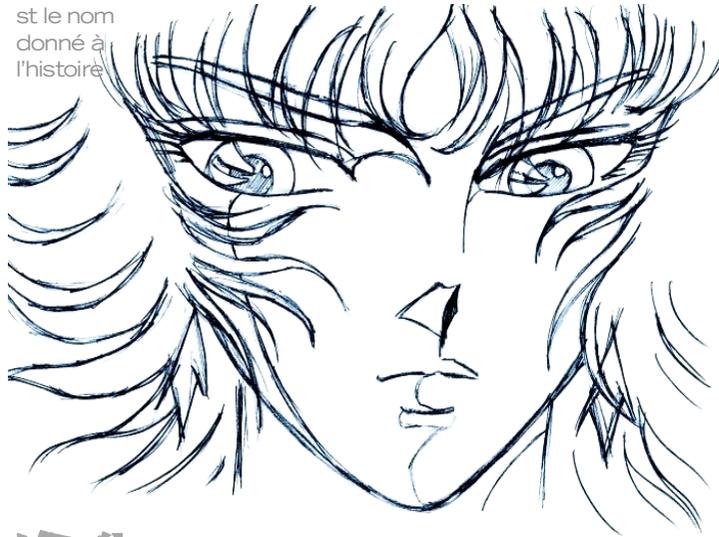


Eor
st le nom
donné à
l'histoire



UNIVERS 08

LES AUTRES DIEUX

OUTRE ATHÉNA, POSÉIDON ET HADÈS, NUL DOUTE QUE D'AUTRES DIEUX FOULENT OU S'APPRÊTENT À FOULEUR LE SOL DE LA TERRE, ACCOMPAGNÉS DE LEURS GUERRIERS SACRÉS, PRÊTS À LIVRER UNE GUERRE SAINTE...

ABEL

Après avoir disparu de l'histoire, banni par Zeus et Apollon à cause de son inextinguible ambition, Abel semble s'être volatilisé. Toutefois, il réapparut discrètement durant la première Guerre Sainte qui opposa Athéna à Poséidon. Empli de rancœur pour avoir été déchu, jaloux d'Athéna qui jouissait de la faveur de Zeus, il profita de la confusion des combats pour se rendre sur le continent de Mû. Là, il déroba quatre Armures de Bronze encore sans propriétaires : celles de la Chevelure de Béréniée, du Lynx, de la Carène et de l'Eridan. Il les arrosa de son sang divin et put ainsi se les approprier en les imprégnant de son essence.

Ces quatre Armures furent offertes à ses meilleurs guerriers afin qu'ils constituent sa garde personnelle. Par essence, ces guerriers sont des Chevaliers, mais des Chevaliers d'Abel et non plus d'Athéna.

Des rumeurs font du Temple de Corona, situé près des ruines de Delphes, la demeure sur Terre du dieu Abel.

ARÈS

Le sanguinaire dieu de la guerre livra une Guerre Sainte contre Athéna, durant l'Ere du Chaos. Ce fut d'ailleurs l'une des plus terribles de toutes, et la déesse dut se résoudre à autoriser à ses Chevaliers l'usage des Armes du Chevalier de la Balance. Arès fut vaincu et pourchassé jusqu'en Enfer par les Chevaliers. L'histoire ne mentionne pas ce qu'il est devenu depuis...

Arès possédait son ordre de guerriers sacrés, nommés les Berserkers. Ceux-ci étaient organisés en quatre armées : le Feu, la Flamme, le Malheur et la Terreur. Il est actuellement impossible de dire de combien de Berserkers disposait le dieu de la guerre, ni de quelle façon ils étaient structurés ou même s'ils portaient des armures. L'histoire n'a retenu d'eux que leur cruauté et leur soif de combats.

Arès était également accompagné de deux dieux, Phobos et Deimos, ses disciples et dieux de la peur et de la déroute.

4
5





Eor
st le nom
donné à
l'histoire



ERIS

La déesse de la discorde était une disciple d'Arès et l'amante d'Hadès durant les Temps Mythologiques. Déesse mineure, elle n'eut jamais d'ordre de guerriers à son service, mais elle compensa cette lacune grâce à un don très spécial que lui avait fait le dieu des Enfers. En effet, dans sa folie, Hadès avait octroyé à Eris le pouvoir de ressusciter des morts, des guerriers sacrés avides de revanche, à l'âme emplie de rancune.

