

L'Hypermythe

L'Hypermythe est le nom donné à l'histoire du monde de Saint Seiya, qui commence avec la création de l'univers et la naissance des premiers dieux.

Le Big Bang et la création de l'univers

Avant le Big Bang, la théorie veut qu'il n'y ait eu que le néant, même si d'autres hypothèses parlent d'un vieil univers qui aurait fini par s'effondrer sur lui-même. A l'heure actuelle, personne ne peut rien affirmer avec certitude...

Le Big Bang fut ainsi une gigantesque explosion qui emplit le vide d'énergie et de matière, créant ainsi l'univers tel que nous le connaissons. S'il est impossible de dire ce qui provoqua ce Big Bang, certaines légendes évoquent Chronos, le grand dieu du Temps qui aurait un lien avec la création de l'univers...

Le Big Bang permit à une forme d'énergie particulière de se répandre à travers l'univers : la Volonté Divine (Big Will). Cette énergie entra en collision avec des amas de matière informes qui devinrent alors des étoiles et des planètes. L'univers se structura et acquit peu à peu la forme que nous lui connaissons actuellement. L'origine de la Volonté Divine est inconnue, même si certains spéculent sur son lien avec la volonté de création du Dieu Unique des religions monothéistes...

La Terre fut créée de la même façon que tous les corps célestes. Y naquirent la Terre (Gaia), le Ciel (Ouranos) et les Océans (Pontos) avant que n'apparaisse la vie. Celle-ci évolua peu à peu, guidée semble-t'il par la Volonté Divine, et le résultat fut la naissance de l'être humain, qui recelait en lui une part de la Volonté Divine, un Cosmos.

Les Temps Mythologiques

Alors que l'humanité croissait et se multipliait (particulièrement dans le bassin méditerranéen, berceau de la civilisation), certains hommes maîtrisèrent le Cosmos qui était en eux et finirent par éveiller leur âme à la Volonté Divine. Ce furent tout d'abord trois frères : Zeus, Poséidon et Hadès. Leur éveil leur permit d'acquiescer de grands pouvoirs, dont l'immortalité, et ils furent alors considérés comme des dieux. Chacun se choisit un territoire : Zeus prit la Terre et le Ciel, Poséidon les Océans et Hadès s'appropriera une dimension vide qu'il aménagea pour accueillir les âmes des morts.

Bien vite apparurent dix autres dieux, disciples ou enfants des trois premiers. Ce furent : Apollon, Artémis, Abel, Athéna, Dionysos, Déméter, Héra, Hestia, Hermès et Héphaïstos. Tous ces dieux décidèrent d'élire domicile sur l'Olympe. Là, Héphaïstos leur forgea à chacun un habit reflétant leur puissance : les Kamui. Puis d'autres humains devenus dieux apparurent et se joignirent à l'Olympe, ou partirent fonder leur pays ailleurs.

On ne sait pas grand-chose de l'époque qui suivit l'installation de ces dieux sur le mont Olympe, les plus puissants et les plus connus des êtres s'étant éveillés à la Volonté Divine. Le seul fait connu par certains érudits est le bannissement hors de l'Olympe d'Abel, qui avait comploté contre Apollon et Zeus et qui fut condamné à disparaître de l'histoire pour ce crime. D'autres légendes parlent de guerres menées pour protéger l'humanité d'êtres mystérieux comme les Titans ou les Géants.

A une période indéterminée, Zeus disparut et partit sans doute explorer d'autres dimensions en

Saint Seiya RPG

compagnie de la majeure partie des dieux de l'Olympe. Il confia la garde de la Terre à Athéna, réputée la plus sage et la plus compatissante des déesses. Poséidon et Hadès restèrent, ainsi probablement qu'Arès, dieu olympien qui rejoignit le panthéon plus tard.

La première Guerre Sainte

Poséidon, envieux des prérogatives d'Athéna, entreprit de conquérir la Surface. Dans son royaume sous-marin, il rassembla de nombreux guerriers puissants, les Mariners, et leur fit forger des armures de combat composées d'orichalque et nommées Ecailles. Les sept plus puissants guerriers furent nommés Généraux et conduisirent les batailles à la Surface.

