

RÈGLES DU JEU 03

L'ARMURE SACRÉE

LE POSTULAT DE BASE DE SAINT SEIYA LEGEND EST QUE LE PJ EST UN CHEVALIER D'ATHÉNA. EN TANT QUE TEL, IL POSSÈDE, OU SERA AMENÉ À POSSÉDER, UNE ARMURE SACRÉE ISSUE DE L'UNE DES 88 CONSTELLATIONS. LES ARMURES SONT ELLES AUSSI DÉFINIES PAR UN ENSEMBLE DE CARACTÉRISTIQUES CHIFFRÉES QUI PERMETTENT DE DÉTERMINER CE QU'ELLES SONT, LEUR PUISSANCE, ETC.

7
1

LES RÈGLES ☐ ☐ ☐





LE COSMOS

LES ARMURES SACRÉES SONT VIVANTES, CAR ELLES POSSÈDENT EN ELLES UN FRAGMENT DE LA VOLONTÉ DIVINE, UN COSMOS. MAIS CE COSMOS N'EST PAS FIXE, IL DÉPEND EN GRANDE PARTIE DE LA PUISSANCE DU CHEVALIER QUI PORTE L'ARMURE.

Ainsi, une Armure possède un bonus de Cosmos. Il s'agit d'une valeur qui s'ajoute au Cosmos d'un Chevalier lorsqu'il la porte. Attention toutefois, ce bonus ne rentre pas en compte pour le calcul du coût des techniques spéciales (voir le chapitre « Créer ses techniques spéciales »), il s'agit d'une réserve dans laquelle peut puiser le personnage. Cependant, ce bonus rentre en compte pour le calcul des Caractéristiques dérivées.

Un Chevalier portant son armure peut ainsi voir son Cosmos passer dans la classe au-dessus à certaines exceptions près : il est impossible de passer au Rang 7 sans maîtriser le Septième Sens, et de passer au Rang 9 sans maîtriser l'Arayashiki et avoir atteint la Volonté divine. Dans le cas d'un Chevalier ayant un Cosmos de Rang 6 que le bonus de Cosmos de son Armure amènerait au Rang 7, il ne pourrait pas dépasser le maximum du Rang 6 (soit 600).

LA STRUCTURE

UNE ARMURE SE DÉFINIT PAR SA RÉSISTANCE AUX COUPS, LA PROTECTION QU'ELLE DONNE AU CHEVALIER QUI LA PORTE.

- **Protection** : C'est la valeur protectrice de l'Armure. Elle se rajoute directement à la Résistance physique du personnage. Elle dépend de la classe de l'Armure :
 - Armure de Bronze : 5
 - Armure d'Argent : 10
 - Armure d'Or : 20
- **Points de Structure** : Il s'agit en quelque sorte des points de vie d'une Armure mais également de sa protection intrinsèque. Cette valeur est égale à Protection x 100. Lorsque les points de Structure d'une Armure tombent à 0, l'Armure est si abîmée qu'elle se détache de son porteur et se régénère. Si les points de Structure tombent à une valeur égale à - (le maximum de points de Structure), l'Armure est considérée comme morte.
- **Régénération** : Lorsqu'une Armure se régénère, elle récupère ses points de Structure à raison de (Protection x 10) points toutes les douze heures.
- **Point de congélation** : C'est la température à laquelle l'Armure voit son activité atomique s'arrêter à cause du froid, ce qui provoque sa mort. Cette information n'est utile

Les autres types d'armures

Les Armures sacrées portées par les chevaliers d'Athéna ne sont pas les seules qui existent. Des guerriers au service de divers dieux portent également de telles protections, que ce soit les armures asgardiennes ou les Ecaïlles des mariners de Poséïdon.

Toutes ces armures obéissent aux règles énoncées ci-dessus, elles ont les mêmes caractéristiques, et se créent selon les règles du chapitre « Créer son Armure ». (...)

7
2



(.../) Seule différence notable, à l'exception des Armures noires et de celles d'Abel, aucun autre type d'armures n'est stocké dans des urnes.

Voici une liste des autres types d'armures, avec leurs caractéristiques moyennes.

• Les Armures noires

Bonus de Cosmos : + 15
Protection : 3
Points de Structure : 300
Point de congélation : - 130°C
Bonus aux attributs : + 2
Particularités : les mêmes que celles des Armures de Bronze qu'elles copient, en moins puissantes.

• Les Armures d'Abel

Bonus de Cosmos : + 85
Protection : 17
Points de Structure : 1700
Point de congélation : - 273,15 °C soit le zéro absolu
Bonus aux attributs : + 6
Particularité : imprégnées de la puissance d'Abel (d'où le point de congélation).

• Les Armures asgardiennes

Bonus de Cosmos : + 70
Protection : 16
Points de Structure : 1600
Point de congélation : - 260°C
Bonus aux attributs : + 5
Particularité : Protection de 19 contre les attaques basées sur le froid. (...)

que dans la mesure où le MJ décide d'exposer une Armure à une telle température. Les attaques de froid voient leur température définie par les dégâts qu'elles provoquent (ainsi, si une attaque de froid fait assez de dégâts pour tuer une Armure en un coup, on considère qu'elle a atteint le point de congélation de celle-ci). Ce point de congélation dépend de la classe de l'Armure :

Armure de Bronze : - 150°C

Armure d'Argent : - 200°C

Armure d'Or : - 273,15 °C soit le zéro absolu

Il y a une certaine corrélation entre la Protection d'une Armure et son point de congélation. Ainsi, pour chaque point de Protection en plus de 5, une Armure voit son point de congélation s'abaisser de 10°C (sans qu'il soit possible de descendre en dessous du zéro absolu).

LES BONUS AUX ATTRIBUTS

UNE ARMURE DONNE À SON PORTEUR LA POSSIBILITÉ DE TRANSCENDER SES LIMITES, EN LUI ACCORDANT DES POINTS DE BONUS À RÉPARTIR ENTRE SES ATTRIBUTS LORSQU'IL LA PORTE.

Le nombre de points de bonus accordés dépend là aussi de la classe de l'Armure :

Armure de Bronze : + 3

Armure d'Argent : + 4

Armure d'Or : + 6

Le joueur détermine les Attributs qui bénéficieront de ces points de bonus. Il peut décider de mettre tous les points sur le même Attribut, ou bien de les partager entre plusieurs Attributs. Ainsi, un Chevalier de Bronze peut décider de consacrer un + 2 à sa Force et un + 1 à sa Vigueur lorsqu'il porte son Armure de Bronze. Un Attribut peut dépasser la valeur limite de 10 lorsqu'il bénéficie des points de bonus octroyés par l'Armure.

PARTICULARITÉS

UNE ARMURE PEUT AUSSI POSSÉDER DES PARTICULARITÉS QUI LUI SONT PROPRES ET QUI LA DIFFÉRENCIENT DES AUTRES ARMURES DE LA MÊME CLASSE.

Ce peut être :

Une arme qui fait partie intégrante de l'Armure,
Une résistance particulière (qui augmente la Protection contre un certain type d'attaque),
Etc.

L URNE SACRÉE

A CHAQUE ARMURE CORRESPOND UNE URNE SACRÉE.

Celle-ci est le réceptacle de l'Armure, construit en orichalque et de forme cubique. Pour l'ouvrir, le Chevalier doit tirer sur une chaîne qui se trouve sur l'une des faces. Parfois, l'Armure sort d'elle-même pour répondre à l'appel (conscient ou non) du Chevalier.

Cette urne permet à l'Armure, lorsqu'elle s'y trouve, de se régénérer plus vite. Ainsi, placée dans son urne sacrée, une Armure se régénère deux fois plus vite, soit (Protection) points récupérés toutes les six heures.

Les urnes possèdent un certain nombre de points de Structure selon leur classe. Une urne détruite peut facilement être réparée par un Chevalier possédant les compétences nécessaires.