Eris baptisa ces hommes les Guerriers Fantômes, et elle s'en servit pour livrer une bataille contre Athéna, trop confidentielle pour recevoir le nom de Guerre Sainte. Elle fut bien sûr vaincue, et Athéna enferma son âme dans la Pomme d'Or dont elle s'était servie pour déclencher la guerre de Troie.

LUCIFER

Porteur de la lumière et annonciateur de l'aurore, Lucifer était un dieu mineur du panthéon grec. Ambitieux et arrogant, il fomenta une rébellion contre Zeus et rallia à lui plusieurs Anges, qui prirent le nom d'Anges déchus.

Cette rébellion fut aisément écrasée et Zeus confia Lucifer aux bons soins d'Hadès, qui l'enferma dans une des geôle les plus obscurs des Enfers, en compagnie de ses serviteurs.

ZEUS ET LES AUTRES OLYMPIENS

Des douze dieux qui habitaient sur l'Olympe et portaient les divines Kamui, seuls Athéna, Poséidon et Hadès restèrent sur Terre quand Zeus décida de disparaître. On suppose qu'Apollon, Artémis, Dionysos, Déméter, Héra, Hestia, Hermès et Héphaïstos le suivirent car on entendit plus parler d'eux dès la fin des Temps Mythologiques.

Il existe un ordre de guerriers sacrés dévoués à la protection de l'Olympe et servant ses dieux. On les appelle les Anges.

Il existe également d'autres dieux puissants, qui ne firent pas partie des douze premiers Olympiens mais les rejoignirent plus tard. C'est le cas par exemple d'Arès et d'Aphrodite. On ne sait pas si Héphaïstos leur forgea une Kamui, mais il est certain que leur puissance est du même niveau que celle des autres dieux de l'Olympe.

ODIN ET LES AUTRES ASGARDIENS

Après le Ragnarok déclenché par Loki le fourbe, les dieux asgardiens s'exilèrent au Walhalla. Ils ne foulèrent plus jamais la Terre, et il est impossible de dire ce qu'ils sont devenus.

Néanmoins, l'accord conclu entre Odin et Athéna est toujours valable.

LES GEANTS

On ignore presque tout sur la nature et les origines des Géants. L'hypothèse la plus répandue affirme qu'il s'agit d'êtres issus d'un univers précédent le Big Bang, ramenés par Hadès.

Ces Géants portaient des armures nommées Adamantines, liées aux pierres précieuses. La guerre qu'ils livrèrent à Athéna, la Gigantomachie, fut très meurtrière, et elle vit l'engloutissement du continent de Mu. Ils furent toutefois vaincus par les Chevaliers et leur roi, Typhon, fut emprisonné sous l'Etna par Athéna elle-même.



ORIGINE ET NATURE DU COSMOS

LE COSMOS TROUVE SON ORIGINE DANS LA VOLONTÉ DIVINE QUI BAIGNE L'UNIVERS. LORSQUE LA RÉALITÉ PRIT FORME, LA VOLONTÉ DIVINE SE RÉPANDIT ET SE MÊLA AUX ASTRES ET AUX ÉTOILES.

Quand la vie apparut, une étincelle de la Volonté divine se logea dans les premiers organismes qui virent le jour. Depuis, le Cosmos et la force vitale sont intimement liés.

C'est bien entendu chez l'Homme que le Cosmos atteignit sa pleine maturité et trouva à se développer jusqu'à ses limites extrêmes.

Le Cosmos est semblable à un univers métaphysique contenu dans le corps de l'homme. Il obéit à des lois semblable à celles qui gouvernent la création et celui qui apprend à les comprendre et à les utiliser devient un être capable de hauts faits et d'exploits inimaginables.

PERCEVOIR ET MAÎTRISER LE COSMOS

LA PLUPART DES HOMMES NE SONT PAS CONSCIENTS DE L'EXISTENCE DU COSMOS. CES GENS SONT CONFINÉS À L'INTÉRIEUR DES LIMITES QUE LEUR IMPOSENT LEUR CORPS ET LEUR ESPRIT.