La puissance des armées de Poséidon, amplifiée par les Ecailles indestructibles, vint facilement à bout des combattants au service d'Athéna. Poséidon construisit alors au milieu de l'océan atlantique une puissante forteresse nommée Atlantis, aussi grande qu'un continent et totalement imprenable. De là, ses guerriers purent mener des raids encore plus meurtriers et rien ne semblait pouvoir arrêter l'invasion du dieu des Océans.

Bientôt, il ne resta plus pour résister que des adolescents, tous les adultes ayant péri sous les coups des Mariners. Afin de leur donner une chance dans les durs combats qu'ils devaient mener, Athéna décida de leur fournir des Armures. Elle fit alors appel aux alchimistes du continent de Mû, un peuple très avancé dans le domaine de l'astronomie et de la forge, fervent adorateur d'Athéna. Il fut donc créé quatre-vingt-huit Armures, sur le modèle des constellations du ciel. Faites d'orichalque, de gammanium et de poussière d'étoiles, ces Armures étaient vivantes car imprégnées de la Volonté Divine, et furent structurées en ordre selon leur puissance : douze Armures d'Or, vingt-quatre Armures d'Argent, quarante-huit Armures de Bronze et quatre Armures de nature inconnue. Pour chaque Armure fut fabriquée une urne de conservation, qui accélérerait ses capacités d'auto régénération. Une Armure fut également forgée pour Athéna, qu'elle utiliserait en lieu et place de sa Kamui, tout comme Poséidon portait des Ecailles et non son habit divin.

Un guerrier endossant l'Armure correspondant à sa constellation protectrice devenait ainsi un Chevalier d'Athéna. Et bien que la déesse leur ait interdit de se servir d'armes autres que celles de leurs Armures, les Chevaliers renversèrent le cours de la guerre et mirent en déroute les armées de Mariners. Athéna proposa alors à Poséidon de signer un traité de paix mais le dieu des Océans ignora son geste et décida de se retrancher à Atlantis avec le reste de ses Mariners. De là, il provoqua séismes et inondations, et des populations entières furent décimées de par le monde. Toutes ces morts inutiles provoquèrent la colère d'Athéna : elle décida d'envoyer huit de ses meilleurs Chevaliers à Atlantis. Après de durs combats, ces Chevaliers parvinrent à vaincre les Mariners et à détruire la forteresse de Poséidon, qui fut engloutie. Athéna enferma l'âme de Poséidon dans une urne scellée qu'elle confia à un petit groupe de Chevaliers. Ceux-ci allèrent cacher l'urne près du pôle nord. Après plusieurs générations, oubliés de tous, ils rejetèrent leur titre de Chevalier, se baptisèrent Blue Warriors et fondèrent le royaume de Blue Graad.

Au plus fort des combats, le dieu déchu Abel se rendit sur le continent de Mû et déroba quatre Armures sans porteur. Il les aspergea de son sang et les imprégna de sa divine puissance, changeant leur nature à jamais. Il donna alors ces Armures à ses quatre meilleurs guerriers afin de se constituer une garde personnelle.

La naissance du Sanctuaire

Sept générations après cette Guerre Sainte contre Poséidon, Athéna décida d'établir son Sanctuaire sur une île au large d'Athènes. Elle y fit construire son temple, auquel on ne pouvait accéder qu'après avoir traversé les douze Maisons du Zodiaque protégées chacune par un Chevalier d'Or. De nombreuses habitations et aires d'entraînement furent construites pour les autres Chevaliers.

Saint Seiya RPG

A chaque génération, Athéna désigna un des Chevaliers d'Or pour être son interlocuteur privilégié, maître du Sanctuaire en son absence : le Grand Pope.

Asgard et le Ragnarok

Durant cette période, à l'extrême nord de l'Europe, d'autres humains s'étaient éveillés à la Volonté Divine. Il devinrent des dieux pour leur peuple et créèrent le royaume d'Asgard. Leur souverain, Odin, rencontra Athéna et une alliance fut conclue. Odin s'engagea à utiliser ses immenses pouvoirs pour empêcher la fonte des glaciers éternels du pôle nord, en échange de quoi Athéna promit de veiller sur Asgard au cas où les dieux asgardiens viendraient à disparaître.

Ce qui finit par advenir : le dieu Loki mena une guerre contre ses frères et le Ragnarok, le Crépuscule des Dieux, mit un terme au règne d'Odin. La plupart des dieux asgardiens périrent et les survivants décidèrent de quitter la Terre pour une dimension nommée Walhalla. La Grande Prêtresse fut chargée de continuer la mission d'Odin afin de respecter l'accord avec Athéna.