Urne de Bronze : 50 points de Structure,

Urne d'Argent : 150 points de Structure,

Urne d'Or : 300 points de Structure.



(.../)... Les Ecailles

Ecailles des

Généraux des Mers :

Bonus de Cosmos : + 65

Protection : 14

Points de Structure : 1400

Point de congélation : - 240°C

Bonus aux attributs : + 4

Particularité : /

Ecailles des

Commandants de Légion :

Bonus de Cosmos : + 55

Protection : 8

Points de Structure : 800

Point de congélation : - 170°C

Bonus aux attributs : + 3

Particularité : /

• Les Surplis

La puissance des Surplis est trop variable pour que des statistiques moyennes soient données. Les Surplis les moins puissants sont comparables aux Armures de Bronze, tandis que ceux portés par les trois Juges des Enfers sont du niveau des Armures d'Or. Et les Surplis portés par Hypnos et Tanathos sont plus puissants que les Armures d'Or.

7
3





7
4

RÈGLES DU JEU 04

CRÉER SON ARMURE

MAINTENANT QU'IL A CRÉÉ SON PERSONNAGE, LE JOUEUR DOIT Doter celui-ci de son armure, seule preuve dans l'univers qu'il est un chevalier sacré. Selon la même convention que pour la création du personnage, **les règles de création données ici concernent les armures de bronze.** Toutefois, en fin de chapitre seront fournies des conseils pour créer les armures d'argent et d'or.

Tout au long de ce chapitre, un exemple concret de création d'une armure de bronze sera donné pour plus de clarté. De même, divers exemples tirés du manga permettront de clarifier quelques points.



7
5





LA CONSTELLATION DE L'ARMURE

À LA CRÉATION DE SON PJ, LE JOUEUR A DÉFINI QUELLE ÉTAIT SA CONSTELLATION PROTECTRICE, QUI DÉFINIT DONC LE SIGNE ET LA FORME DE L'ARMURE.

Exemple 1 : Il a été décidé qu'Aethys serait le Chevalier de la Colombe. Sous sa forme totem, son Armure ressemble à une Colombe en plein vol. Elle est blanche – argentée, et brille de mille feux sous la lumière du soleil. C'est une Armure qui aspire à la paix et qui ne tolérera pas d'être portée par un sanguinaire, même si elle comprend que parfois, seule la violence peut résoudre une situation.

Exemple 2 : Je décide de personnaliser ainsi l'Armure de la Colombe :
- 4 PA pour rendre l'Armure plus solide en achetant 1 en Protection et donc 100 points de Structure de plus,
- 5 PA pour une arme : les plumes de Bronze qu'Aethys utilise lors de ses techniques spéciales lui permettent d'économiser 5% de points de Cosmos. (/...)

Le joueur peut ainsi en profiter pour décrire l'Armure, sous ses deux formes : sa couleur, sa forme, etc.

Les Armures sacrées étant vivantes, elles possèdent une personnalité embryonnaire. Le joueur devra aussi déterminer le caractère de celle de son PJ. (voir exemple1)

CARACTÉRISTIQUES DE BASE

Une Armure de Bronze possède, à la base, les caractéristiques suivantes :

- **Bonus de Cosmos :** + 25
- **Protection :** 5
- **Points de Structure :** $5 \times 100 = 500$
- **Régénération :** (Protection x 10) points de Structure / 12 heures
- **Point de congélation :** - 150°C
- **Bonus aux Attributs :** + 3
- **Particularité :** aucune.

LES POINTS D'ARMURE

Pour améliorer et personnaliser son Armure, le joueur dispose de 12 Point d'Armure (PA).

Cette personnalisation doit rester logique avec le signe que représente l'Armure.

- **Ajouter 1 au Bonus de Cosmos :** 1 PA (exemple : l'Armure

de Pégase bénéficie d'un Bonus de Cosmos assez important)

- **Ajouter 1 en Protection** (et donc 100 points de Structure et 10°C de moins sur le point de congélation) : 4 PA (exemple : l'Armure du Dragon est bien plus résistante qu'une Armure de Bronze normale)

- **Augmenter la vitesse de régénération :** 2 PA par heure de moins (exemple : l'Armure du Phénix possède une vitesse de régénération qui défie l'imagination)

- **Abaissier le point de congélation de 5°C :** 1 PA (indépendamment de la Protection)

- **Ajouter + 1 au bonus aux Attributs :** 4 PA

- **Acheter une Particularité :** variable, voir plus loin (exemple : l'Armure d'Andromède possède une paire de chaînes)

LES PARTICULARITÉS

Il s'agit de caractéristiques propres à cette Armure, en général une arme ou un accessoire, une résistance accrue face à un type de dommages...

Il est impossible d'en dresser une liste exhaustive. C'est au MJ et au joueur, par une discussion, de décider du type et du coût de ces Particularités.

Voici quelques règles pouvant servir de guide :

- **Arme :** L'Armure possède une arme intégrée dont le Chevalier peut se servir. Cette arme doit être maniée avec la Compétence appropriée et peut apporter divers bonus :

Dégâts : De base, les dommages de l'arme sont égaux aux (Dégâts physiques du Chevalier) x 2 : 7 PA (exemple : les Disques de Capella, Chevalier d'Argent du Cocher)

Technique spéciale : Lorsqu'il utilise une technique spéciale nécessitant l'arme, le Chevalier dépense X% de points de Cosmos de moins : X PA (exemple : la Chaîne d'Andromède de Shun lorsqu'il utilise la Vague du Tonnerre)

Maniabilité : L'arme est particulièrement maniable et le Chevalier bénéficie d'un bonus de + X à son jet d'Armes blanches : (2 x X) PA (exemple : le Bouclier du Dragon de Shiryu lui donne un bonus de +3 en Armes blanches qu'il utilise pour la parade)

Etc.

- **Accessoire** : L'Armure possède un accessoire (qui n'est pas une arme) pouvant apporter un bonus au Chevalier en certaines circonstances. Par tranche de 2 PA dépensés, cet accessoire octroie ainsi un bonus de + 1 sur un jet spécifique. (exemple : les ailes de l'Armure de Pégase donnent un bonus de + 2 à Seiya pour esquiver)
 - **Contre-attaque** : L'Armure inflige des dégâts à l'adversaire lorsque son porteur parvient à se défendre avec succès (elle est hérissée de pics, envoie une décharge électrique, etc.). Le type de défense doit être précisé (parade, esquive). Quand le personnage parvient à se défendre avec succès contre une attaque, son adversaire encaisse ses Dégâts physiques. Cette particularité coûte 9 PA.
 - **Résistance spécifique** : L'Armure a été faite de façon à diminuer les dommages issus d'un type particulier d'attaque. Cela peut être les dommages dus au froid, au feu, à l'acide, à l'électricité, aux dégâts tranchants... Le type de résistance doit être clairement précisé et ne pas englober une catégorie trop large (résistance aux chocs par exemple...). Pour 1 PA dépensé, l'Armure offre une Protection accrue de 2 contre le type de dommages précisé. (exemple : l'Armure du Cygne protège Hyoga contre les dommages dus au froid)
 - **Protection psychique** : Certaines Armures permettent à leur porteur de résister efficacement aux agressions mentales. Pour 1 PA dépensés, l'Armure offre une Protection psychique de 2 (ajoutée à la Résistance psychique) contre les techniques spéciales psychiques. Si le PJ ne possédait pas de Résistance psychique, on considère que celle-ci s'éveille tant qu'il porte son Armure.
 - **Réputation** : Pour 1 PA, le joueur peut doter l'Armure de son PJ d'une réputation à même d'impressionner ses adversaires et interlocuteurs. (exemple : l'Armure d'Andromède est connue pour ses grandes capacités défensives)
 - Etc.
- (voir exemple2)

LES BONUS AUX ATTRIBUTS

On l'a vu, une Armure de Bronze octroie à son porteur un total

de 3 points de bonus qu'il peut répartir à sa convenance entre différents Attributs. Une fois ce choix effectué, il ne peut plus changer : l'Armure octroie toujours le même bonus aux mêmes Attributs. Les Attributs ainsi amplifiés peuvent dépasser la limite de 10.

