

PARTIE 2: LES RÈGLES

SAINT SEIYA LEGEND

60



SAINT SEIYA LEGEND

RÈGLES DU JEU 01

LE PERSONNAGE

A *SAINT SEIYA LEGEND*, UN JOUEUR DOIT SE CRÉER UN PERSONNAGE-JOUEUR (PJ) AFIN DE LE FAIRE ÉVOLUER DANS LA CAMPAGNE PRÉPARÉE PAR LE MAÎTRE DE JEU (MJ).

UN PJ EST DÉFINI PAR UN ENSEMBLE DE CARACTÉRISTIQUES CHIFFRÉES QUI PERMETTENT D'ÉVALUER QUI IL EST, CE QU'IL SAIT FAIRE, QUELLE EST SA PUISSANCE...



6
1

LES RÈGLES ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐





LES ATTRIBUTS

IL S'AGIT DE L'INNÉ DU PJ, CE QU'IL EST PAR OPPOSITION À CE QU'IL SAIT FAIRE. IL POSSÈDE DEUX SÉRIES D'ATTRIBUTS : UNE SÉRIE PHYSIQUE ET UNE SÉRIE MENTALE.

ATTRIBUTS PHYSIQUES :

- **Force** : Il s'agit de la force musculaire brute du PJ, sa capacité à porter des charges lourdes, à donner des coups puissants...
- **Agilité** : Il s'agit de l'aisance avec laquelle le PJ se déplace, accomplit des actions et utilise sa vitesse naturelle.
- **Vigueur** : Il s'agit de la résistance physique du PJ, de sa santé, sa capacité à supporter les agressions diverses (maladie, climat, coups...).

ATTRIBUTS MENTAUX :

- **Psychisme** : Il s'agit de la volonté du PJ, de la force de son esprit et de sa résistance mentale.
- **Intelligence** : Il s'agit des capacités intellectuelles du PJ, comme sa mémoire, sa logique, sa compréhension.
- **Perception** : Il s'agit de la manière avec laquelle le PJ utilise ses cinq premiers sens, et parfois le sixième.

Les Attributs sont notés de 1 (très faible) à 10 (surhumain). La moyenne humaine est de 4. Aucun personnage ne peut avoir d'Attributs au-dessus de 10, sauf s'il porte une Armure lui donnant un bonus d'Attribut.

Les Compétences sont notées de 1 (débutant) à 10 (maître), la moyenne humaine se situant à 4. Il est impossible à un personnage de posséder une Compétence supérieure à 10.

LES COMPÉTENCES

LES COMPÉTENCES REPRÉSENTENT CE QUE SAIT FAIRE UN PJ, CE QU'IL A APPRIS À ACCOMPLIR. IL N'Y A PAS DE LISTE EXHAUSTIVE DES COMPÉTENCES QU'UN PJ PEUT POSSÉDER. EN VOICI CEPENDANT QUELQUES-UNES QUI PEUVENT SERVIR DE BASE ET D'INSPIRATION.

- **Arts martiaux** : C'est la Compétence qui permet à un PJ de se battre en utilisant son corps comme une arme, de porter des coups et de parer ceux des adversaires.
- **Armes blanches (à préciser)** : Avec cette Compétence, le PJ sait manier un type d'arme blanche, à préciser lors du choix de la Compétence (ex : épée, lance, chaînes...). Cette Compétence

peut être prise plusieurs fois, pour plusieurs armes différentes.

