventures que vit le personnage, d'après son roleplay, au bon vouloir du MJ.

Dès lors qu'il est décidé que le personnage maîtrise le Septième Sens, il peut accéder au Rang 7. Ce passage de Rang donne au personnage la maîtrise immédiate de la télépathie et de la télékinésie (qu'il peut utiliser sans restriction de distance), ainsi que la possibilité de créer des techniques dimensionnelles ou de retrait des sens. Si jusque là il n'avait ni Dégâts ni Résistance psychiques, il en bénéficie désormais.

Maîtriser le Septième Sens permet aussi au personnage de ne plus être limité par $((\text{Psychisme} + \text{Rang}) \times 5)$ sur le nombre de points de Cosmos qu'il peut dépenser par action. Il peut désormais en dépenser autant qu'il désire grâce à sa compréhension de la nature de l'univers. Également, il regagne son Cosmos plus rapidement, régénérant $(\text{Psychisme} \times 10)$ points de Cosmos par action d'inactivité.

PASSER AU RANG 8

Il n'y a pas de conditions requises pour passer du Rang 7 au Rang 8.

Toutefois, un personnage de Rang 8 doit commencer à s'éveiller à l'Arayashiki, que l'on nomme aussi Huitième Sens. Eveiller son âme à ce Sens n'est gouverné par aucune règle précise, cela se fait au cours des aventures que vit le personnage, d'après son roleplay, au bon vouloir du MJ. S'éveiller à l'Arayashiki n'implique pas forcément de maîtriser ce Sens totalement. Un personnage peut très bien n'avoir accès qu'à l'un des deux avantages décrits ci-après. Toutefois, maîtriser tous les aspects de l'Arayashiki est nécessaire à qui veut atteindre la Volonté divine.

Dès lors qu'il est décidé que le personnage maîtrise l'Arayashiki, il peut passer au Rang 8.

Être éveillé à l'Arayashiki procure un certain nombre d'avantages au personnage :

Son âme est désormais libérée de la peur de la mort. Lorsque son corps est tué, son âme s'en détache mais, libérée des chaînes de la peur, garde son libre-arbitre. L'âme du personnage n'est ainsi pas obligée d'aller aux Enfers et de se soumettre à la volonté d'Hadès.

Elle peut voyager librement entre les dimensions de l'univers.

Toutefois, elle reste une âme et est donc immatérielle dans les dimensions physiques, ne pouvant interagir avec

l'environnement. Tout au plus peut-elle utiliser sa télépathie et sa télékinésie. Dans les dimensions spirituelles (comme les Enfers) par contre, l'âme possède la possibilité d'interagir avec son environnement et ses habitants, se créant un avatar qui aura les mêmes Attributs mentaux que le personnage mais dont tous les Attributs physiques seront égaux à son Psychisme. Compétences et Cosmos restent identiques. Lorsque l'âme est lassée d'errer ainsi, ou lorsqu'elle a accompli la mission qu'elle devait accomplir par delà la mort, elle peut choisir de se réintégrer au cycle des réincarnations. Elle perd alors tous ses souvenirs et sera appelée à intégrer un nouveau corps pour une nouvelle vie.

Toutefois, il peut arriver qu'une âme, même maîtrisant l'Arayashiki, puisse être dépouillée de sa volonté. Cela arrive par exemple en cas de choc important (comme la destruction de son avatar dans une dimension spirituelle) ou en face d'une volonté implacable. Dans de tels cas, l'âme perd tous les bénéfices de la maîtrise du Huitième Sens.

Le personnage, dont l'âme s'est défaite des chaînes de l'existence, devient incroyablement résistante à toute atteinte psychique. Ainsi, les attaques psychiques émanant d'une personne ayant un Cosmos inférieur à celui du personnage n'ont tout simplement aucun effet. Seul un individu au Cosmos plus élevé que celui du personnage peut prétendre abuser son esprit.

PASSER AU RANG 9

Pour accéder au Rang 9 et devenir un dieu, le personnage doit maîtriser tout les aspects de l'Arayashiki puis s'éveiller au Neuvième Sens, que l'on appelle Volonté divine. Atteindre ce niveau n'est gouverné par aucune règle précise, cela se fait au cours des aventures que vit le personnage, d'après son roleplay, au bon vouloir du MJ.