Le joueur peut décider de mettre tous les points de bonus sur le même Attribut, ou bien les répartir équitablement ou pas entre plusieurs Attributs, à sa convenance. (voir exemple 3)

RECALCULER LES CARACTERISTIQUES DERIVEES

LORSQU'UN CHEVALIER PORTE SON ARMURE, SES DIVERSES CARACTÉRISTIQUES CHANGENT : CERTAINS DE SES ATTRIBUTS SONT AUGMENTÉS, SON COSMOS EST AMPLIFIÉ, ETC. EN CONSÉQUENCE, SES DÉGÂTS, POINTS DE VIE ET RÉSISTANCES PEUVENT VARIER.

Il convient donc de calculer un deuxième jeu de caractéristiques dérivées à partir des nouvelles caractéristiques du Chevalier lorsqu'il porte son Armure. Elles sont calculées selon les mêmes formules, en utilisant les caractéristiques modifiées par l'Armure du Chevalier.

Le coût des techniques spéciales, lui, est calculé à partir du Cosmos maximum du personnage et ne prend pas en compte le bonus au Cosmos de l'Armure. (voir exemple 4)



1

(...)- 2 PA pour une Protection psychique : l'Armure de la Colombe augmente la Résistance psychique d'Aethys de 4.

- 1 PA pour acheter une réputation à l'Armure : il est dit que son porteur ne peut être qu'un homme d'une grande sagesse et d'une grande mesure.

Ainsi, l'Armure de la Colombe octroie une Protection de 6, possède 600 points de Structure et a un point de congélation de - 160°C. Elle met à disposition d'Aethys les plumes de Bronze qui lui permettent de lancer ses attaques avec plus de facilité. Elle augmente sa Résistance psychique de 4. Enfin, sa réputation fait que la plupart des Chevaliers voient en Aethys un homme sage et pondéré.

1

Exemple 3 : Je décide que l'Armure de la Colombe octroie les bonus suivants à Aethys lorsqu'il la porte :

- + 1 en Agilité,
- + 1 en Psychisme,
- + 1 en Perception.





Exemple 4 : Lorsqu'il porte son Armure, Aethys voit certaines de ses caractéristiques évoluer ainsi : Agilité 6 ; Psychisme 8 ; Perception 5 ; Cosmos 253 / 3.

Ses caractéristiques dérivées sont donc recalculées ainsi :

- Points de vie : $(253 + 6 + 8) \times 3 = 801$

- Dégâts physiques : $(4 \times 253) / 10 = 101$

- Résistance physique : $(6 \times 253) / 25 = 61 + 6$ de Protection de l'Armure = 67

- Dégâts psychiques : $(8 \times 253) / 10 = 202$

- Résistance psychique : $(8 \times 253) / 25 = 81 + 4$ de Protection de l'Armure = 85

- Initiative : $(6 + 6) / 4 = 3$

Ce jeu de caractéristiques dérivées n'est bien sûr valable que tant qu'Aethys porte son Armure et que celle-ci est en état de lui offrir sa protection.

L'URNE SACRÉE

EVIDEMMENT, CHAQUE ARMURE SACRÉE POSSÈDE SON URNE, QUI EN EST LE RÉCEPTACLE.

Conservée dans son urne, l'Armure voit ses facultés de régénération doubler (le nombre d'heures nécessaire à la récupération de (Protection) points de Structure est divisé par deux).

Les urnes des Armures de Bronze ont une solidité de 50 points de Structure. Une urne, contrairement à une Armure, n'est pas vivante et peut donc facilement être réparée.

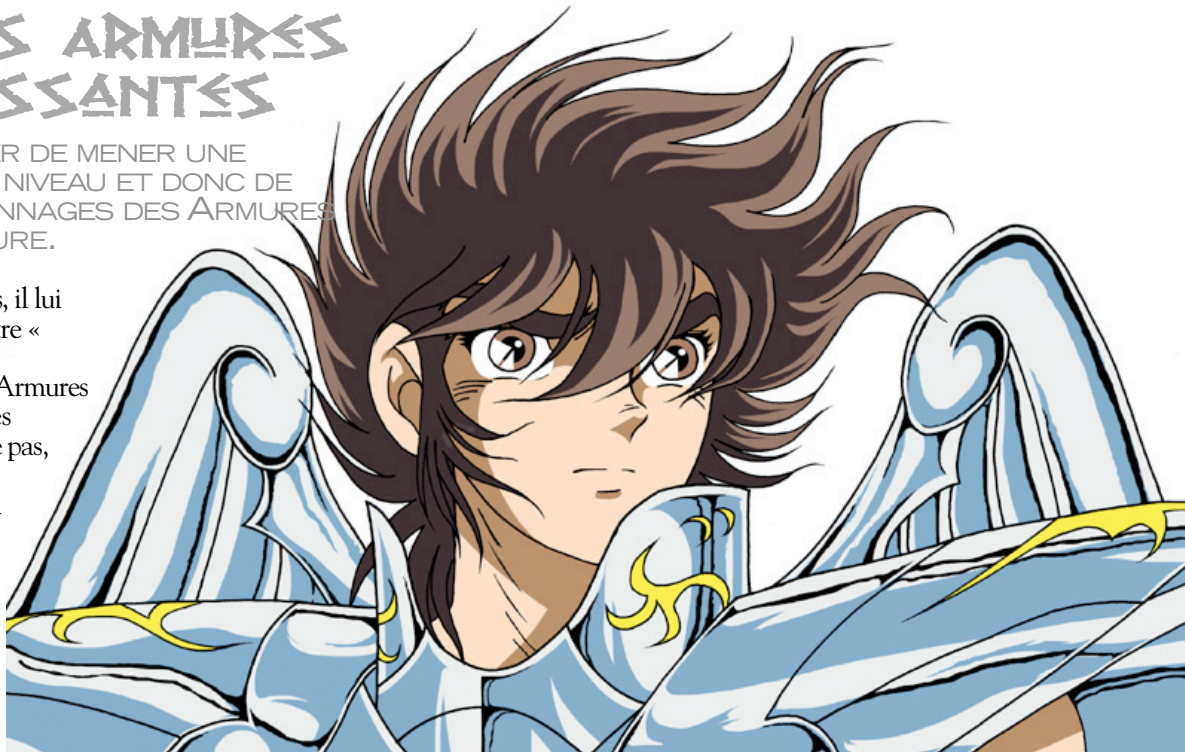
- Armure de Bronze : Cosmos de Rang 3 au minimum
- Armure d'Argent : Cosmos de Rang 4 au minimum
- Armure d'Or : Cosmos de Rang 7 au minimum

CRÉER DES ARMURES PLUS PUISSANTES

LE MJ PEUT DÉCIDER DE MENER UNE CAMPAGNE DE HAUT NIVEAU ET DONC DE DONNER AUX PERSONNAGES DES ARMURES DE CLASSE SUPÉRIEURE.

Pour créer de telles Armures, il lui suffira de se référer au chapitre « L'Armure » pour avoir les caractéristiques de base des Armures d'Argent et d'Or. Le reste des règles de création ne change pas, mais le MJ peut à sa guise augmenter le nombre de PA disponibles pour personnaliser une Armure.