- **Esquive** : Cette Compétence sert à éviter une attaque, en s'écartant de la trajectoire du coup.
- **Technique spéciale** : Lorsque un PJ décide d'utiliser une de ses techniques, c'est cette Compétence qui est utilisée.
- **Mythologie** : C'est la connaissance qu'a le PJ de l'Hypermyth du monde de Saint Seiya Legend.
- **Etiquette** : Cette Compétence permet au PJ de savoir comment il doit se comporter en présence d'un Chevalier de grade supérieur, d'Athéna ou auprès d'autres guerriers sacrés (Mariners, Guerriers divins...).
- **Connaissance (à préciser)** : Cette Compétence générale représente tous les domaines dans lesquels le PJ pourrait avoir une certaine culture. Le joueur doit préciser sur quel domaine porte la Connaissance de son PJ (Armures, Asgard, Guerres Saintes, Cosmos...). Cette Compétence peut être choisie plusieurs fois, pour plusieurs domaines différents.
- **Stratégie** : C'est la connaissance qu'a la PJ de l'art de la guerre, qui peut lui servir à comprendre les plans de ses adversaires, ou à en mettre au point lui-même.
- **Concentration** : Cette Compétence permet au PJ de se concentrer afin de ressentir son Cosmos et celui de son entourage.
- **Prière** : C'est la Compétence dont se sert le PJ lorsqu'il souhaite s'adresser à ses dieux (généralement Athéna) ou à sa constellation protectrice.
- **Survie (à préciser)** : Grâce à cette Compétence, le PJ connaît les techniques de survie dans un milieu donné (Polaire, Désert, Jungle...), à préciser lors du choix de la Compétence. Elle peut être choisie plusieurs fois, pour plusieurs milieux différents.
- **Médecine** : Cette Compétence donne au PJ une connaissance théorique et pratique de la médecine, ce qui lui permet de faire des diagnostics et de tenter de soigner quelqu'un de malade ou de blessé.
- **Forge cosmique** : Cette Compétence très rare est celle qui permet à un PJ de connaître la manipulation de l'orichalque, du gammanion et de la poussière d'étoiles pour réparer les Armures.
- **Etc.**

Les Compétences sont notées de 1 (débutant) à 10 (maître), la

moyenne humaine se situant à 4. Il est impossible à un personnage de posséder une Compétence supérieure à 10.

AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES

LE PJ SE VOIT ÉGALEMENT DÉFINI PAR UNE SÉRIE D'AVANTAGES, QUI SONT AUTANT D'ATOUTS, ET DE DÉSAVANTAGES, QUI SONT DES HANDICAPS. CEUX-CI PERMETTENT GÉNÉRALEMENT D'AJOUTER UN PETIT PLUS AU NIVEAU DU BACKGROUND DU PJ.

AVANTAGES :

- **Allié (2/4/6) :** Le PJ possède un allié, un guerrier sacré qui sera prêt à l'aider à sa demande, dans la mesure de ses moyens. A 2 points, l'allié est un guerrier ayant un Cosmos de Rang égal à celui du PJ. A 4 points, l'allié possède un Cosmos d'un Rang supérieur à celui du PJ. A 6 points, l'allié maîtrise son Cosmos deux Rangs au dessus du PJ. Notez bien que la relation avec un allié est à double sens et que parfois, c'est l'allié qui demandera un service au PJ. L'allié n'est pas obligatoirement un Chevalier d'Athéna, ce peut être un guerrier sacré d'un autre ordre, un compagnon d'entraînement...
- **Bonne réputation (2) :** Le PJ possède une réputation flatteuse (courageux, honorable...). Les PNJ agiront en fonction de cette réputation si elle vient à leurs oreilles. Cette Avantage n'est pas compatible avec le Désavantage Mauvaise Réputation.
- **Calme (3) :** Le PJ ne perd pas facilement son sang-froid et sais agir posément en toutes situations. Tous ses malus dus au stress, à la peur ou à la confusion sont diminués de 2 (à l'exception de ceux dus au Désavantage Phobie). Cet Avantage n'est pas compatible avec le Désavantage Impétueux.
- **Chance (3) :** Deux fois par partie, le PJ peut choisir de relancer un jet, même réussi. Il choisit quel résultat il souhaite conserver.
- **Charisme (2) :** Le PJ est d'une beauté inhabituelle. Ses

interlocuteurs sont toujours favorablement disposés à son égard.

• **Destin (5) :** Le PJ a été choisi par les dieux pour accomplir une tâche particulière. Tant qu'il ne l'aura pas menée à bien, il sera protégé par une main divine. Une fois par partie, le PJ peut décider d'annuler tous les dommages qu'il allait subir. Le MJ doit mettre ceci en scène de façon à refléter le caractère divin de cet Avantage.

• **Dons psychiques (variable) :** Le PJ possède des dons mentaux lui permettant d'utiliser plus facilement la télépathie et la télékinésie. Chaque tranche de 2 PC investi dans l'achat de cet Avantage confère au PJ un bonus de +1 à ses jets lorsqu'il se sert de techniques spéciales psychiques, de télépathie ou de télékinésie.