La Volonté divine est l'ultime essence du Cosmos, qui gouverne tous les aspects de l'univers. En atteignant le Rang 9, le personnage fait fusionner une partie de son âme avec cette Volonté divine. Il s'identifie alors à un concept, celui dont il

107





souhaite devenir le dieu, ce qui lui permet de ne pas se dissoudre dans l'univers. Le personnage devient alors réellement un dieu, capable de puiser à la source même de l'univers pour accomplir sa volonté. Cela se traduit ainsi en termes de jeu :

Le personnage devient immortel de corps et d'âme. Son lien à la Volonté divine lui assure de ne jamais voir son corps dépérir de cause naturelle et il ne vieillira plus physiquement. Par contre, ce corps peut être tué ou détruit, lors d'un combat par exemple. L'âme du personnage s'en détache alors. Lorsqu'elle aura réuni assez de force, elle pourra choisir de se réincarner de deux manières différentes :

- **En possédant un corps** : L'âme peut choisir de posséder le corps d'une personne, qui doit répondre à certains critères pour cela. L'âme du personnage évince celle du corps et en prend possession. Le corps s'éveille successivement aux trois Sens supérieurs et le personnage récupère sa puissance : les Attributs physiques restent ceux du corps d'emprunt, mais les Attributs mentaux, les Compétences et le Cosmos sont ceux du personnage. Toutefois, du fait qu'elle est une intruse, l'âme ne peut assurer une possession stable. Le personnage aura ainsi un malus à toutes ses actions égal au Psychisme du possédé. De plus, chaque jour, il devra réussir un jet en opposition de Psychisme contre le Psychisme du possédé ; un échec signifie qu'il perd le contrôle du corps jusqu'à ce qu'il réussisse à nouveau ce jet en opposition. Et un autre dieu pourra user de la technique qui consiste à extraire l'âme pour l'emprisonner...

- **En créant un corps** : Après avoir réuni une grande puissance, nécessaire pour créer ex nihilo un corps de nouveau-né (généralement, cela prend entre 200 et 300 ans), l'âme du personnage s'incarne dans ce corps. Ce faisant, elle entre en sommeil et oublie temporairement tout de sa condition. L'enfant grandit normalement, faisant parfois des rêves qui sont plus des souvenirs que des chimères. Lorsqu'il atteint la puberté, il s'éveille successivement aux trois Sens supérieurs et reprendra possession de sa pleine puissance et de tous ses souvenirs de ses incarnations précédentes. Si cette méthode de réincarnation prend plus de temps que la possession, elle a l'avantage d'être stable. L'âme et le corps sont inextricablement liés et ne peuvent

être séparés d'aucune façon – si ce n'est la mort...

Le personnage acquiert un pouvoir quasi absolu sur le concept auquel il s'est identifié. Ainsi, toutes les techniques spéciales ayant un rapport avec son concept ne lui coûtent plus aucun point de Cosmos à lancer (il peut toutefois toujours investir des points de Cosmos pour augmenter la MR de son jet). Ceci est du au fait qu'il n'a plus à utiliser sa puissance pour plier la réalité à ses désirs : sa volonté s'exerce directement sur la Volonté divine qui gouverne l'univers.

Faisant partie intégrante de l'univers grâce à son lien à la Volonté divine, le personnage ne peut plus être atteint par les coups d'êtres ne comprenant pas la nature de l'univers. Ainsi, toutes les attaques dirigées contre le personnage et envoyées par des individus ne maîtrisant pas au moins le Septième Sens se retournent contre eux irrémédiablement. Seuls des personnages s'étant éveillés au premier des trois Sens supérieurs peuvent espérer atteindre un dieu.





RÈGLES DU JEU 09

ÉVOLUTION DE L'ARMURE

L'ARMURE EST L'INSTRUMENT INDISPENSABLE DU PERSONNAGE : PREUVE QU'IL EST UN CHEVALIER, PROTECTION SALVATRICE, ETC.
AU COURS DES AVENTURES VÉCUES PAR LE PERSONNAGE, SON ARMURE ÉVOLUE AVEC LUI. ELLE PEUT ÊTRE ENDOMMAGÉE PENDANT UNE BATAILLE, AMÉLIORÉE PAR UN ALCHEMISTE, S'IMPRÉGNER DU CARACTÈRE DU PERSONNAGE, ETC.
LE BUT DE CE CHAPITRE EST DE DONNER LES EXPLICATIONS CONCERNANT LES RÈGLES D'ÉVOLUTION DES ARMURES.