Parfois, il arrive que certains grands hommes, sans avoir conscience de la présence d'un Cosmos en eux, parviennent à y puiser une certaine force. C'est le cas de la plupart des grands héros ou génies de l'histoire.

Toutefois, il est possible à un homme de comprendre le Cosmos qui dort en lui, et d'y puiser la force nécessaire pour s'élever au-dessus de ses semblables.

La première étape consiste à prendre conscience de l'existence du Cosmos et à réussir à le percevoir, même partiellement. Cela nécessite un entraînement poussé, qu'il soit de nature mentale ou physique. Dépasser sans cesse ses limites est la meilleure manière de parvenir à puiser au fond de soi une force insoupçonnée – celle octroyée par le Cosmos.

Une fois qu'on a appris à percevoir son Cosmos, il faut parvenir à le contrôler pour en utiliser la puissance. Pour cela, il faut utiliser sa perception interne et provoquer une explosion au sein du Cosmos. C'est la force de cette explosion qui donnera la puissance d'accomplir un exploit surhumain. On appelle cela « Faire exploser son Cosmos », ou « Brûler son Cosmos ».

Lorsque l'on sait percevoir et maîtriser son Cosmos, il reste encore à savoir le développer. Il faut parvenir à étendre son Cosmos, à s'en emplir l'âme, le corps et l'esprit afin d'avoir accès à une puissance plus grande encore.

LE SEPTIÈME SENS

PARVENU À UN CERTAIN STADE DE DÉVELOPPEMENT DU COSMOS, IL DEVIENT IMPOSSIBLE DE L'ÉTENDRE D'AVANTAGE. POUR PARVENIR À FRANCHIR CETTE BARRIÈRE ET CONTINUER À PROGRESSER, IL FAUT ATTEINDRE ET MAÎTRISER LE SEPTIÈME SENS.

Les cinq premiers sens d'un homme lui permettent d'appréhender la réalité extérieure par le biais de sensations physiques. Le sixième sens permet lui aussi d'appréhender la réalité extérieure, mais par le biais de l'esprit. C'est le sens qui permet également de comprendre et d'utiliser les dons psychiques et de percevoir le Cosmos des autres. Mais ces six sens ont en commun d'être tournés vers la perception et la compréhension du monde extérieur.

Le Septième Sens, lui, est celui qui permet à un homme de percevoir l'univers qui est en lui, son Cosmos. Tout homme qui a appris à percevoir et maîtriser son Cosmos comprend

4
8



Lorsqu'un homme parvient à élever suffisamment son esprit, il finit par comprendre le cycle de la vie et de la mort. Il prend alors conscience que la mort n'est pas la fin et il libère ainsi son esprit de la peur du néant. Ce faisant, l'âme acquiert une résistance et une plénitude totale.

La mort est la perte de tous les sens, du premier au Septième. Perdant contact avec la réalité, l'âme devient folle et peut facilement être soumise. C'est ainsi qu'habituellement, les âmes des morts se retrouvent aux Enfers, soumises à la volonté d'Hadès. Certaines, un peu plus fortes, parviennent à intégrer le cycle des réincarnations directement.

Mais l'âme éveillée à l'Arayashiki, lorsque le corps meurt, ne perd pas pied et reste pleinement consciente. Elle peut aller et venir à son gré entre les dimensions sans être soumises aux lois édictées par d'autres (comme aller aux Enfers sans devenir esclave de la volonté d'Hadès). Toutefois, elle reste une âme, sans corps et donc incapable d'interagir dans notre réalité physique. Généralement, ces âmes choisissent de se fondre dans le cycle des réincarnations. Une âme peut encore être « tuée ». Si une force quelconque parvient à la persuader d'arrêter ses efforts pour survivre (donc la convaincre de renoncer à l'Arayashiki), l'âme subit alors le sort d'une âme non éveillée au Huitième Sens.

Maîtriser l'Arayashiki ne se limite cependant pas à la survivance de l'âme après la mort physique. Comme elle passe par une élévation et un renforcement de l'esprit, cette maîtrise possède d'autres effets. Ainsi, une âme aguerrie protège l'esprit contre les agressions psychiques et en annule les effets. De la même façon, un homme éveillé au Huitième Sens peut séjourner dans une dimension sans subir les lois édictées régissant la dimension.