• **Familiier (1) :** Le PJ est accompagné d'un animal domestiqué, avec qui il partage un certain lien empathique.

Héritage (variable) : Le PJ a hérité (de son maître, de ses parents...) d'un objet possédant une histoire et des capacités en relation avec l'Hypermyth. Le coût de cet Avantage dépend de l'importance de l'objet, à la discrétion du MJ.

• **Lien stellaire (4) :** Les étoiles veillent particulièrement sur le PJ. Une fois par partie, il reçoit de l'aide de sa constellation pour faire face à une situation donnée (à la discrétion du MJ). Cette aide doit être en rapport avec la nature de la constellation.

• **Mentor (3) :** Le PJ possède un mentor qui le guide et lui prodigue conseils et leçons. Généralement, il s'agit du maître du PJ, mais ce peut également être un Chevalier plus gradé par exemple.

• **Robuste (4) :** Le PJ a une constitution exceptionnelle et il se remet vite des blessures. Ses points de vie se régénèrent à raison de (Vigueur x 12) par action de repos.

• **Sage (3) :** Le PJ a un esprit aiguisé et une vaste culture. Il gagne un bonus de +3 à tous ses jets impliquant l'Intelligence.

• **Sens accru (3) :** Le PJ possède un sens particulièrement aiguisé. Lorsqu'il fait un jet de Perception en rapport avec ce sens, la difficulté est baissée de 5. Cet Avantage peut être pris une fois pour chacun des cinq sens.

• **Talent (3) :** Le PJ est particulièrement doué dans un domaine. Le joueur choisit une Compétence pour laquelle le PJ bénéficiera

1

Les Avantages coûtent des points de création alors que les Désavantages en rapportent. Le MJ est libre de créer de nouveaux Avantages et Désavantages en relation avec sa campagne.

63





d'un bonus de +2 à chaque fois qu'il s'en servira. Cet avantage peut être choisi plusieurs fois, pour des compétences différentes.

DÉSAVANTAGES :

- **Amour (3):** Le PJ est amoureux de quelqu'un. Cet amour est pour lui un handicap car si sa loyauté venait à être tiraillée entre Athéna et son/sa bien-aimé(e), il ne sait pas ce qu'il choisirait. De plus, cet amour est un point faible exploitable par ses ennemis.
- **Borgne (1):** Le PJ n'a plus qu'un œil. La difficulté de tous ses jets de Perception basés sur la vue est augmentée de 5.
- **Brebis galeuse (3) :** Le PJ est considéré comme indigne de confiance par les autres Chevaliers, la plupart du temps à cause de ses origines (comme un Asgardien amené par le destin à devenir Chevalier et dont la loyauté envers Athéna serait continuellement remise en cause).
- **Ennemi juré (2/4/6):** Le PJ s'est fait un ennemi mortel. Qu'il s'agisse d'un rival d'entraînement, d'un autre Chevalier ou d'un guerrier sacré d'un autre ordre, cet ennemi ne souhaite qu'une chose : le malheur du PJ. A 2 points, cet ennemi est de même Rang de Cosmos que le PJ. A 4 points, il possède un Rang de plus que le PJ. A 6 points, il a un Cosmos supérieur de deux Rangs à celui du PJ. Notez qu'un tel ennemi ne cherchera pas toujours la simple confrontation directe, il pourra dresser d'autres personnes contre le PJ, le gêner dans ses missions...
- **Faveur (2/4):** Le PJ doit un service à quelqu'un. Pour 2 points, il s'agit d'une faveur peu importante. Pour 4 points, il s'agira d'une faveur dont le remboursement réclamera bien des efforts et des ressources.
- **Franc (1):** Le PJ ne sait pas mentir et dit toujours la vérité à ses interlocuteurs, ce qui peut parfois être source de conflit ou d'embarras.
- **Froid (3):** Le PJ n'a que faire de la détresse des autres et il ne s'en cache pas. Seul son propre bien-être compte, ce qui est contraire à l'idéal des Chevaliers d'Athéna.
- **Gardien (5):** Le PJ s'est vu confier la tâche de veiller sur un objet important. Il doit à tout prix le protéger et ne surtout jamais le perdre ou se le faire dérober, sous peine d'être marqué du sceau

de l'infamie. L'objet peut être créé par le PJ ou le MJ.