1
0
9





ENDOMMAGEMENT, RÉPARATION

SOUVENT, UNE ARMURE SERA ENDOMMAGÉE DURANT UN FÉROCE COMBAT. ELLE POURRA ALORS ÊTRE RÉPARÉE OU SE RÉGÉNÉRER TOUTE SEULE.

RÉGÉNÉRATION

Une Armure récupère naturellement (Protection x10) points de Structure toutes les douze heures.

Conservée dans son urne, une Armure voit ses facultés régénératrices doublées. Elle récupère ainsi (Protection x 10) points de Structure toutes les six heures.

Certaines Armures ont une faculté de régénération plus élevée. C'est une possibilité qui s'achète lors de la création de l'Armure, ou lors de son amélioration.

RÉPARATION

Un individu possédant la Compétence Forge cosmique peut réparer les Armures, s'il possède les outils nécessaires et la matière première indispensable (poussière d'étoiles, gammanion, orichalque). Généralement, seuls les survivants du continent disparu de Mû possèdent cette Compétence à un niveau suffisamment élevé pour réparer efficacement les Armures et disposent des matériaux adéquats.

Une telle personne peut rendre à une Armure (Protection x 10) points de Structure en une demi-heure de réparation. Il doit pour cela réussir un jet d'Intelligence + Forge Cosmique contre une difficulté de 20. La MR de ce jet s'ajoute au nombre de points de Structure regagnés. Le personnage peut passer plus de temps à réparer une Armure, mais il doit pour cela faire un jet par demi-heure.

MORT ET RÉSURRECTION

Les Armures sont des êtres vivants, aussi peuvent-elles mourir. Si une Armure voit ses points de Structure tomber à – (un

dixième de leur maximum), on la considère morte. Elle prend une teinte grisâtre et n'émet plus aucun Cosmos ; ce n'est plus alors qu'un assemblage de morceaux de métal.

Pour ressusciter une Armure morte, il faut un sacrifice de sang d'un être éveillé au Cosmos (un individu au minimum de Rang 3). Cette personne doit donner un tiers de son sang (et donc perdre un tiers de ses Points de Vie) pour faire renaître une étincelle de vie dans l'Armure.

Une fois ce sacrifice accompli, on considère que l'Armure renaît avec 0 points de Structure. Elle peut dès lors soit se régénérer soit être réparée par un alchimiste.

AMÉLIORATION

UNE ARMURE PEUT SE TROUVER AMÉLIORÉE PAR BIEN DES MOYENS, CE QUI PEUT LUI PERMETTRE PARFOIS DE DEVENIR PLUS PUISSANTE QU'UNE ARMURE DE CLASSE SUPÉRIEURE.

AMÉLIORATION NATURELLE

Un Chevalier et son Armure ont un lien symbiotique très fort. Bien souvent, l'Armure s'imprègnera des qualités de son porteur et évoluera en conséquence.

Ainsi, un personnage peut utiliser ses PX pour améliorer son Armure dans une certaine mesure.

- **Améliorer le Bonus au Cosmos** : Le personnage doit dépenser 4 PX pour améliorer le Bonus au Cosmos octroyé par l'Armure de 1.

- **Améliorer la Protection** : Le personnage doit dépenser 10 PX pour améliorer la Protection de 1 (les points de Structure augmentent et le point de congélation s'abaisse en conséquence).

- **Améliorer la régénération de l'Armure** : Le personnage doit dépenser 5 PX pour une heure de moins.

- **Améliorer les bonus aux Attributs** : Le personnage doit dépenser 10 PX pour améliorer un bonus aux Attributs de 1.

- **Améliorer une Particularité** : Le personnage doit dépenser le double de PA qu'a coûté cette Particularité à la création en PX.

• **Acheter une Particularité** : Le personnage doit dépenser le triple de PA qu'aurait coûté cette Particularité à la création en PX.

AMÉLIORATION PAR UN ALCHEMISTE

Seul un alchimiste accompli peut espérer améliorer une Armure. Un tel individu se doit de posséder les caractéristiques suivantes : Agilité 7, Intelligence 8, Psychisme 8, Connaissance (Armures) 10, Forge cosmique 8, Concentration 7.

Pour améliorer une Armure, il doit alors choisir ce qu'il veut faire (augmenter la Protection, le Bonus au Cosmos, etc.) puis faire un jet de Intelligence + Connaissance : Armures contre une difficulté égale au Bonus de Cosmos de l'Armure. La réussite de ce jet permet à l'alchimiste de comprendre ce qu'il a à faire pour améliorer l'Armure. Puis il effectue un jet d'Intelligence + Forge Cosmique contre une difficulté égale au Bonus de Cosmos de l'Armure. Ce jet réussi, l'alchimiste a réussi à améliorer la caractéristique de l'Armure qu'il désirait.