L'Arayashiki est un sens que l'on peut ne maîtriser qu'en partie. En effet, certaines personnes peuvent élever suffisamment leur âme pour lui permettre de survivre à la mort du corps, mais pas assez pour devenir insensible aux attaques psychiques par exemple. Néanmoins, pour pouvoir parvenir à accéder à l'étape suivante et à devenir un dieu, il faut maîtriser la totalité des aspects de l'Arayashiki.

Une fois que l'on maîtrise son Cosmos en totalité, élever son

âme de façon à la libérer des contraintes de l'univers et des chaînes de la causalité, voilà comment se manifeste l'éveil à l'Arayashiki.

LA VOLONTÉ DIVINE (NEUVIÈME SENS)

UN HOMME QUI CONNAÎT ET MAÎTRISE LES SEPTIÈME ET HUITIÈME SENS EST DÉJÀ PRESQUE UN DIEU PARMIS LES HOMMES.

Presque.

Il lui reste encore à maîtriser l'étincelle de Volonté divine qui est en lui, à la faire s'embraser pour plier les lois de l'univers à sa guise.

Atteindre le Neuvième Sens est en fait une combinaison du savoir que confère la maîtrise des Septième et Huitième Sens. Grâce au Septième Sens, l'homme comprend son Cosmos et à travers lui, les lois de l'univers. Grâce à l'Arayashiki, il a renforcé son âme au point que celle-ci ne craint plus la mort et le néant. Il reste donc à comprendre comment plier les lois de l'univers grâce à la puissance de l'âme. C'est cela que l'on appelle la Volonté divine, ce qui fait d'un homme un dieu.

Généralement, la Volonté divine s'exerce à travers un concept, qui permet à celui qui la maîtrise de s'ancrer dans la réalité et de ne pas se fondre dans l'univers. Ce concept se choisit naturellement, selon les affinités de la personne divinisée. Ainsi, Zeus choisit la maîtrise des Cieux et de la Foudre, Poséidon celle des Océans et des phénomènes telluriques et Hadès celle des Enfers. Athéna choisit le concept d'espoir et d'humanité, c'est ce qui lui permet d'insuffler courage et volonté à ses Chevaliers.

Un homme maîtrisant le Neuvième Sens devient donc un dieu. L'accession à la divinité s'accompagne de nombreux avantages et pouvoirs.

Le dieu peut plier la réalité à son bon vouloir, à travers le concept qu'il s'est choisi pour ce faire et qui lui permet de canaliser sa puissance divine. Il gagne ainsi une maîtrise très

importante du concept qu'il s'est choisi, au point de réaliser ce que les hommes appellent des miracles.

Le corps du dieu devient aussi immortel, la Volonté divine ignorant les limites du temps. Il ne vieillit plus mais peut toujours être tué.

L'âme du dieu n'est plus soumise au cycle des réincarnations. Elle peut choisir quand se réincarner, prendre possession du corps de son choix et garder tous les souvenirs de ses existences précédentes. Il existe plusieurs moyens pour un dieu de se réincarner selon qu'il désire soit se réapproprier rapidement sa puissance, soit s'ancrer plus fermement dans la réalité.

RÉINCARNATION DIVINE

On l'a vu, bien que le corps d'un dieu soit immortel, il peut être tué ou détruit. L'âme, elle, ne peut être détruite et le dieu en garde toujours le contrôle. Il arrive même que certains dieux, soucieux de ne pas voir leur corps originel blessé ou détruit, en séparent volontairement leur âme et le conserve en sécurité (comme le fit Hadès durant les Temps Mythologique)

Il y a deux moyens pour un dieu de se réincarner sur Terre : la réincarnation proprement dite et la possession.

- **La réincarnation** : L'âme du dieu choisit un cycle de temps pour se réincarner, cycle nécessaire à la création d'un nouveau corps, et au terme de cette durée, s'incarne dans le corps nouveau-né ainsi créé. L'enfant grandit normalement jusqu'à ses dix ans, à partir desquels la part divine de son âme va commencer à s'éveiller. La réincarnation du dieu va progressivement s'éveiller aux Septième, Huitième et Neuvième Sens, et ainsi regagner l'intégralité de ses pouvoirs et souvenirs.