- **Idéaliste (2):** Le PJ possède un sens de l'honneur exacerbé, qui le pousse à suivre une ligne de vie très astreignante et à être très critique à l'égard de ceux qui agissent plus légèrement que lui. Le MJ et le joueur sont encouragés à préciser les grandes lignes du code d'honneur du PJ.
- **Impétueux (2):** Le PJ ne sait pas mesurer le danger et fonce tête baissée dans toutes les situations dangereuses. Seul un jet réussi d'Intelligence contre une difficulté de 20 lui permettra de se réfréner et d'agir de sang-froid.
- **Mauvaise réputation (2):** Le PJ possède une réputation peu élogieuse en rapport avec son passé (lâche, cruel...), qui n'est pas forcément justifiée. Les PNJ agiront en fonction de cette réputation si elle vient à leurs oreilles.
- **Obsession (4):** Le PJ est obsédé par un but autre que sa mission de Chevalier (retrouver un membre de sa famille, se venger d'une défaite...) et il fera tout pour satisfaire cette obsession, allant même jusqu'à mettre de côté son rôle de Chevalier.
- **Phobie (variable):** Le PJ a une aversion et une peur marquées pour quelque chose. Lorsqu'il est confronté à l'objet de sa phobie (dans la réalité ou sous la forme d'une illusion), le PJ souffre d'un malus de - (coût du Désavantage) à toutes ses actions.
- **Secret (5):** Le PJ possède un secret mettant en péril son statut de Chevalier, qu'il doit à tout prix cacher, même à ses frères d'arme les plus fidèles.
- **Vaniteux (1):** Le PJ est persuadé d'être brillant, puissant, supérieur et il fait tout pour le faire savoir aux autres.

COSMOS

BIEN SÛR, CE QUI FAIT LA DIFFÉRENCE ENTRE UN HUMAIN ORDINAIRE ET UN GUERRIER SACRÉ EST LA CONSCIENCE DU COSMOS.

Le Cosmos suit une échelle découpée en Rang.

- **Rang 1 :** (001 à 100) Homme ordinaire, aucune conscience de son Cosmos, incapable de l'utiliser. Espérance de vie : 75 ans.
- **Rang 2 :** (101 à 200) Maître en arts martiaux, commence à



Espérance de vie : 80 ans.

- **Rang 3 :** (201 à 300) Chevalier de Bronze, a conscience de son Cosmos et peut s'en servir de façon contrôlée. Espérance de vie : 90 ans.
- **Rang 4 :** (301 à 400) Chevalier d'Argent de faible niveau, maîtrise la téléportation. Espérance de vie : 100 ans.
- **Rang 5 :** (401 à 500) Chevalier d'Argent de bon niveau. Espérance de vie : 120 ans.
- **Rang 6 :** (501 à 600) Chevalier d'Argent de niveau supérieur. Espérance de vie : 150 ans.
- **Rang 7 :** (601 à 700) Chevalier d'Or, s'est éveillé au Septième Sens et maîtrise la globalité de son Cosmos. Espérance de vie : 200 ans.
- **Rang 8:** (701 à 800) Chevalier d'Or puissant, s'est généralement éveillé au Huitième Sens : l'Arayashiki. Espérance de vie : 260 ans.
- **Rang 9:** (801 et plus) Dieu, s'est éveillé au Neuvième Sens : la Volonté Divine. Espérance de vie : immortel.

La valeur de Cosmos se note ainsi : **niveau / Rang**. Ainsi, un Chevalier avec un Cosmos de 364 / 4 sera un Chevalier possédant un Cosmos d'un niveau de 364 et sera de Rang 4.

Le Cosmos est à la fois une valeur absolue et relative.

Absolue car le Cosmos d'un Chevalier représente sa puissance maximum, celle qui sert à déterminer ses autres caractéristiques.

Relative car pour utiliser ses techniques, le Chevalier doit dépenser des points de Cosmos (dont le total est égal à son Cosmos). Mais cette dépense n'affecte pas le niveau de Cosmos du Chevalier, qui sert à calculer toutes les caractéristiques dérivées.