En une fois, ce qui représente une demi-heure de travail, il peut :

- Augmenter le Bonus au Cosmos de 3.
- Augmenter la Protection de 2 (les points de Structure augmentant en conséquence).
- Diminuer la vitesse de régénération d'une heure.
- Augmenter les bonus aux Attributs de 1.

Il ne peut pas par contre améliorer une Particularité car celles-ci sont liées à la nature spécifique de l'Armure et ne peuvent évoluer qu'en fonction de son porteur.

AMÉLIORATION LORS D'UNE RÉSURRECTION

Si le Chevalier qui offre son sang pour redonner vie à l'Armure est particulièrement valeureux, puissant ou sage, l'Armure peut s'imprégner de ces qualités pour devenir meilleure.

Il est impossible, devant la diversité des cas possibles, de donner des règles précises. Voici toutefois quelques exemples sur lesquels le MJ pourra s'appuyer.

- **Si la personne donnant son sang est réputée pour sa résistance et sa robustesse** (minimum 8 en Vigueur), l'Armure

améliorera sa Protection (et donc ses points de Structure).

- **Si la personne donnant son sang possède une grande volonté** (minimum 8 en Psychisme), l'Armure améliorera son Bonus au Cosmos.

- **Si la personne donnant son sang est d'une grande sagesse et d'une ruse réputée** (minimum 8 en Intelligence), l'Armure améliorera ses bonus aux Attributs.

- **Si la personne donnant son sang possède le Septième Sens**, l'Armure pourra octroyer à son porteur tous les avantages du Septième Sens durant un tour par combat.
Etc.

LE CARACTÈRE DE L'ARMURE

COMME ON L'A VU, UNE ARMURE SACRÉE N'EST PAS UN OBJET INERTE MAIS UNE ENTITÉ VIVANTE, POSSÉDANT UNE CONSCIENCE LIMITÉE DE SON ENVIRONNEMENT.

C'est avec son porteur que l'Armure formera un lien très fort, une sorte de symbiose. Toutefois, il arrive que ce lien ne soit pas du goût de l'Armure. Si elle estime que son porteur n'est pas digne d'elle (car ne respectant pas son devoir de Chevalier, se comportant lâchement ou avec cruauté, etc.), elle peut décider de le sanctionner de diverses façons :

- **Annulation ou diminution du Bonus au Cosmos** : si son porteur n'arrive pas à maîtriser son propre Cosmos, l'Armure ne peut guère l'aider. Le Bonus au Cosmos qu'elle confère habituellement peut se voir ainsi annuler ou considérablement diminué jusqu'à ce que le porteur arrive à se rendre maître de sa propre force cosmique.
- **Annulation ou diminution de la Protection** : une Armure peut décider d'annuler ou de diminuer fortement la Protection qu'elle octroie à son porteur (sans pour autant diminuer ses points de Structure) si elle juge que celui-ci en est indigne.
- **Annuler ou diminuer les bonus aux Attributs** : un porteur





rejeté par son Armure peut également se voir retirer totalement ou partiellement ses bonus aux Attributs.

Généralement, ces sanctions de l'Armure envers son porteur sont temporaires et destinées à encourager le Chevalier à se montrer digne de son rang et de la déesse qu'il sert.

Le pire qui puisse arriver à un Chevalier est d'être renié par son Armure. Dans ce cas-là, celle-ci refusera de continuer à être portée et se retirera ou ne recouvrira plus son porteur. Un tel Chevalier se verrait démis de son titre et en général banni du Sanctuaire.

L'Armure attendra alors son nouveau porteur.

1
1
2





ANNEXE 01

TYPES DE CAMPAGNE

L'UNIVERS DE SAINT SEIYA EST VASTE ET DISPOSE D'UNE LONGUE HISTOIRE FAITE DE GUERRES ET DE HAUTS FAITS D'ARMES.

UNE TELLE RICHESSE PERMET DE CONCEVOIR DE NOMBREUSES SAGAS DE TOUS TYPES, DE FABULEUSES CAMPAGNES DONT LES PERSONNAGES SERONT LES HÉROS.



CAMPAGNES CLASSIQUES

DANS CE TYPE DE CAMPAGNE, LES SCÉNARIOS SE SITUENT DURANT LES DIFFÉRENTES PÉRIODES DU MANGA DE MASAMI KURUMADA.