Attention toutefois : une Armure ne peut être portée que par un Chevalier ayant un Cosmos suffisant pour la revendiquer, soit :



7
8

RÈGLES DU JEU 05

CRÉER SES TECHNIQUES SPÉCIALES



LA GRANDE DIFFÉRENCE ENTRE UN CHEVALIER ET UN HUMAIN ORDINAIRE PASSE PAR LA MAÎTRISE ET L'UTILISATION DU COSMOS.

UN CHEVALIER EST EN EFFET CAPABLE DE PUISER EN LUI UNE ÉNERGIE CONSIDÉRABLE, LUI PERMETTANT DE RÉALISER DES PROUESSES INACCESSIBLES AU COMMUN DES MORTELS. DANS LE CADRE D'UN COMBAT, IL SAIT UTILISER SON COSMOS DE FAÇON À PRODUIRE DES ATTAQUES PRODIGIEUSES, DÉPASSANT LES CAPACITÉS HUMAINES. CES ATTAQUES PORTÉES DE TOUTE LA PUISSANCE DU COSMOS SONT NOMMÉES TECHNIQUES SPÉCIALES DANS LE CADRE DE SAINT SEIYA LEGEND.

TOUT AU LONG DE CE CHAPITRE, UN EXEMPLE COMPLET DE CRÉATION DE TECHNIQUES SPÉCIALES SERA DONNÉ POUR PLUS DE CLARTÉ. DE MÊME, DIVERS EXEMPLES TIRÉS DU MANGA PERMETTRONT DE CLARIFIER QUELQUES POINTS.

7
9





Exemple 1 : Pour Aethys, j'ai déjà décidé qu'il aurait une attaque et une défense physique, et une attaque psychique. Ses deux techniques physiques utiliseront les plumes de Bronze de son armure.

- Son attaque physique consistera en la projection de myriades de plumes tranchantes sur son adversaire,
- Sa défense physique lui permettra de se protéger derrière une spirale de plumes,
- Son attaque psychique lui servira à annihiler toutes pensées agressives dans l'esprit de son adversaire.

Exemple 2 : L'attaque physique d'Aethys se nommera « la Pluie de Plumes », son attaque psychique « la Torpeur pacifique » et sa défense physique « la Barrière de Paix ».

LE CONCEPT

AVANT DE COMMENCER LA CRÉATION CHIFFRÉE DES TECHNIQUES SPÉCIALES, LE JOUEUR DOIT PENSER À CE QU'ELLES SERONT : À QUOI RESSEMBLERONT-ELLES, UTILISERONT-ELLES DES ARMES OU ACCESSOIRES DE L'ARMURE, QUEL SERA LEUR TYPE, ETC. ?

Généralement, les techniques spéciales sont plus ou moins en accord avec la constellation du Chevalier, son caractère, son entraînement...

A la création, un PJ a le droit de posséder 3 techniques spéciales et le fait de pouvoir créer une technique spéciale se paie à la création du personnage : 5 PC. (voir exemple 1)

CARACTÉRISTIQUES

UNE TECHNIQUE SPÉCIALE SE DÉFINIT SELON LES CARACTÉRISTIQUES SUIVANTES

- **Nom :** le nom que le joueur décidera de donner à sa technique,
- **Type :** c'est là que le joueur précise s'il s'agit d'une attaque ou d'une défense, d'une technique physique ou psychique, et comment agit la technique (froid, feu, choc, énergie, etc.)
- **Jet :** il s'agit du jet à effectuer pour utiliser la technique
- **Coût :** c'est le nombre de points de Cosmos que le PJ doit dépenser s'il veut lancer sa technique. Ce coût est un pourcentage de la valeur totale du Cosmos du PJ.
- **Effets :** les effets qu'aura la technique, qu'il s'agisse de dégâts, de malus infligés à l'adversaire, etc.
- **Notes :** toutes les précisions à apporter sur la technique spéciale (temps de préparation, point faible, description, etc.)

NOM

Le joueur doit nommer chacune des techniques de son PJ. Ce nom doit être dans l'esprit de la technique. Il peut être dans la

langue maternelle du PJ, ou dans celle du pays où il s'est entraîné. Bref, le joueur a toute latitude pour décider du nom des techniques de son Chevalier. (voir exemple 2)

TYPE

Le type de chaque technique spéciale doit être déterminé. C'est là qu'il faut préciser si elle est physique/psychique, si il s'agit d'une attaque/défense, par quel moyen elle agit, etc.

• **Physique :** Une technique est dite physique si elle agit dans le monde matériel. (exemple : les Météores de Pégase, la Colère du Dragon, le Cercle de Défense sont toutes des techniques physiques)

• **Psychique :** Une technique est dite psychique quand elle s'en prend à l'esprit de l'adversaire, ou permet de protéger le sien d'une agression mentale. Elle peut avoir des effets physiques, mais ceux-ci passent forcément par l'esprit. (exemple : l'Illusion du Phénix est un technique psychique qui agit sur l'esprit de l'adversaire, mais également sur son corps, celui-ci prenant des dégâts à cause de la violence de l'illusion engendrée)

• **Attaque :** Une attaque est une technique offensive dirigée contre un adversaire. (exemple : la Poussière de Diamant est une attaque car elle fait des dégâts à l'adversaire, mais le Koliso est également une attaque car c'est une technique dirigée contre un adversaire dans le but de le paralyser)

• **Défense :** Une défense est une technique défensive qui permet de contrer une attaque. (exemple : le Cercle de Défense de la Chaîne d'Andromède est une défense, la protection de Misty du Léopard également)

• **Vecteur :** Le vecteur de la technique est en général le corps du Chevalier lorsqu'il s'agit d'une technique physique, mais ce peut également être une arme de l'Armure (exemple : comme la Chaîne d'Andromède), ou une arme indépendante de celle-ci (exemple : comme les roses d'Aphrodite des Poissons). Pour une technique psychique, le vecteur est toujours l'esprit du Chevalier.

• **Moyen d'action :** Il s'agit en gros de la forme que prend la technique. Il est important de le préciser car certaines Armures bénéficient d'une Protection accrue contre certains types d'attaques. Le joueur n'est limité que par son imagination : une



technique peut employer le feu, le froid, être une vague d'énergie, un éclair électrique, être simplement un coup ou une pluie de coups, une illusion, etc. Il est ici impossible de faire la liste exhaustive de tous les types de techniques qu'il peut exister. (exemple : la Colère du Dragon est une puissante vague d'énergie, les Météores de Pégase sont une pluie de coups étoilés, l'Exécution de l'Aurore est une attaque de froid, les Ailes du Phénix consistent en un souffle dévastateur, la Restriction est une paralysie psychique, etc.) **(voir exemple 3)**

JET

Pour lancer une technique, le personnage doit effectuer un jet impliquant la compétence Technique spéciale. Les techniques physiques d'attaque pourront utiliser un des trois Attributs physiques. Les techniques physiques de défense pourront utiliser un des trois Attributs physiques. Les techniques psychiques, qu'elles soient de défense ou d'attaque, utilisent toujours l'Attribut Psychisme. **(voir exemple 4)**

COÛT

Nous verrons dans un paragraphe dédié comment déterminer le coût d'une technique en fonction de ses effets divers.

EFFETS

Il s'agit de comment la technique s'utilise et agit concrètement. Une simple attaque physique consistera en général en une multiplication des Dégâts physiques du Chevalier, tandis qu'une simple défense consistera en une multiplication de sa Résistance physique. Mais une technique peut également servir à imposer des malus aux actions de l'adversaire (paralysie, illusion utilisant ses phobies ou faiblesses) par exemple. Une fois de plus, il est impossible d'être exhaustif, seule l'imagination du joueur peut le freiner dans l'invention d'une technique spéciale. (Exemple : les Météores de Pégase est une attaque qui multiplie les dégâts de Seiya, mais qui impose également un malus à la défense de son adversaire, du fait du nombre de coups portés)

Il faut toutefois bien comprendre que ce qui différenciera deux techniques spéciales sera la plupart du temps la description de ces

1

Exemple 3 : Voici le type de chacune des techniques d'Aethys :

- La Pluie de Plumes : Il s'agit d'une attaque physique, utilisant comme vecteur les plumes de Bronze de l'Armure de la Colombe. C'est une attaque qui consiste en une projection d'innombrables plumes sur l'adversaire.
- La Torpeur pacifique : C'est une attaque psychique qui utilise donc l'esprit d'Aethys comme vecteur. Elle a pour effet de tempérer les pensées agressives de son adversaire, lui infligeant un malus à toutes ses actions.
- La Barrière de Paix : En s'entourant d'une spirale de plumes tournoyante, Aethys utilise une défense physique dont le vecteur est, une fois de plus, les plumes de l'Armure de la Colombe.