UN CERTAIN NOMBRE DE CARACTÉRISTIQUES
SONT DÉRIVÉES DES ATTRIBUTS ET DU COSMOS.

Les résultats sont arrondis à l'inférieur.

- **Points de vie** : Il s'agit du total de vie que possède un PJ. On le calcule ainsi : $(\text{Cosmos} + \text{Vigueur} + \text{Psychisme}) \times 3$.
- **Dégâts physiques** : Il s'agit des dégâts qu'un PJ peut infliger à mains nues. On les calcule ainsi : $(\text{Force} \times \text{Cosmos}) / 10$.
- **Résistance physique** : Il s'agit de la capacité du PJ d'encaisser les coups portés. On la calcule ainsi : $(\text{Vigueur} \times \text{Cosmos}) / 25$.
- Dégâts psychiques : Il s'agit des dégâts qu'un PJ peut infliger par la force de son esprit. On ne s'en sert que si le PJ possède une technique spéciale psychique ou l'Avantage Dons psychiques. On les calcule ainsi : $(\text{Psychisme} \times \text{Cosmos}) / 10$.
- **Résistance psychique** : Il s'agit de la capacité du PJ à résister à un assaut mental. Seul un PJ possédant une technique spéciale psychique ou l'Avantage Dons psychiques dispose d'une Résistance psychique. On la calcule ainsi : $(\text{Psychisme} \times \text{Cosmos}) / 25$.
- **L'Initiative** : Il s'agit à la fois du nombre d'actions qu'un PJ peut faire à chaque tour, mais également des dés que devra lancer le joueur pour déterminer la vitesse de ces actions. On la calcule ainsi : $(\text{Agilité} + \text{Intelligence}) / 4$.
- 
- A close-up illustration of a character with vibrant green hair and large blue eyes. They are wearing a pink headscarf with a white and blue striped band. The character has a slight smile and is looking towards the right. They are wearing a pink top.





TECHNIQUES SPECIALES

UN PJ, DURANT SON ENTRAÎNEMENT, A ACQUIS LA MAÎTRISE DE SON COSMOS ET IL EST EN CONSÉQUENCE CAPABLE DE L'UTILISER POUR PORTER DE PUISSANTES ATTAQUES, NOMMÉES ICI TECHNIQUES SPÉCIALES.

Ces techniques sont définies ainsi :

- **Nom** : le nom de la technique.
- **Type** : une technique est soit physique, si elle affecte le corps de l'adversaire (coups), soit psychique, si elle affecte son esprit (illusion, télépathie).
- **Coût** : le nombre de points de Cosmos que doit dépenser le PJ pour l'utiliser.
- **Effet** : le ou les effet(s) de la technique. Il peut s'agir d'une simple multiplication des dégâts, de malus infligés à l'adversaire, etc.
- **Notes** : toutes les informations autres.

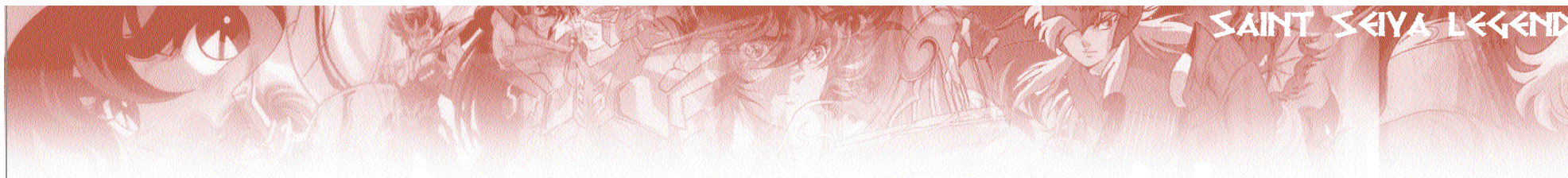
CAPACITÉ STELLAIRE

IL S'AGIT LÀ D'UNE CAPACITÉ MINEURE QUE POSSÈDE LE PJ ET QUI EST DUE POUR MOITIÉ À SON ENTRAÎNEMENT ET POUR MOITIÉ À L'INFLUENCE DE SA CONSTELLATION.