Cette méthode est peu prisée en général, car elle demande que le dieu reste vulnérable pendant le temps qui lui est nécessaire pour s'éveiller à nouveau à sa divinité. Cependant, ce procédé a des avantages certains : le corps dans lequel l'âme divine s'est incarnée n'est la proie d'aucun conflit avec un autre âme et ainsi, l'esprit et le corps sont inextricablement liés. C'est par ce biais qu'Athéna se réincarne sur Terre tous les 250 ans.

- **La possession** : L'âme du dieu décide d'investir directement un corps humain et en prend possession. Ce faisant, elle relègue

l'âme originelle du corps dans les tréfonds de son subconscient et l'évince totalement. L'âme du dieu est pleinement éveillée et permet ainsi à son corps d'emprunt de maîtriser les trois Sens supérieurs directement ; elle a également accès à tous les souvenirs de ses incarnations précédentes. Généralement, le dieu ne choisit d'investir que des corps répondant à certains critères (un homme de la famille Solo pour Poséidon ou un être de pure bonté pour Hadès par exemple).

Bien que grâce à ce procédé le dieu soit en possession de tous ses pouvoirs très rapidement, le fait d'investir un corps possédant déjà une âme fait que cette possession est instable par nature. L'âme évincée va lutter contre l'âme divine, et même si elle n'a que très peu de chance de la chasser seule (il faudrait pour cela qu'elle maîtrise l'Arayashiki), maintenir son emprise réclame constamment au dieu une part de sa puissance. C'est grâce à cette instabilité qu'Athéna put extraire et enfermer les âmes de dieux comme Poséidon, Hypnos et Thanatos. Néanmoins, malgré ce risque, cette méthode d'incarnation est privilégiée par les dieux belliqueux tels Poséidon, soucieux d'avoir accès à leur puissance le plus rapidement possible afin de mettre en œuvre leurs plans de conquête.



SAINT SEIYA LEGEND



UNIVERS

L UNIVERS



UNIVERS 09

LES ARMURES

DEPUIS LES TEMPS MYTHOLOGIQUES, ET LA CRÉATION PAR HÉPHAÏSTOS DES KAMUI, LES GUERRIERS SACRÉS QUI SE BATTENT AU NOM DES DIEUX PORTENT TOUS DES PROTECTIONS, DES ARMURES. ELLES SONT SOUVENT LE SYMBOLE DE CEUX QUI LES PORTENT, ANGE GARDIEN PROTECTEUR GUIDANT SON PORTEUR VERS SON DESTIN.

UNIVERS





Un peu de VO...

Dans la version originale de Saint Seiya, les différents types d'armures possèdent des noms bien particuliers, permettant sans doute une meilleure différenciation. Pour information, voici ces termes : Les Kamui sont toujours des Kamui.

Les Armures sacrées portées par les Chevaliers d'Athéna portent le nom de Cloth. Il y a donc les Bronze Clothes, les Silver Clothes, les Gold Clothes et les Black Clothes. Les Armures dérobées par Abel sont sans doute nommées Corona Clothes.

Les Ecailles des Mariners portent le nom de Scales.

Les Armures asgardiennes sont connues comme étant des Rob.

Les Surplis restent des Surplis.

LES KAMUI

Historiquement, les premières armures furent forgées par Héphestos pour les douze premiers Olympiens. Pour ce faire, il utilisa un métal rare et précieux, l'orichalque. Ces Kamui étaient d'une telle puissance que les dieux devenaient invincibles en les portant. Autant dire qu'un conflit opposant deux dieux portant chacun sa Kamui pourrait détruire l'équilibre du monde.

C'est pourquoi Zeus interdit aux Olympiens de revêtir leur Kamui pour se battre entre eux, et n'en autorisa l'usage qu'en cas de guerre pour défendre l'humanité de menaces justifiant le déploiement d'une telle puissance.

Puis Zeus et la plupart des Olympiens quittèrent le monde, emportant avec eux toutes les Kamui. En effet, Zeus savait que des Guerres Saintes risquaient d'opposer les quelques dieux restés sur Terre pour la possession de la souveraineté, aussi décida-t'il d'emporter toutes les Kamui afin d'empêcher qu'une utilisation abusive ne détruise le monde.