Afin d'honorer elle aussi sa parole, la déesse demanda aux alchimistes de Mû de construire neuf puissantes Armures, baptisées selon l'alphabet grec : sept placées directement sous la protection d'une des étoiles de la Grande Ourse (Alpha, Bêta, Dzêta, Gamma, Delta, Epsilon, Eta), une servant d'étoile jumelle à l'Armure de Dzêta et enfin une Armure pour Odin, qui ne pourrait être descellée qu'en réunissant les sept Saphirs portés par les autres Armures. Forgées avec de l'orichalque, du gammanium et de la poussière d'étoiles, ces Armures étaient construites d'après les créatures du bestiaire fabuleux d'Asgard et avaient des caractéristiques très semblables à celles des Chevaliers d'Athéna.

Les hommes destinés à porter ces Armures asgardiennes furent baptisés Guerriers Divins et ils ne devaient s'éveiller que lorsque la Grande Prêtresse d'Odin le jugerait nécessaire, afin de protéger Asgard.

L'Ere du Chaos

La Gigantomachie

Après quelques Guerres Saintes dont l'histoire n'a pas retenu les détails, le Sanctuaire eut à faire face à la menace des Géants. L'existence de ces créatures reste trouble et on ignore leurs origines (même si certains pensent qu'il s'agirait des survivants de l'univers ayant précédé le Big Bang). En tout cas, ils possédaient une puissance fabuleuse et la Gigantomachie (qui n'est pas considérée comme une Guerre Sainte) fut particulièrement meurtrière pour les Chevaliers.

C'est au cours de cette guerre que le continent de Mû fut englouti, sans doute à cause de la puissance des Géants. Presque tous les alchimistes disparurent, et avec eux les secrets de la fabrication des Armures. Seuls quelques survivants gardèrent des bribes de connaissances à ce sujet et s'avéraient capables au moins de réparer les Armures trop endommagées.

La Guerre contre Arès

Attisée par Hadès, la haine d'Arès pour Athéna finit par éclater. Mobilisant ses quatre armées de Berserkers (le Feu, la Flamme, le Malheur et la Terreur), le dieu de la Guerre les lança sur le Sanctuaire, appuyées par la puissance des deux dieux Phobos et Deimos.

Face à cette déferlante de rage et de haine, les rangs de la Chevalerie furent décimés. Sur les cinquante-huit Chevaliers présents à l'époque, bien peu survécurent...

Afin de remporter la victoire, Athéna autorisa le Chevalier d'Or de la Balance à distribuer ses redoutables armes à tous les autres Chevaliers d'Or. La puissance combinée de ces guerriers et des armes de la justice permit au Sanctuaire de retourner la situation. Les Berserkers furent vaincus mais Arès se réfugia dans les Enfers, poursuivi semble t'il par plusieurs Chevaliers. Ce qu'il advint

Saint Seiya RPG

alors n'est pas certain, mais il n'est ensuite plus fait mention du destin d'Arès...

L'Ere des Hommes

Eurent sans doute lieu durant la longue histoire humaine de nombreuses Guerres Saintes, toutes remportées par Athéna.

L'une d'elle opposa à nouveau la déesse à son vieil ennemi, Poséidon qui avait construit un Sanctuaire Sous-marin. Vaincu, son âme fut à nouveau scellée dans une urne, qui fut cette fois dissimulée sous le Cap Sounion.

L'Île de la Reine Morte et les Chevaliers Noirs

Un jour, un Chevalier découvrit une île au-dessous de l'équateur, où se trouvaient un grand nombre d'Armures de nature inconnue. Il semble que cette île soit un des morceaux du continent disparu de Mû.

Les Armures découvertes étaient en fait des Armures noires, fabriquées par des alchimistes rebelles. Avant l'engloutissement de Mû, ces alchimistes avaient juste eu le temps de fabriquer des Armures noires copiant les Armures de Bronze. Certaines furent même copiées en plusieurs exemplaires, comme l'Armure du Dragon noir (deux exemplaires) et celle du Phénix noir (un nombre indéfini d'exemplaires).

La nouvelle de la découverte de l'île et des Armures noires se répandit. De nombreux guerriers, écartés de l'ordre de la Chevalerie à cause de leur cruauté ou de leur force superficielle, s'y rendirent et endossèrent les Armures noires : l'ordre des Chevaliers noirs apparut.