1

Exemple 4 : Pour lancer la Pluie de Plumes, Aethys fait un jet d'Agilité + Technique spéciale. Pour lancer la Torpeur pacifique, il fait un jet de Psychisme + Technique spéciale. Enfin, pour lancer la Barrière de Paix, il fait un jet de Vigueur + Technique spéciale.





Exemple 5 : Voici les effets des techniques spéciales d'Aethys :

- La Pluie de Plumes est une attaque physique qui multiplie les Dégâts d'Aethys et impose un malus à la défense de son adversaire car de nombreuses plumes sont projetées.
- La Torpeur pacifique est une attaque psychique qui ne fait pas de dégâts mais donne un malus à l'adversaire sur ses actions.
- La Barrière de Paix est une simple défense physique qui multiplie la Résistance d'Aethys.

techniques. Par exemple, en termes de jeu, il n'y a pas de différences entre la Colère du Dragon et les Ailes du Phénix : il s'agit de deux attaques physiques multipliant les Dégâts du Chevalier qui les utilise. Toutefois, alors que la Colère du Dragon est une vague d'énergie projetée par un coup de poing de Shiryu, les Ailes du Phénix sont un puissant souffle brûlant déclenché par Ikki. (voir exemple 5)

DETERMINER LE COUT D'UNE TECHNIQUE SPECIALE

UTILISER UNE TECHNIQUE SPECIALE REQUIERT QUE LE CHEVALIER DEPENSE DES POINTS DE COSMOS (QUI SONT EGaux AU TOTAL DU COSMOS DU CHEVALIER, RAPPELONS-LE). APRES TOUT, IL NE S'AGIT PAS D'UNE BANALE ACTION, MAIS D'UNE PROUESSE UTILISANT L'ENERGIE QUI FAIT D'UN CHEVALIER UN GUERRIER SURHUMAIN.

Le nombre exact de points que coûte le lancement d'une technique dépend des effets de celle-ci, et de l'ampleur de ces effets. Une technique pouvant comporter plusieurs effets qui se cumulent, son coût se détermine en additionnant celui de tous ces effets.

Le coût déterminé en pourcentage pour le lancement d'une technique s'applique toujours au total du Cosmos du Chevalier, sans prendre en compte l'éventuel bonus au Cosmos de son Armure s'il la porte. Exemple : un Chevalier ayant 457 en Cosmos désire lancer une technique dont le coût est de 35% de ses points. Il dépense donc $(457 \times 35\%) = 160$ points de Cosmos et ce, à chaque fois qu'il désirera lancer cette même technique.

Voici un ensemble de règles, forcément non exhaustives, vous permettant de déterminer le coût d'une technique spéciale.

MULTIPLICATION DES DEGATS PHYSIQUES

La base pour une attaque est de multiplier les Dégâts physiques du Chevalier qui l'utilise, afin de porter un coup puissant à son adversaire. Une telle technique coûte un nombre de points de Cosmos égal

au (multiplicateur des Dégâts) x 15%. Ainsi, une attaque multipliant les Dégâts par 3 coûtera 45% des points de Cosmos à lancer. (Exemple : la Colère du Dragon est une attaque basique mais puissante ; elle multiplie les Dégâts physiques de Shiryu par 5, et coûte donc 75% de ses points de Cosmos)

NB : Porter une attaque simple infligeant des dommages égaux aux Dégâts physiques (x 1 donc) du Chevalier ne nécessite bien sûr pas de dépenser des points de Cosmos sauf dans le cas d'une technique spéciale ayant d'autres effets que ces dommages.

MULTIPLICATION DE LA RESISTANCE PHYSIQUE

Une défense simple peut consister en une multiplication de la Résistance physique du Chevalier, pour se prémunir d'une attaque dangereuse.

Une telle technique coûte un nombre de points de Cosmos égal au (multiplicateur de la Résistance) x 5%. Ainsi, une défense permettant de multiplier la Résistance par 3 coûtera 15% des points de Cosmos. (Exemple : la barrière d'air que dresse Misty du Léopard pour se protéger multiplie sa Résistance par 4 et lui coûte donc 20% de ses points de Cosmos)

NB : La défense passive d'un Chevalier, qui lui permet d'annuler (Résistance x 1) points de dégât ne nécessite bien sûr pas de dépenser des points de Cosmos sauf dans le cas d'une technique spéciale ayant d'autres effets que cette défense passive.

MULTIPLICATION DE LA RESISTANCE PHYSIQUE CONTRE UN TYPE DONNE D'ATTAQUE

Certaines défenses ne permettent de bloquer qu'un seul type d'attaque, à l'exclusion de tout autre. Ce peut être une protection contre les flammes, le froid, etc. Le MJ est ici invité à exercer son sens de la logique et du discernement.

Une telle défense coûte 3% des points de Cosmos par multiplicateur de la Résistance. Ainsi, un Chevalier dressant un mur de vapeur d'eau prévu pour contrer une attaque enflammée et multipliant sa Résistance par 5 ne dépensera que 15% de ses points de Cosmos.

MULTIPLICATION DES DÉGÂTS PSYCHIQUES

Une attaque psychique ayant comme effet de déchirer l'âme de l'adversaire peut lui infliger des dégâts se répercutant sur son corps (en détruisant son système nerveux par exemple). Une telle technique permet au Chevalier de multiplier ses Dégâts psychiques.

Utiliser ce genre de techniques coûte un nombre de points de Cosmos égal au (multiplicateur de Dégâts) x 25%. Infliger à l'adversaire un nombre de points de dommages égal aux Dégâts psychiques multipliés par 2 coûte ainsi 50% des points de Cosmos. (Exemple : l'Illusion du Phénix provoque des visions si violentes que le corps de celui qui les subit prend des dommages égaux aux Dégâts psychiques d'Ikki multipliés par 2, ce qui coûte 50% de ses points de Cosmos au Chevalier du Phénix)

NB : Infliger des Dégâts psychiques se faisant toujours par le biais d'une technique spéciale, même un multiplicateur de 1 de ces Dégâts coûte des points de Cosmos (25% en l'occurrence).

MULTIPLICATION DE LA RÉSISTANCE PSYCHIQUE

Afin de se protéger d'une agression mentale, un Chevalier peut élever une barrière qui multiplie sa Résistance psychique.

Dresser une telle défense coûte un nombre de points de Cosmos égal au (multiplicateur de la Résistance) x 10%. Eriger une barrière multipliant la Résistance psychique par 3 coûte ainsi 30% points de Cosmos. (Exemple : la technique méditative de Shaka de la Vierge lui permet de clarifier son esprit et d'élever une protection mentale égale à sa Résistance psychique multipliée par 5, ce qui lui coûte 50% de ses points de Cosmos)

TECHNIQUES ACTIVES PENDANT PLUS D'UNE ACTION

Certaines techniques ont des effets immédiats, qui s'appliquent directement et donc ne « durent » qu'une action. Mais pour d'autres, les effets peuvent se prolonger et durer plusieurs actions. Le personnage doit alors acheter la possibilité de faire durer les effets de sa technique pendant X actions. Une fois la durée des effets d'une technique déterminée, celle-ci ne pourra augmenter que si le personnage améliore sa technique (voir le chapitre «

Evolution du Personnage »). Par contre, le personnage peut décider d'interrompre les effets d'une technique avant le délai choisi ; toutefois, il aura quand même du dépenser le coût total du lancement de la technique.