Actuellement, on ne sait presque rien des Kamui, seules des légendes témoignent encore de leur splendeur et de leur puissance. Il semble qu'il n'en existe pas plus de douze, une pour chacun des premiers Olympiens, et qu'aucune d'entre elles ne soit encore sur Terre.

LES ECAILLES

Après la disparition de Zeus, qui avait confié à Athéna la protection de la Surface, Poséidon décida de s'approprier ce domaine. Pour ce faire, il leva une grande armée de guerriers baptisés Mariners. Et afin de les rendre invincible, il leur fit forger par ses alchimistes des armures : les Ecailles.

Plusieurs types d'Ecailles furent créés. Tout d'abord, Poséidon en fit faire une pour lui, afin de remplacer sa Kamui. Bien que loin d'être aussi puissantes que son ancienne protection, ses Ecailles étaient néanmoins les plus robustes de toutes celles qui avaient été forgées. Puis sept Ecailles de grande puissance furent fabriquées et destinées à être portées par les plus grands guerriers de Poséidon : les Généraux des Mers. Enfin, de nombreuses

autres Ecailles furent distribuées aux guerriers de moindre envergure, Commandants ou simple Mariners.

Les Ecailles furent forgées à partir de l'orichalque, sur le modèle des Kamui. Dotées de facultés d'auto régénération, elles permettent à leurs porteurs d'amplifier leur puissance, jouant le rôle de vecteur. En effet, comme presque tous les types d'armures, les Ecailles ont certes une puissance qui leur est propre, mais elles servent principalement de catalyseur au Cosmos de leurs porteurs, l'amplifiant d'autant plus que ceux-ci sont capables de se dépasser.

Les Ecailles ne sont pas vivantes et ne possèdent pas de conscience propre. En conséquence, elles peuvent être revêtues par n'importe quel guerrier désigné par Poséidon. Lorsqu'elles sont détruites, elles peuvent se régénérer toutes seules ou être réparées par un alchimiste compétent.

LES ARMURES

Lors de la première Guerre Sainte contre Poséidon, les guerriers d'Athéna ne purent rien face aux Mariners protégés par leurs Ecailles. La défaite imminente poussa Athéna à faire appel au peuple de Mû. Ceux-ci étaient alors des adorateurs d'Héphestos et de brillants alchimistes et forgerons. Athéna leur demanda de fabriquer des armures plus puissantes que les Ecailles, et elle leur fournit des plans, basés sur les 88 constellations.

Bien vite, les alchimistes comprirent qu'il serait difficile de surpasser les Ecailles. Aussi décidèrent-ils d'utiliser de la poussière d'étoiles, vecteur de la Volonté Divine, pour créer les Armures. En effet, une Armure ainsi forgée à partir d'Orichalque et de poussière d'étoiles serait non seulement très solide, mais également vivante, possédant une conscience limitée lui permettant d'aider son porteur à se sublimer. Ainsi, les guerriers d'Athéna deviendraient de puissants combattants, pouvant compter sur l'aide de leurs Armures. Hélas, une telle puissance aurait aussi un prix, plusieurs en l'occurrence. Placées chacune sous le patronage d'une constellation, les Armures ne pourraient être revêtues que par un homme ayant été élu par cette même constellation. De même, puisque les Armures étaient vivantes,

elles pouvaient aussi mourir : bien que dotées de puissantes facultés de régénération, encore amplifiées par leurs urnes de conservation, les Armures pouvaient mourir si elles étaient trop endommagées. La seule solution pour les ramener à la vie serait alors un sacrifice de sang, afin de réactiver la poussière d'étoiles.

Toutefois, grâce à ces Armures, les Chevaliers sacrés permirent à Athéna de vaincre Poséidon. Rapidement, la Chevalerie devint le rempart de la Terre contre les forces du mal.

Les alchimistes de Mû avaient alors construit les Armures selon trois classes :

Les Armures d'Or, au nombre de douze, étaient les plus puissantes de toutes, éblouissantes et majestueuses. Seuls les plus grands guerriers pouvaient prétendre les porter, et ils constituaient la garde rapprochée d'Athéna.

Les Armures d'Argent, au nombre de vingt-quatre, étaient également de grande puissance et étincelaient sous la lumière du soleil.

Les Armures de Bronze, au nombre de cinquante-deux, étaient certes les moins puissantes, mais elles prêtaient cependant leurs forces à une multitude de guerriers, tous dignes de servir Athéna.