Athéna décida d'isoler l'Île de la Reine Morte afin que les Chevaliers noirs ne puissent répandre la terreur sur la Terre. Cet isolement était matérialisé par un masque porté par un guerrier du Sanctuaire suffisamment puissant pour tenir les Chevaliers noirs en respect. Rompre ce masque signifiait rompre l'isolement de l'île.

A ce guerrier masqué fut également confié une des Armures les plus puissantes, et qui n'avait jamais été portée : l'Armure de Bronze du Phénix.

La précédente Guerre Sainte

Ayant eu lieu il y a 243 ans, cette Guerre Sainte opposa Hadès à Athéna. A cette époque, le nombre record de soixante-dix-neuf Chevaliers était en activité. Malgré cela, les batailles menées contre les cent-huit Spectres d'Hadès, vêtus de leurs noirs Surplis forgés dans de l'orichalque extrait des Enfers, furent particulièrement meurtrières et il ne resta que deux survivants pour fêter la victoire d'Athéna : Dohko, le Chevalier d'Or de la Balance et Shion, le Chevalier d'Or du Bélier.

A Dohko fut confiée la garde de la tour dans laquelle Athéna avait enfermé les âmes des cent-huit Spectres, aux Cinq Pics de Chine. Placé sous l'effet du Misopéthaménos, il ne vieillit en réalité que d'un an par siècle. Quant à Shion, lui fut confiée la charge de Grand Pope et la reconstruction du Sanctuaire et de l'ordre de la Chevalerie, en attendant qu'Athéna se réincarne avant la prochaine Guerre Sainte.

Récemment...

Il y a treize ans, le Sanctuaire était enfin redevenu aussi puissant qu'à l'époque de sa gloire passée. Toutes les Armures d'Or étaient attribuées et de nombreux Chevaliers d'Argent et de Bronze parcouraient le monde, prêts à répondre à l'appel du Grand Pope. Athéna se réincarna en un bébé qui fut retrouvé au pied de la grande statue du temple. Shion, sentant sa vie arriver à sa fin, décida alors de nommer son successeur parmi les deux Chevaliers d'Or les plus expérimentés : Saga des

Saint Seiya RPG

Gémeaux et Aioros du Sagittaire.

La trahison

Tout le monde pensait que Saga serait nommé Grand Pope. En effet, en plus de sa grande puissance, il était connu que ce Chevalier était aussi bon qu'un dieu. Mais ce que personne ne savait, c'est que le mal dormait en Saga, sombre graine plantée par son frère jumeau Kanon qui fut enfermé au Cap Sounion pour complot envers Athéna.

Mais Shion sentit le mal en Saga, et il nomma alors Aioros comme successeur. Rendu fou par cette nouvelle, Saga se laissa submerger par son côté maléfique. Il tua Shion et décida d'usurper son identité. Puis il décida de tuer Athéna une nuit, avec une dague en or. Aioros s'interposa au dernier moment et s'enfuit avec le bébé et son Armure, après avoir été grièvement blessé. Le déclarant traître au Sanctuaire, Saga envoya Shura, le tout jeune Chevalier d'Or du Capricorne, traquer et achever Aioros. Après un bref combat au cours duquel Aioros ne se défendit qu'à peine, Shura le laissa pour mort et ne put se résoudre à tuer le bébé (dont il ignorait l'identité).

Mourrant, Aioros parvint à rejoindre la Grèce. Au milieu des ruines antiques, il rencontra un homme d'affaires japonais, Mitsumasa Kido. Avant de rendre son dernier souffle, Aioros raconta toute l'histoire à Kido et lui demanda de veiller sur Athéna. Kido, submergé par le Cosmos d'Athéna, emporta le bébé et l'Armure d'Or du Sagittaire avec lui et rentra au Japon. Il y fit passer Athéna pour sa petite-fille et la baptisa Saori.

Deux Chevaliers d'Or décidèrent après ces événements de rompre tout contact avec le Sanctuaire. Ce furent Dohko de la Balance et Mû du Bélier, ancien disciple de Shion. Chacun d'eux avait ainsi une bonne raison de se méfier du nouveau Grand Pope.

Saga, afin d'écarter toute menace à l'égard de son règne, envoya plusieurs Chevaliers d'Argent soumettre Asgard. Ils furent mis en déroute par les guerriers asgardiens, et le royaume du nord se replia sur lui-même. Décidant de temporiser, le Chevalier des Gémeaux laissa la situation en l'état.