AVANT LA PURIFICATION DU SANCTUAIRE

Le Sanctuaire est commandé par Saga l'usurpateur, et Athéna s'avère être la jeune Saori Kido, protégée par cinq courageux Chevaliers de Bronze. Le Sanctuaire est dirigé d'une main de fer et de nombreux Chevaliers envisagent de désertir, ne reconnaissant plus le sens de leur mission dans la façon dont le Grand Pope mène la Chevalerie.

Les personnages peuvent être des Chevaliers aux ordres du Grand Pope, accomplissant des missions pour son compte sans savoir qu'ils servent un usurpateur. Peut-être seront ils amenés à s'opposer à la véritable Athéna, croyant avoir à faire à une imposture.

Où alors les personnages peuvent être des Chevaliers rebelles, décidés à lutter contre l'autorité abusive du Grand Pope et traqués de fait comme des renégats.

APRÈS LA BATAILLE DES DOUZE MAISONS

Après la purification du Sanctuaire et la mort de l'usurpateur Saga, la Chevalerie est décimée par cette guerre civile. De nombreux Chevaliers d'Or et d'Argent ont trouvé la mort et les cinq Chevaliers de Bronze protecteurs d'Athéna sont dans le coma, grièvement blessés.

Mais d'autres Guerres saintes se préparent. Pour y faire face, Athéna lance un appel à travers le monde entier pour que tous les Chevaliers nouvellement sacrés se rendent au Sanctuaire afin de renforcer la défense de la Terre.

Les personnages sont des Chevaliers répondant à cet appel et se verront confier diverses missions essentielles à la réorganisation du Sanctuaire. Ils pourront participer à des événements aussi importants que la Bataille d'Asgard et du Sanctuaire sous-marin.

APRÈS LA GUERRE CONTRE HADÈS

La situation du Sanctuaire est encore plus déplorable qu'après la Bataille des douze Maisons. Tous les Chevaliers d'Or sont morts et Seiya, le plus grand défenseur d'Athéna, semble avoir été mortellement blessé par le dieu de des Enfers.

Quelles nouvelles menaces peuvent s'abattre sur un Sanctuaire exsangue ? D'autres dieux guettent-ils dans l'ombre, prêts à s'emparer d'une Terre désormais privée de ses protecteurs ?

Les personnages sont des Chevaliers survivants des derniers conflits, ils constituent désormais le fer de lance de la protection du Sanctuaire contre de nouveaux ennemis...

CAMPAGNES ALTERNATIVES

DANS CE TYPE DE CAMPAGNES, L'UNIVERS EST BIEN CELUI DU MANGA MAIS UN OU PLUSIEURS PETITS ÉVÈNEMENTS ONT CONDUIT À DES CHANGEMENTS MARQUANTS, TRANSFORMANT UN DÉCOR FAMILIER ET OFFRANT DE NOMBREUSES OPPORTUNITÉS DE TRANSGRESSION.

AIOROS GRAND POPE

Et si, au lieu de s'enfuir en emportant Athéna, Aioros avait fait face à Saga et l'avait vaincu ? Devenant Grand Pope selon les souhaits initiaux de Shion, il aurait dirigé le Sanctuaire de façon juste et judicieuse, réunissant une Chevalerie puissante et nombreuse sous l'égide d'Athéna pour faire face aux Guerres saintes à venir.

Dans un tel univers, Mitsumasa Kido n'aurait jamais été mis au courant de l'existence de la Chevalerie et en conséquence, jamais Seiya et ses frères se seraient devenus Chevaliers. Ce genre de postulat autorise de nombreuses libertés en matière de création de personnages, ceux-ci pouvant être Chevaliers du Dragon, du Cygne, etc. sans que cela soit contradictoire avec le manga dont la trame ne s'applique plus.

ATHÉNA TUÉE PAR SAGA

Et si Saga était allé au bout de son dessein, en assassinant la petite Athéna ? Un Sanctuaire dirigé par un fou schizophrène pourra-t-il faire face aux nombreuses Guerres saintes futures ? Devant l'implacabilité du règne de Saga, combien de Chevaliers se seraient rebellés pour lutter contre un pouvoir à leurs yeux maléfique ?

Là encore, ce type d'univers permet de nombreuses opportunités de création de personnages et d'aventures, à la fois familières et complètement différentes de la trame du manga.