Toutefois, lors de cette Guerre Sainte, le dieu banni Abel se rendit sur le continent de Mu et déroba quatre Armures de Bronze, qu'il imprégna de sa puissance pour se les approprier et les confier à ses propres guerriers. Son forfait passa inaperçu et tout le monde crut que ces Armures avaient été perdues durant la guerre. Au fil du temps néanmoins, nombreux furent ceux qui s'interrogèrent sur le devenir de ces quatre Armures mystérieuses et nombre de théories furent émises à leur sujet...

Athéna se fit également faire une Armure pour elle, afin de remplacer sa Kamui.

Constituées d'orichalque, de gammanion et de poussière d'étoiles, les Armures sacrées sont non seulement d'une grande solidité, mais elles sont également vivantes. Leur conscience leur permet de juger des actes de leur porteur, et de lui octroyer plus ou moins de puissance selon ses mérites. On a même vu certaines Armures quitter leurs porteurs car ne les estimant plus dignes de les revêtir... Ainsi, un Chevalier qui arriverait à s'harmoniser parfaitement avec son Armure, et donc avec sa constellation,





aurait accès à une puissance fabuleuse.

Les Armures possèdent une puissance qui leur est propre, toutefois elles agissent principalement comme un catalyseur du Cosmos de leurs porteurs.

Affiliées à une constellation bien précise, les Armures ne peuvent être portées que par un Chevalier étant placé sous la protection de cette constellation. Un homme, s'il est élu par une constellation, n'est ainsi destiné qu'à porter une et une seule Armure toute sa vie. Seule exception, une Armure d'Or peut recouvrir un Chevalier de son signe zodiacal, même si celui-ci est déjà élu par une autre constellation. Toutefois, cela ne sera que temporaire, aucun Chevalier ne pouvant se trouver sous un double patronage.

Les Armures sont capables de s'auto régénérer dans une certaine mesure, régénération accélérée par les urnes de conservation. Malheureusement, il peut arriver qu'une Armure subisse de tels dommages qu'elle soit incapable de se régénérer elle-même et devienne également irréparable. On dit alors qu'elle est morte : son éclat est terni et elle n'est plus qu'un ensemble de morceaux de ferraille inutile. Il est toutefois possible de rendre vie à une Armure morte : il faut verser sur ses restes une grande quantité de sang afin que la poussière d'étoiles soit réactivée. Selon l'intensité du Cosmos de celui qui donne son sang, l'Armure pourra renaître plus puissante encore qu'elle ne l'était.

Il existe trois classes d'Armures, selon leur puissance. Ainsi, un Chevalier doit avoir développé son Cosmos jusqu'à un certain niveau pour revendiquer une Armure d'une catégorie donnée (obtenir une Armure d'Or implique que l'on maîtrise le Septième Sens). L'inverse n'est toutefois pas vrai. Ainsi, un Chevalier ayant la puissance d'un Chevalier d'Or, s'il est placé sous la protection d'une constellation représentant une Armure de Bronze, ne pourra porter que cette Armure. On a ainsi coutume de dire que ce n'est pas l'Armure qui fait le Chevalier, même si les exemples de Chevaliers ayant transcendé leur condition restent bien rares.

5
6

LES ARMURES NOIRES

Après la première Guerre Sainte qui vit la naissance des Armures, des alchimistes malveillants voulurent en fabriquer pour leur profit personnel. Ayant dérobé les plans de nombreuses Armures de Bronze, ils entreprirent d'en fabriquer à partir d'orichalque de mauvaise qualité.

Ainsi naquirent les Armures noires, portées par les renégats ou les traîtres à Athéna.

Les Armures noires partagent presque toutes leurs caractéristiques avec les Armures sacrées, à une exception près : elles ne sont pas vivantes. Ainsi, n'importe qui peut porter une Armure noire, sans qu'il soit besoin d'être élu par une constellation. De même, une Armure noire est capable de se régénérer (d'autant plus qu'elle possède une urne) mais si elle venait à être détruite, il serait impossible de la réparer.

LES ARMURES DIVINES

Il ne s'agit pas d'une catégorie d'armure, mais il arrive que de telles protections apparaissent parfois.