Il est rare qu'une technique d'attaque ait des effets durables (autrement que par des malus qu'elle inflige, voir plus loin), car il s'agit généralement d'un coup ponctuel. Mais en certaines circonstances, un MJ peut autoriser une attaque à voir durer ses effets si cela reste cohérent.

Ainsi, la Colère du Dragon est un coup simple qui ne peut en aucun cas durer. Par contre, la Poussière de Diamant, du fait de son effet de froid intense, peut durer et infliger des dégâts pendant encore quelques actions. De même, une attaque empoisonnée comme l'Aiguille écarlate du Chevalier du Scorpion peut rester active plusieurs action et faire perdre des points de vie à sa victime ainsi.

Une technique de défense peut faire durer ses effets, c'est le cas le plus courant même si certaines techniques de défense sont ponctuelles et ne peuvent durer ; elles doivent être relancées à chaque attaque à contrer.

Ainsi, la protection de Misty du Léopard ne dure pas et doit être lancée à chaque fois que le Chevalier d'Argent souhaite contrer une attaque. Par contre, le Mur de Cristal de Mû le protège contre un certain nombre d'attaques avant de se dissoudre.

Faire durer les effets d'une technique d'attaque coûte un cinquième des points de Cosmos que coûte l'effet à faire durer (une attaque ayant plusieurs effets, comme des dégâts et un malus, peut ne voir durer qu'un seul de ces effets) par action du personnage (dans le cas de dégâts) ou de l'adversaire (dans le cas de malus) durant laquelle ses effets se feront encore sentir. Ainsi, une attaque consommant 40% de Cosmos que son détenteur souhaite faire durer 2 actions en plus de la première coûtera au total 56% de Cosmos.

Toutefois, si les effets à faire durer sont des dégâts, ceux-ci s'estompent naturellement peu à peu. Ainsi, durant la première action tous les dégâts s'appliqueront. Puis ils seront divisés par deux à chaque action suivante. Ainsi, une attaque infligeant 100 points de dégâts à la première action n'en infligera plus que 50 à la deuxième, 25 à la troisième, 12 à la quatrième, etc.





Faire durer une technique de défense coûte un dixième des points de Cosmos utilisés pour la lancer par attaque adverse durant laquelle sa protection sera encore efficace. Ainsi, une défense dont le coût de base est de 30% et que son détenteur souhaite faire durer pendant 5 attaques adverses coûtera au final 45% de Cosmos.

IMPOSER UN MALUS AUX ACTIONS DE L'ADVERSAIRE

Parfois, une technique emprisonne un adversaire en entravant son corps ou son esprit afin de l'empêcher d'agir. Cet effet se traduit par des malus infligés aux actions de la victime de ces techniques. Un malus agit pendant une action puis un nombre d'actions déterminé par l'achat de la possibilité de faire durer les effets d'une technique (voir ci-dessus).

- Imposer un malus par une technique physique coûte (malus imposé) x 5%. (exemple : le Koliso de Hyoga impose à son adversaire un malus à ses actions physiques de 5, ce qui lui coûte 25% de ses points de Cosmos)
- Imposer un malus par une technique psychique coûte (malus imposé) x 10%. (exemple : l'Illusion du Phénix impose un malus de 4 à sa victime, ce qui coûte 40% des points de Cosmos)
- Imposer un malus simple coûte (malus imposé) x 2% points de Cosmos pour une technique physique et (malus imposé) x 5% pour une technique psychique. Les malus simples n'agissent en effet que pendant le temps que dure l'action de celui qui utilise la technique et ne peuvent voir leurs effets durer. Généralement, il s'agit de malus appliqués à la parade ou l'esquive de l'adversaire. (exemple : les Météores de Pégase, du fait du nombre de coups portés, imposent un malus à la défense (esquive ou parade) de l'adversaire de 5 ; ils coûtent donc 10% des points de Cosmos en plus du coût du à la multiplication des dégâts)
- Pour faire durer un malus

imposé durant plus d'une action, le Chevalier doit augmenter le coût de sa technique comme indiqué ci-dessus.

DIMINUER LE COÛT D'UNE TECHNIQUE SPÉCIALE

Il est possible de diminuer le coût d'une technique par plusieurs moyens.

• **Temps de préparation** : Pour concentrer sa force, le Chevalier a parfois d'un temps de préparation pour lancer sa technique. Cela s'applique surtout aux techniques d'attaque, celles de défense devant pouvoir être utilisées rapidement en cas d'agression. Par action durant laquelle le Chevalier prépare sa technique, il économise 5% de ses points de Cosmos. (Exemple : au début, Seiya utilisait 2 actions pour préparer les Météores de Pégase, économisant ainsi 10% de ses points de Cosmos)

• **Point faible** : Une technique peut posséder un point faible exploitable par un adversaire attentif. Le Chevalier peut économiser X% de ses points de Cosmos si sa technique possède un point faible donnant à son adversaire un bonus de (X x 2) à son jet d'analyse. (Exemple : la Colère du Dragon oblige Shiryu à baisser sa garde une fraction de seconde, c'est une faiblesse qui lui permet d'économiser 5% des points de Cosmos ; quand Seiya a analysé cette technique, il a donc bénéficié d'un bonus de 10 à son jet)

• **Difficulté de la technique** : Certaines techniques requièrent une maîtrise très élevée, ou sont instables par nature. Cela se traduit par une augmentation de la difficulté du jet pour les lancer. Par tranche de 5 en plus à la difficulté du jet, le coût de la technique est baissé de 5% (cette réduction se fait de 5 en 5 uniquement).

• Utilisation d'une arme de

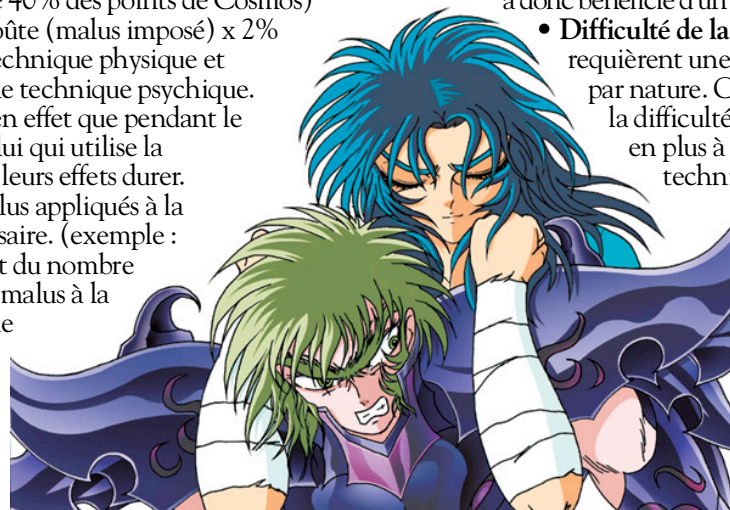
L'Armure : Une des Particularités d'une Armure peut être de posséder une arme que le Chevalier peut utiliser pour lancer ses techniques, économisant un nombre de points de Cosmos déterminé durant la création de l'Armure. (voir exemple6)

Exemple 6 : Je vais ici calculer le coût des techniques spéciales d'Aethys.