Si tu pouvais rajouter un petit blabla ici ce serait pas malSi tu pouvais rajouter un petit blabla ici ce serait pas malSi tu pouvais rajouter un petit blabla ici ce serait pas malSi tu pouvais rajouter un petit blabla ici ce serait pas malSi tu pouvais rajouter un petit blabla ici ce serait pas mal

Une fois l'ensemble de ces valeurs déterminées, le PJ est prêt à partir à la conquête de son Armure !





RÈGLES DU JEU 02

CRÉER SON PERSONNAGE

MAINTENANT QUE NOUS AVONS VU COMMENT SE DÉFINIT UN PJ À *SAINT SEIYA LEGEND*, NOUS ALLONS POUVOIR ABORDER LA CRÉATION PROPREMENT DITE.

PAR CONVENTION, IL A ÉTÉ DÉCIDÉ QUE LES PJ CRÉÉS SERAIENT DES CHEVALIERS DE BRONZE, CAR CE SONT CEUX QUI POSSÈDENT LE PLUS D'OPPORTUNITÉS D'ÉVOLUTION LORS D'UNE CAMPAGNE. TOUTEFOIS, DES CONSEILS SERONT DONNÉS POUR CRÉER DES CHEVALIERS DE RANG SUPÉRIEUR SI LE MJ SOUHAITE MENER DES SCÉNARIOS DE HAUT NIVEAU.

TOUT AU LONG DE CE CHAPITRE, UN EXEMPLE COMPLET DE CRÉATION D'UN CHEVALIER SERA DONNÉ EN EXEMPLE POUR PLUS DE CLARTÉ.



67





Exemple 01: Après avoir jeté un oeil dans la liste des Armures de Bronze, je décide de créer le Chevalier de la Colombe, symbole de paix et de pureté.

CONSTELLATION ET ARMURE

EVIDEMMENT, LA PREMIERE CHOSE À FAIRE EST DE DÉTERMINER QUELLE EST LA CONSTELLATION PROTECTRICE, ET DONC L'ARMURE, DU PJ (LA CRÉATION DE L'ARMURE SERA TRAITÉE DANS LE CHAPITRE « CRÉER SON ARMURE »). CE CHOIX AURA SÛREMENT DES RÉPERCUSSIONS SUR LA PERSONNALITÉ DU PJ ET DONC LE RESTE DE LA CRÉATION.

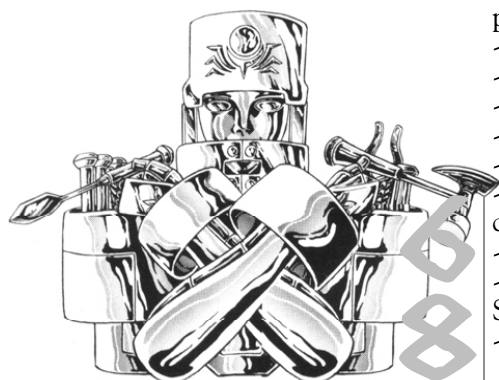
Ce choix peut se faire dans la liste des constellations donnée au chapitre « Les Armures ». Toutefois, avec l'accord du MJ, le joueur peut créer un signe stellaire et donc une Armure de son invention. (voir exemple 01)

LE CONCEPT

TOUT D'ABORD, AVANT MÊME DE S'ATTELER À UNE CRÉATION CHIFFRÉE DU PJ, LE JOUEUR DOIT SONGER À CE QU'IL VEUT QUE SOIT SON CHEVALIER : EN BREF, QUI EST IL ?

Cela passe par une réflexion à propos de divers éléments de son passé :

- Est il une femme ou un homme ?
- Quel est son âge ?
- De quel pays est il originaire ?
- Est il un orphelin ou l'enfant d'un Chevalier ?
- Où s'est il entraîné ? En quoi consistait son entraînement ?
- Qui est son maître ? A-t-il de bonnes relations avec lui ? Avait il des compagnons ou rivaux à l'entraînement ?
- Comment a-t-il gagné son Armure ?
- Qu'a-t-il fait après avoir gagné son Armure ? A-t-il rejoint le Sanctuaire aussitôt ?
- Quels sont les êtres chers à son cœur ?