Lorsqu'une Armure sacrée meurt, il lui faut du sang pour reprendre vie. Et si ce sang provient d'un dieu, un être éveillé à la Volonté Divine, l'Armure ressuscite sous une forme ultime, quasiment à l'égal des Kamui. Ce type d'évènement ne s'est presque jamais produit durant l'histoire de l'humanité, mais certaines légendes en parlent...

Des Armures divines possèderaient les même caractéristiques que les Armures sacrées, mais elles seraient plus puissantes encore que les Armures d'Or.

LES ARMURES INCONNUES

Lors de la première Guerre Sainte, Abel vit que Poséidon puis Athéna avaient conçu une armée de guerriers sacrés, recouverts par de fabuleuses protections. Il en conçut de la jalousie et décida lui aussi de posséder une garde rapprochée.

Profitant de la confusion des combats, il s'introduisit sur le continent de Mû et y déroba quatre Armures de Bronze encore sans propriétaire. Revenant à son temple, il versa son sang sur ces Armures, les imprégnant de sa puissance divine. Puis il les offrit à ses quatre meilleurs guerriers dont il fit des Chevaliers.

Ces quatre Armures étaient à l'origine des Armures sacrées, et elles en possèdent encore toutes les caractéristiques (constellation, vie, urne...). Toutefois, le fait d'avoir été arrosée du sang d'Abel a considérablement augmenté leur puissance, les rendant supérieures aux Armures d'Or sans toutefois les amener au niveau d'une Armure divine.

L'imprégnation par Abel a également rompu tous liens entre ces Armures et les autres Armures sacrées. Elles sont désormais la propriété du dieu déchu, comme en atteste le soleil d'or qui brille à leurs ceintures.

LES ARMURES ASGARDIENNES

Quand Odin décida de quitter la Terre avec les dieux d'Asgard, Athéna se souvint de l'accord qu'elle avait passé avec le dieu scandinave : elle s'était engagée à protéger Asgard en l'absence d'Odin.

Afin d'honorer ce serment, elle fit fabriquer aux alchimistes huit Armures, destinées à être portées par les plus puissants guerriers d'Asgard, ainsi qu'une Armure pour Odin ou son élu. Les huit Armures asgardiennes étaient presque aussi puissantes que des Armures d'Or et l'Armure d'Odin était l'égale de l'Armure d'Athéna.

Ces Armures, fabriquées sur les modèles des Armures sacrées, sont en tout point identiques aux protections portées par les Chevaliers d'Athéna, à quelques exceptions près : Elles ne possèdent pas d'urne de conservation. Elles sont placées sous le patronage non pas d'une constellation, mais d'une des étoiles de la Grande Ourse. L'Armure de Dzeta prime est sous la protection de l'étoile jumelle de Mizar : Alcor. Elles portent toutes un joyau nommé Saphir d'Odin, à l'exception de celle de Dzeta prime.

L'Armure d'Odin est destinée à être portée par le dieu lui-même, ou à défaut son élu. Afin de la desceller, il convient d'abord de réunir les sept Saphirs d'Odin, preuve que l'on est digne de la revêtir.

LES SURPLIS

Quand Hadès décida qu'il était temps pour lui de s'emparer de la Terre, il décida de prendre exemple sur Athéna et Poséidon en se constituant une armée de guerriers protégés par des armures.

Faisant lui aussi appel à des alchimistes, il leur fit forger des armures à partir de l'orichalque extrait des mines des Enfers, aussi noir que la nuit. Il fit faire trois Surplis divins, pour lui et ses deux disciples Hypnos et Thanatos, puis cent huit Surplis pour son armée de Spectres. Il fit même forger des Surplis de basse qualité pour les simples soldats de son royaume.

Les Surplis sont des armures très solides, destinées à protéger les Spectres d'Hadès. Tout comme les Ecailles, les Surplis ne sont pas vivants, ils ne sont que des protections et des catalyseurs de puissance.

D AUTRES ARMURES ?

Sans nul doute, il existe d'autres types d'armures, portées par les différents ordres de guerriers sacrés qui existent.

Il est par exemple probable que les Berserkers d'Arès possédaient des protections appropriées, et on sait de source sûre que les Géants portaient des armures nommées Adamantines.

57



SAINT SEIYA LEGEND



L UNIVERS