CAMPAGNES HISTORIQUES

L'UNIVERS DE SAINT SEIYA POSSÈDE UNE HISTOIRE RICHE ET COHÉRENTE, EMPLIE DE NOMBREUSES GUERRES ET ÉVÈNEMENTS FANTASTIQUES QUI SONT AUTANT DE TRAMES À EXPLORER POUR CONSTRUIRE DE FANTASTIQUES CAMPAGNES.

LA CRÉATION DE LA CHEVALERIE

La première Guerre sainte contre Poséidon vit la création des Armures par le peuple de Mû afin de lutter contre les invincibles Marins.

Les personnages peuvent faire partie des premiers Chevaliers de toute l'histoire. Une telle campagne permet également de jouer à haut niveau en permettant la création de personnages Chevaliers d'Or pour lutter contre les Généraux. Une fois la guerre finie, c'est à la création et l'organisation du Sanctuaire que les personnages peuvent participer.

LA GIGANTOMACHIE

Cette guerre terrible eut pour conséquence l'engloutissement du continent de Mu. Elle opposa les Chevaliers à de mystérieux adversaires très puissants, les Géants.

Là encore, les personnages peuvent endosser directement le rôle de puissants Chevaliers pour lutter contre ces terribles adversaires. C'est aussi l'occasion de leur faire vivre un événement cataclysmique comme la destruction de Mu et l'éparpillement de son peuple.

ARÈS

Une terrible Guerre sainte opposa Arès et ses Berserkers à Athéna et ses Chevaliers. Ce fut une des guerres les plus meurtrières et seules les Armes de la Balance permirent au Sanctuaire de l'emporter. Cinquante-huit Chevaliers se battirent mais il semble que très peu survécurent.

Une telle campagne peut être l'occasion de donner un parfum tragique aux aventures des personnages, qui verront la Chevalerie se faire décimer avant de succomber eux-même au cours de cette guerre si sauvage. A moins qu'ils ne fassent partie des survivants et soient les fameux Chevaliers qui poursuivirent Arès jusqu'en Enfer pour lui faire payer sa cruauté...

LA PREMIÈRE GUERRE CONTRE HADÈS

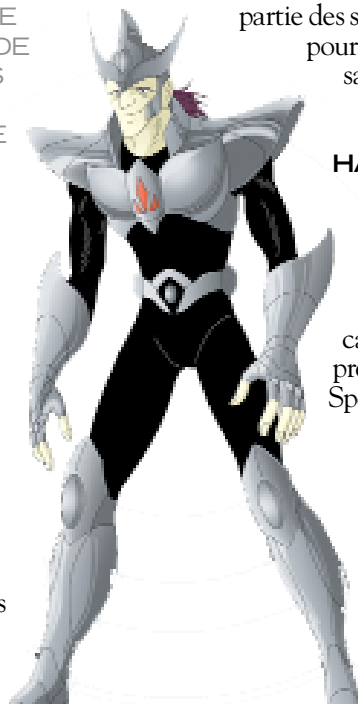
C'est en 1743 qu'Hadès attaqua pour la première fois le Sanctuaire. A l'époque, soixante-dix-neuf Chevaliers étaient en activité, et seuls deux survécurent.

Comme pour la guerre contre Arès, une telle campagne aurait un côté désespéré prononcé, presque tous les Chevaliers mourant face aux Spectres pour permettre à Athéna de vaincre Hadès.

AUTRES GUERRES INCONNUES

Il semble évident qu'eurent lieu d'autres Guerres saintes face à divers dieux durant la longue histoire de la civilisation.

Il est ainsi possible d'improviser de nombreuses campagnes historiques libérées du poids de la cohérence avec les événements du manga.



ANNEXE 02

SOURCES

SAINT SEIYA

Manga de Masami Kurumada, 28 tomes aux éditions Kana

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

Série animée et films, en DVD chez AB Productions

MÉMORIAL SAINT

Fanzine de Ludovic Guetté et Lionel Ovide, 2 tomes

CYNA

Le site de Naoki et Arion : www.cyna.net

SAINTSEIYA.COM

Le site de Pégasus, recueil de fan-fictions : www.saintseiya.com

ATHÉNA NO SAINT

L'autre jeu de rôle sur Saint Seiya : www.blame.phpnet.org/

LE SCRIBE DU SANCTUAIRE

Le site de Vincent, sans pseudo : www.scribe.uuhost.fr.uu.net/



DATE DE CREATION:

Particularités :