1

Exemple 02: Mon Chevalier de la Colombe sera un homme baptisé Aethys. Originaire de la Suisse, il est né un 14 septembre et est du signe de la Vierge. C'est un orphelin qui fut recueilli par le Sanctuaire. Il s'est entraîné en Inde, où il fut un temps un des disciples de Shaka, le Chevalier de la Vierge. Auprès de lui, il a appris les vertus de la pondération et de la non-violence. Son épreuve finale pour gagner l'Armure de la Colombe était de traverser une jungle emplie de fauves affamés sans déclencher leur agressivité, en déployant un Cosmos chaleureux et pacifique. (/...) (/...)Après avoir été sacré Chevalier, il a parcouru le monde quelques temps, pour s'aguerrir. Il a récemment reçu un appel du Sanctuaire, invitant tous les Chevaliers sacrés à venir prêter serment devant Athéna réincarnée. Aethys est un jeune homme de 17 ans, plutôt fin et grand. Il s'habille de blanc. Il a les cheveux blonds et les yeux bleus transparents. C'est un Chevalier bon et compatissant, qui n'emploie la violence qu'en cas d'extrême recours. S'il n'a pas le choix, il peut se montrer froid et impitoyable, à l'image de son maître.

- Quel est son caractère ? Froid, amical, orgueilleux, dévoué... ?
- Quel est sa date de naissance et son signe zodiacal ?
- Bref, le joueur peut écrire rapidement un petit background afin de définir qui est son Chevalier.

Une description physique peut également s'avérer indispensable.

Est-il besoin de le préciser, le choix d'un nom est une étape obligée de la création du personnage... (voir exemple 02)

CREATION CHIFFRÉE

UNE FOIS QUE LE JOUEUR A CERNÉ LES GRANDS TRAITS DE LA PERSONNALITÉ DE SON CHEVALIER, IL PEUT PASSER À LA CRÉATION CHIFFRÉE DU PJ.

LES POINTS DE CRÉATION

Les Points de Création (PC) sont à distribuer entre les Attributs et les Compétences du PJ. Le joueur peut choisir des Avantages (qui coûteront des PC) et des Désavantages (qui en rapporteront) à ce stade.

À la création, le score maximum qu'un PJ peut avoir est de 7 dans un Attribut (sans compter les éventuels bonus de l'Armure) et de 6 dans une Compétence. Il ne peut pas choisir plus de 2 Avantages et 2 Désavantages.

Du fait de son entraînement, un PJ dispose de 1 point gratuit en Arts martiaux, Technique spéciale et Mythologie.

Le joueur dispose de 60 PC pour définir son PJ. Il peut en économiser pour les investir dans son Cosmos. (voir exemple 03)

LE COSMOS

En tant que Chevaliers de Bronze, les PJ

commencent avec un Cosmos de 220 et sont de Rang 3 : soit 220 / 3. Le joueur peut dépenser les PC qui lui restent pour augmenter cette valeur, à raison de X PC dépensés donnent 2 x X points de Cosmos de plus.

Pour le roleplay, le joueur peut également décider de la couleur du Cosmos de son PJ. (voir exemple 04)

LES CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

Grâce aux formules données dans le chapitre « Le personnage », le joueur peut calculer les caractéristiques dérivées de son PJ.

Il ne calcule les valeurs des Dégâts et de la Résistance psychique que si il compte donner une technique spéciale psychique à son PJ. Le droit de créer une technique psychique coûte 5 PC. (voir exemple 05)



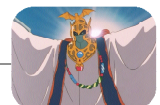
1

Exemple 03 : Je commence par choisir les Avantages et Désavantages d'Aethys.

- Calme : Aethys, de par son entraînement, est un Chevalier particulièrement réfléchi, qui n'agit jamais de façon impulsive et irréfléchie (- 3 PC),
- Charisme : Grâce à son aura de bonté, Aethys est souvent apprécié des gens qu'il rencontre (- 2 PC),
- Ennemi juré : Durant ses voyages, Aethys a été un jour confronté à un guerrier, sans aucun doute un Mariner, avec qui il s'est battu. Leur combat fut interrompu, mais Aethys sait désormais qu'il a un ennemi mortel et puissant dont il devra se méfier (+ 4 PC).
- Mauvaise réputation : Du fait de sa bonté et de son pacifisme, Aethys passe bien souvent pour un lâche aux yeux des autres guerriers (+ 2 PC).