Parallèlement, Kanon accéda au Sanctuaire sous-marin et, s'appropriant les Ecailles du Général du Dragon des Mers, décida de se venger du Sanctuaire en manipulant Poséidon, actuellement toujours en sommeil.

Enfin, du fin fond des Enfers, Hadès sentit que le Sceau d'Athéna qui emprisonne ses Spectres faiblit. Préparant sa réincarnation, il songea à un plan pour détruire le Sanctuaire et l'humanité.

De nouveaux Chevaliers

Ne sachant que faire, Kido décida d'interroger Dieu. Il comprit alors que, tel Abraham, il devrait sacrifier ses cent enfants pour Athéna. Leur cachant sa paternité, il les réunit tous dans un orphelinat dans lequel ils furent soumis à un dur entraînement. Pendant ce temps, la Fondation Graad, multinationale au service de Kido, réunit le plus d'informations possibles sur les Chevaliers du Zodiaque et le Sanctuaire. La localisation de plusieurs Armures non attribuées fut découverte.

Après un tirage au sort fortement influencé par le destin, les cents enfants furent envoyés s'entraîner afin d'acquérir ces Armures.

L'un d'entre eux, Ikki, fut envoyé sur l'Île de la Reine Morte. Il y subit un entraînement infernal qui effaça toute trace de bonté dans son cœur mais qui lui permit de développer la puissance nécessaire pour tuer son maître (brisant ainsi le masque scellant l'île) et être le premier humain à revêtir l'Armure du Phénix. Après cela, il prit la tête des Chevaliers noirs et décida de se venger de la Fondation Graad et de dérober l'Armure d'Or du Sagittaire.

La purification du Sanctuaire

Parmi les cents jeunes garçons envoyés s'entraîner aux quatre coins du monde, seuls dix, tous devenus Chevaliers, revinrent au Japon afin de participer au Tournoi Galactique de la Fondation

Saint Seiya RPG

Graad, dans le but de remporter l'Armure du Sagittaire. Il s'agissait en fait d'un appât destiné à attirer l'attention des sbires du Sanctuaire, afin de déclencher une guerre qui purifierait les rangs de la Chevalerie.

Tout ne se passa pas comme prévu : Ikki et ses Chevaliers noirs attaquèrent les autres Chevaliers de Bronze et dérobèrent l'Armure du Sagittaire. Les quatre plus héroïques des nouveaux Chevaliers, Seiya de Pégase, Shiryu du Dragon, Shun d'Andromède et Hyoga du Cygne, se lancèrent dans la bataille et vainquirent les Chevaliers noirs. Ils parvinrent à raisonner Ikki qui se rangea à leur côté. Il leur fut alors révélé leur véritable mission et la vraie identité de Saori Kido, réincarnation de la déesse Athéna.

Puis ils durent affronter les redoutables Chevaliers d'Argent envoyés par le Sanctuaire, qui désirait récupérer l'Armure d'Or du Sagittaire et punir ces « renégats » qui prétendaient servir la vraie Athéna. Les Chevaliers de Bronze durent mener des combats douloureux et faire de nombreux sacrifices, mais ils étaient discrètement épaulés par Dohko de la Balance (maître de Shiryu) et Mû du Bélier.

Finalement, Saori / Athéna et ses Chevaliers décidèrent de se rendre au Sanctuaire pour rencontrer le Grand Pope et comprendre la vérité. Mais dès leur arrivée, le Chevalier d'Argent de la Flèche blessa Saori avec une flèche d'or que seul le Grand Pope pouvait retirer. Avant d'atteindre le temple d'Athéna, les Chevaliers de Bronze durent traverser les douze Maisons du Zodiaque et y affronter les terribles Chevaliers d'Or. Après maints combats et sacrifices, Seiya parvint enfin, après avoir affronté Saga, à sauver Athéna en dirigeant vers Saori la lumière du Bouclier de la Justice. En expiation de ses crimes, Saga décida de se suicider. La vérité à propos d'Athéna et de l'usurpation de Saga fut alors révélée à tous. Chaque Chevalier survivant prêta serment à Saori de la servir et de donner sa vie pour elle.

C'est un Sanctuaire affaibli mais purifié de tout mal qui se prépare ainsi aux prochaines Guerres Saintes, imminentes...