• La Pluie de Plumes : Il s'agit d'une technique d'attaque physique qui multiplie les Dégâts d'Aethys par 3. Le coût de cet effet est donc de $15\% \times 3 = 45\%$ de ses points. Face à la myriade de plumes projetée, l'adversaire a un malus simple à son esquive de 3. Le coût de cet effet est donc de $3 \times 2\% = 6\%$ des points. Toutefois, lors de la création de l'Armure, j'avais précisé que l'utilisation des plumes de Bronze permettait à Aethys d'économiser 5% des points. Le coût total de cette technique est donc de $45\% + 6\% - 5\% = 46\%$ de ses points de Cosmos.

• La Torpeur pacifique : Il s'agit d'une technique d'attaque (...)

84



QUELQUES CAS PARTICULIERS

LA TÉLÉPORTATION

Tout Chevalier qui atteint le Rang 4 de Cosmos se voit octroyer la maîtrise de la téléportation.

La téléportation est une technique de déplacement à grande vitesse. Le Chevalier s'entoure de son Cosmos et se projette de toute sa vitesse vers le lieu qu'il souhaite atteindre. Il prend alors la forme d'une étoile filante. La vitesse maximum d'une téléportation est égale à celle que le Chevalier peut atteindre (un Chevalier maîtrisant le Septième Sens peut ainsi se téléporter à la vitesse de la lumière).

La téléportation peut être impossible à effectuer dans certains endroits, généralement ceux imprégnés du Cosmos d'un dieu, comme les douze Maisons du Zodiaque ou le Sanctuaire sous-marin.

Une téléportation possède un coût en points de Cosmos variable selon la distance à parcourir. Le coût de base est de 5% des points, plus un certain nombre de points à la discrétion du MJ selon le trajet de la téléportation. Téléporter d'autres individus avec soi coûte 5% des points supplémentaires par personne.

Pour suivre quelqu'un qui se téléporte, il faut réussir un jet de Psychisme contre une difficulté de 15 afin de savoir où se téléporte la personne.

LA TÉLÉPATHIE

La télépathie est l'aptitude d'un individu à lire les pensées des autres et à projeter les siennes.

Maîtriser la télépathie implique de la développer comme une technique spéciale psychique un peu particulière. Le coût de chaque utilisation sera alors 10% des points de Cosmos du personnage, et utiliser la télépathie compte comme une action en combat.

• **Lire les pensées :** Cet usage de la télépathie nécessite un jet de Psychisme, au résultat duquel il rajoute sa valeur de Dégâts

psychiques, d'une difficulté égale au Psychisme de la cible plus sa Résistance psychique si elle en dispose. La MR du jet sert de guide au MJ pour déterminer l'ampleur de ce que le personnage a lu dans l'esprit ciblé. Lire les pensées permet de recueillir des informations, d'apprendre diverses choses sur la personne sondée, etc. En combat, par tranche de 5 sur la MR, le personnage dispose d'un bonus de +1 à son jet pour esquiver la prochaine attaque de l'adversaire dont il a lu les pensées.

• **Projeter ses pensées :** Cet usage de la télépathie nécessite un jet de Psychisme, au résultat duquel il rajoute sa valeur de Dégâts psychiques, d'une difficulté égale au Psychisme de la cible plus sa Résistance psychique si elle en dispose. La MR du jet sert de guide au MJ pour déterminer la bonne transmission des pensées projetées. Projeter ses pensées permet de faire passer des informations, de communiquer avec l'individu ciblé, de le troubler, etc. En combat, par tranche de 10 sur la MR, le personnage impose un malus de -1 à la prochaine action de l'adversaire en qui il a projeté ses pensées.

Un individu consentant à ce que le personnage lise ses pensées ou lui projette les siennes, peut choisir de ne pas ajouter sa Résistance psychique (s'il en dispose) à la difficulté du jet de télépathie.

Un personnage peut utiliser sa télépathie dans un périmètre dont le diamètre est d'environ (Cosmos + Psychisme) kilomètres. Un personnage disposant du Septième Sens peut utiliser sa télépathie dans tout l'univers.

Un personnage atteignant le Septième Sens, et donc le Rang 7, se voit automatiquement octroyer la télépathie.

LA TÉLÉKINÉSIE

La télékinésie est l'aptitude d'un individu à manipuler la matière par la seule force de sa volonté.

Maîtriser la télékinésie implique de la développer comme une technique spéciale psychique un peu particulière. Le coût de chaque utilisation sera alors 20% des points de Cosmos du personnage, et utiliser la télékinésie compte comme une action en combat.

• **Déplacer un objet :** Pour déplacer un objet par la pensée, le personnage effectue un jet de Psychisme, au résultat duquel il

1

(.../) psychique qui a comme seul effet d'imposer à celui qui la subit un malus durant 3 actions en plus de la première à toutes ses actions agressives. Ce malus est de 5 points, le coût de base de cet effet est donc de $5 \times 10\% = 50\%$ des points. Faire durer cette technique durant 5 actions coûte $3 \times (50\% / 5) = 30\%$. Le coût total est donc de $50\% + 30\% = 80\%$. Toutefois, Aethys a besoin de se concentrer durant 1 action pour focaliser son esprit, il économise donc 5% des points. Le coût final de cette technique est donc de $80\% - 5\% = 75\%$ de ses points de Cosmos.

• **La Barrière de Paix :** C'est une technique défensive qui multiplie la Résistance physique d'Aethys par 5 durant 10 attaques. Le coût de base de cet effet est donc de $5 \times 5\% = 25\%$ des points et le coût pour en faire durer les effets est de $10 \times (25\% / 10) = 25\%$. Le coût total est donc de $25\% + 25\% = 50\%$. Utilisée avec les plumes de Bronze, cette technique permet d'économiser 5% de ses points de Cosmos. Son coût final est donc de $50\% - 5\% = 45\%$ de ses points de Cosmos.





ajoute sa valeur de Dégâts psychiques, dont la difficulté est fonction de la taille et du poids de l'objet à déplacer (5 : une pierre, 15 : un objet de taille comparable à celle du personnage, 30 : un gros rocher, etc.).

- **Déplacer ou projeter une personne :** Pour capturer une personne dans son étreinte télékinésique, le personnage doit effectuer un jet de Psychisme, au résultat duquel il ajoute sa valeur de Dégâts psychiques, dont la difficulté est égale à la Vigueur de la cible plus sa Résistance physique. L'individu prisonnier peut se libérer en remportant un jet en opposition de sa Force contre le Psychisme du personnage, jet qu'il peut tenter à chacune de ses actions jusqu'à ce qu'il soit libéré. Une fois son adversaire emprisonné, le personnage peut lui infliger des dégâts en le comprimant ou en le projetant. Il appliquera alors des dommages égaux à ses Dégâts psychiques mais la victime y résistera avec sa Résistance physique. Capturer un individu compte comme une utilisation de la télékinésie, chaque action durant laquelle le personnage maintient son emprise ou inflige des dommages à sa victime également.

- **Attaquer à distance** : Le personnage peut projeter sa force télékinésique comme un coup de poing. Il fera alors des dommages égaux à ses Dégâts psychiques mais l'individu attaqué résistera avec sa Résistance physique.

LES TECHNIQUES DIMENSIONNELLES

Arrivé à un certain niveau, le personnage peut ouvrir des failles dimensionnelles dans la réalité et y projeter ses adversaires.

Ouvrir une faille dimensionnelle est une technique spéciale d'attaque physique qui n'inflige aucun dégât directement. La cible de l'attaque est aspirée dans une autre dimension.

Le coût d'une telle technique est toujours de 85% des points de Cosmos de celui qui la lance.



• **Ouvrir la faille :** Le personnage doit effectuer un jet de Psychisme + Technique spéciale contre une difficulté de 100 (la réalité a ses lois qu'il est difficile de briser ainsi). Il ajoute à la MR obtenue un dixième de ses Dégâts physiques pour obtenir sa MR totale.