Au total, il y a 5 PC d'Avantages et 6 PC de Désavantages. Je dispose donc de 61 PC à distribuer entre les Attributs et les Compétences d'Aethys.

- Force 4 : Aethys est de force moyenne,
- Agilité 5 : Aethys est assez agile grâce à son (/...)





(...)/entraînement dans la jungle,
- Vigueur 5 : Aethys est plutôt résistant en dépit de son apparence,
- Psychisme 7 : Le point fort d'Aethys, qui a atteint un tel niveau grâce aux



conseils de son maître,
- Intelligence 6 : Aethys possède un bon niveau intellectuel,
- Perception 4 : La Perception d'Aethys est moyenne,
- Arts martiaux 2 : Aethys n'est pas un amateur du corps à corps,
- Esquive 3 : Aethys préfère utiliser d'autres moyens de défense,
- Technique spéciale 5 : Aethys sait très bien utiliser son Cosmos pour se battre,
- Mythologie 4 : Avec un maître comme Shaka, Aethys a acquis une bonne culture relative à l'Hypermyth,
- Concentration 3 : Aethys a une bonne perception des Cosmos environnants,
- Prière 3 : Aethys est un fervent défenseur d'Athéna et de la paix,
- Médecine 1 : En tant qu'homme de paix, Aethys a appris les bases de la médecine pour aider son prochain.

Il me reste 4 PC à investir dans le Cosmos d'Aethys et 5 PC pour acheter le droit de créer une technique psychique.

Les techniques spéciales

Le chapitre « Créer ses techniques spéciales » développera les différentes caractéristiques des techniques spéciales.

Toutefois, à ce niveau, le joueur a sans doute déjà une idée de ce qu'elles seront...

Créer une technique psychique implique que le personnage ait été entraîné dans ce sens. Cela lui permet d'avoir un score dans ses Caractéristiques dérivées Dégâts et Résistance psychique. Cela se paie 5 PC. (voir exemple 06)

LA CAPACITÉ STELLAIRE

Due pour moitié à son entraînement et pour moitié à sa constellation, un PJ dispose d'une capacité dont les effets sont grosso modo semblables à ceux d'un Avantage à 3 PC. Le MJ et le joueur discutent ensemble de ce qu'elle sera, en accord avec le signe du Chevalier. (voir exemple 07)

CRÉER UN CHEVALIER PLUS PUISSANT

SI LE MJ DÉSIRE MENER UNE CAMPAGNE DE NIVEAU ÉPIQUE, IL SOUHAITERA PEUT-ÊTRE QUE SES JOUEURS CRÉENT DES CHEVALIERS DE RANG SUPÉRIEUR, COMME DES CHEVALIERS D'ARGENT OU D'OR.

Rien de plus simple : il suffit de changer le Rang de Cosmos à la création. Selon le niveau de sa campagne, le MJ peut décider que les PJ créés seront de Rang 4, 5 ou même 6. Il peut également, à sa convenance, augmenter le nombre de PC à distribuer, autoriser le choix de plus de 2 Avantages et Désavantages, etc.



1

Exemple 04 : Je mets les 4 PC économisés dans le Cosmos d'Aethys afin de le porter à 228 / 3. Je décide qu'il sera de couleur blanche.

1

Exemple 05 : Je décide qu'Aethys maîtrisera une technique spéciale psychique.

- Points de Vie : $(228 + 6 + 7) \times 3 = 723$
- Dégâts physiques : $(4 \times 228) / 10 = 91$
- Résistance physique : $(6 \times 228) / 25 = 54$
- Dégâts psychiques : $(7 \times 228) / 10 = 160$
- Résistance psychique : $(7 \times 228) / 25 = 64$
- Initiative : $(5 + 6) / 4 = 2$

1

Exemple 06 : Aethys possèdera une technique d'attaque physique, une technique de défense physique et une technique d'attaque psychique. Pour ses deux techniques physiques, il se servira des plumes de Bronze de son Armure.

1

Exemple 07 : La Colombe étant le symbole de la paix, je décide qu'Aethys, lorsqu'il tente de résoudre une situation sans violence, de manière diplomatique, dispose d'un bonus de +2 à ses jets.

70