• **Résister à l'attraction dimensionnelle :** Le personnage qui tente de résister doit effectuer un jet de Vigueur + Concentration contre une difficulté de 35. Il ajoute à la MR obtenue un dixième de sa Résistance physique et il compare le nombre obtenu avec la MR totale obtenue par l'attaquant sur son jet d'ouverture de la faille. Si la MR de la résistance est supérieure ou égale à la MR de l'ouverture de la faille, le personnage résiste et reste dans la réalité. Si la MR de l'ouverture est strictement supérieure à la MR de la résistance, le personnage est projeté dans une autre dimension.

• **Revenir d'une autre dimension :** Le personnage projeté dans une autre dimension peut en revenir. Pour cela, il doit réussir tout d'abord à se situer dans l'univers, ce qui demande un jet d'Intelligence + Connaissance : univers contre une difficulté de 30, +5 par heure durant laquelle il erre dans la dimension étrangère (un personnage maîtrisant le Septième Sens réussit automatiquement ce jet). Ce jet réussi, il doit en effectuer un second pour revenir, de Psychisme + Concentration contre une difficulté de 50. Il peut ajouter la MR de son jet d'orientation au résultat de ce jet. En cas de réussite, il parvient à revenir dans la réalité. La MR du jet permet au MJ de déterminer s'il revient rapidement, près du point d'exil, etc. Ramener une personne avec soi implique le doublement de la difficulté du second jet.

Seul un personnage maîtrisant le Septième Sens, de Rang 7 donc, peut développer des techniques dimensionnelles.

PRIVER UNE PERSONNE DE SES SENS

Arrivé à un certain niveau, un personnage peut arracher à son adversaire ses sens.

Ce type de technique se traite ainsi :

Il s'agit d'une technique d'attaque physique ou psychique visant à imposer un malus à l'adversaire, et dont le coût est de 70% des points de Cosmos pour une technique physique et de 80% des points de Cosmos pour une technique psychique. L'ablation de

chaque sens compte comme une utilisation de la technique. Le sixième sens ne peut être retiré que par une technique psychique.

A chaque fois que le personnage utilise sa technique pour retirer un des cinq sens physiques de sa victime, celle-ci souffre alors d'un malus à toutes ses actions physiques égal à son niveau dans l'Attribut Perception et échoue automatiquement à tous les jets impliquant le sens retiré. Le malus est cumulatif, un individu ayant perdu trois sens souffrant alors d'un malus égal à (Perception x 3).

Si le personnage utilise sa technique pour retirer le sixième sens, le sens psychique, à sa victime, celle-ci souffre alors d'un malus à toutes ses actions psychiques égal à son niveau dans l'Attribut Psychisme et échoue automatiquement à tous les jets impliquant son esprit. A moins qu'il n'ait le Septième Sens, cela signifie que le personnage tombe dans un coma de mort cérébrale.

La victime d'une telle technique recouvre ses sens progressivement, en (20 – Vigueur) jours pour les sens physiques et (30 – Psychisme) jours pour le sixième sens, ajusté à la discrétion du MJ.

Un personnage maîtrisant le Septième Sens, de Rang 7 donc, ne souffre que du tiers des malus indiqués et peut encore agir même privé de son sixième sens.

Seul un personnage maîtrisant le Septième Sens, de Rang 7 donc, peut développer des techniques de privation sensorielle.

Il peut arriver qu'une personne se voyant priver de ses sens un à un se serve de ce fait pour effleurer le Septième Sens, le seul auquel elle peut encore se raccrocher. Lorsqu'un personnage perd au moins ses cinq sens physiques, il effectue un jet de Psychisme (sans malus) contre une difficulté de 50 ou 75 s'il a perdu également le sixième sens. Une réussite à ce jet indique qu'il parvient à surmonter le traumatisme de la perte de ses sens, et arrive à comprendre le Septième Sens partiellement. Dans ce cas, il bénéficie durant un tour de tous les avantages liés au Septième Sens (dont la division des malus liés à la perte des sens par trois) et peut agir même s'il a perdu le sixième sens. A chaque tour, il doit réussir à nouveau son jet (dont la difficulté diminue de 5 par tour) afin de continuer à agir par le biais du Septième Sens.

8
7





Remarque

- Ces règles ne peuvent évidemment pas couvrir toutes les idées qu'un joueur pourrait avoir pour créer les techniques de son Chevalier. Toutefois, il s'agit d'un bon guide dont le MJ pourra s'inspirer pour imaginer toutes sortes d'effets différents.
- Lors de la création des techniques (comme lors de celles du personnage et de l'Armure), c'est toujours le MJ qui a le dernier mot en cas de doute sur un point de règles.

GUÉRISON PAR LE COSMOS

En tant que force de vie, le Cosmos peut être utilisé pour soigner. Cela demande de développer cette possibilité en tant que technique spéciale, ce qui ne peut se faire qu'à partir du Rang 5.

Le personnage désirant soigner un individu fait un jet de Intelligence + Technique spéciale contre une difficulté de base de 20, augmentée selon la gravité des blessures à soigner. Chaque tranche de 3 points de Cosmos utilisés permet de redonner 1 point de vie au patient. Le personnage peut bien sûr utiliser cette technique sur lui-même.

LES ILLUSIONS

Il existe généralement deux types d'illusions :

- **Les illusions « internes »** : L'attaquant projette une illusion dans l'esprit de sa cible, qui assiste alors à une scène décrite par l'auteur de l'illusion. Que le but de cette illusion soit d'imposer des malus à sa victime ou de lui infliger des dommages (par atteinte nerveuse), elle est traitée comme une technique d'attaque psychique. Résister à une illusion « interne » se fait grâce à la Résistance psychique.
- **Les illusions « externes »** : L'attaquant crée une illusion qu'il matérialise dans l'environnement, créant une réalité factice. Le but est bien souvent de troubler l'adversaire (lui infliger des malus à ses jets d'attaque ou de défense), de le désorienter, etc. Ce type d'illusions ne peut infliger de dommages à sa cible. Créer ce type d'illusions est considéré comme une technique d'attaque psychique au coût déterminé par l'ampleur des effets provoqués, la difficulté du jet étant égale à (10 + Attribut(s) Psychisme de la (des) cible(s) à leurrer).

SE SACRIFIER

Un personnage peut, dans un cas désespéré, décider de se sacrifier afin d'emmener son adversaire avec lui dans la mort. Pour cela, il peut faire exploser son Cosmos.

Faire exploser son Cosmos implique de dépenser directement ses points de Cosmos afin d'infliger des dommages de zone. Les dégâts occasionnés sont égaux à (nombre de points de Cosmos dépensés x 4) et ils s'appliquent tant au personnage qu'à son

adversaire et à toute personne se trouvant dans un périmètre de (points de Cosmos dépensés) mètres. Il n'y a pas besoin de faire de jet pour faire exploser son Cosmos.

ATHÉNA EXCLAMATION

L'Athéna Exclamation est une technique dévastatrice qui ne peut être invoquée que par trois Chevaliers d'Or, ou trois personnes ayant porté le titre de Chevaliers d'Or. Cette attaque est interdite par Athéna, car elle permet à trois hommes de déclencher une puissance égale au Big Bang pour abattre un adversaire. Tout Chevalier utilisant cette technique se verrait marqué du sceau de l'infamie et serait considéré comme un traître envers Athéna.

Si toutefois des Chevaliers décidaient de faire usage de l'Athéna Exclamation, ils devraient se positionner dans la posture de la trinité : un au centre, bras tendus et les deux autres sur les côtés, bras repliés. Leurs Cosmos devraient fusionner avant d'être projetés sous la forme d'une explosion capable de tout anéantir.

Le nombre de points de Cosmos dépensés par les trois Chevaliers s'ajoute et les dommages d'une Athéna Exclamation sont de (total des points de Cosmos dépensés x 3). Les trois Chevaliers doivent faire un jet de Psychisme + Technique spéciale contre une difficulté de 25 et leurs MR s'ajoutent.