Le Sanctuaire

Berceau de la chevalerie et quartier général d'Athéna lorsqu'elle se réincarne, le Sanctuaire est le temple de la déesse, le flambeau secret de l'espoir de ce monde.

Histoire

Le Sanctuaire fut fondé quelques générations après la première Guerre Sainte contre Poséidon. Athéna désirait créer une sorte de forteresse autour de son temple, un lieu de rassemblement pour tous les Chevaliers en cas de retour des périodes sombres.

C'est sur une île au large d'Athènes que fut posée la première pierre du Sanctuaire. Le temple d'Athéna fut dressé au centre de l'île, sur un promontoire rocheux dominant le paysage. Une imposante statue d'Athéna y trône, portant le Sceptre de la Victoire et le Bouclier de la Justice. Un seul et unique chemin fut fabriqué pour accéder à ce temple, et les douze Maisons du Zodiaque, gardées par les Chevaliers d'Or, le parsèment comme autant de postes de garde. Non loin se tient la grande Horloge du Zodiaque. Visible de tous lieux du Sanctuaire, elle égrène les heures, chacune correspondant à un des signes du zodiaque.

Au sud de l'île se trouve un immense pic rocher, dont on dit que même les Chevaliers d'Or ne peuvent l'escalader facilement. Il s'agit du Mont Etoilé, sur lequel fut bâti l'observatoire astronomique du Sanctuaire. C'est ici que le Grand Pope se rend pour interroger les étoiles et prévoir les prochaines Guerres Saintes.

Un peu partout sur l'île ont été bâties au fur et à mesure du temps demeures, cabanes et aires d'entraînement pour les autres Chevaliers.

Au cours de sa longue histoire, le Sanctuaire eut à faire face à de nombreuses attaques à l'occasion de diverses Guerres Saintes, et les Maisons du Zodiaque furent détruites et rebâties à maintes reprises.

La plus récente de ces batailles fut celle que menèrent cinq Chevaliers de Bronze accompagnés de la véritable réincarnation d'Athéna afin de purifier le Sanctuaire du mal qui s'en était emparé.

Particularités du Sanctuaire

L'île du Sanctuaire est entourée d'un champ magnétique généré par le Cosmos d'Athéna, qui déroutent les boussoles des bateaux et avions qui viendraient à passer trop près.

La colline sur laquelle se tient le temple d'Athéna est également entourée d'un Cosmos aux propriétés très spéciales. Ainsi, il est impossible à quiconque de se téléporter à un point situé entre la Maison du Bélier et le temple. Le seul moyen d'atteindre le temple est ainsi de passer par les douze Maisons du Zodiaque successivement, le reste de la colline étant impraticable, même pour une personne aussi puissante qu'un Chevalier d'Or (là encore, le Cosmos qui baigne l'endroit rend la progression très difficile).

Un Chevalier d'Or possède toutefois le droit d'autoriser quelqu'un à se téléporter dans sa Maison. Lorsqu'une bataille impliquant la traversée des douze Maisons du Zodiaque a lieu, on considère que tout Chevalier d'Or battu (qu'il ait été tué ou non) permet la téléportation dans sa Maison.

Organisation

La vie au Sanctuaire

L'existence du Sanctuaire est secrète. Le reste du monde ne connaît pas cette existence, même si on peut supposer que plusieurs gouvernements ou autorités religieuses le connaissent. Les gardes du Sanctuaire ont pour tâche principale d'éloigner les touristes ou les curieux qui s'approcheraient trop près.

Lorsque Athéna se réincarne (tous les deux cent cinquante ans environ), elle loge dans ses appartements situés dans le grand temple au centre de l'île. Elle y vit recluse et n'en sort normalement jamais durant le temps que dure son incarnation.

Le Grand Pope, qui vit également dans le temple, est le seul homme autorisé à voir Athéna. Il est l'interface entre la déesse et le reste de la Chevalerie et c'est donc lui qui en pratique commande aux Chevaliers.

Les douze Chevaliers d'Or vivent chacun dans sa Maison du Zodiaque. Leur tâche est de protéger l'accès au temple d'Athéna, c'est pourquoi ils ne sont autorisés à quitter leur Maison que dans des cas d'extrême urgence, et sur ordre express du Grand Pope.

Un peu partout dans le Sanctuaire vivent les autres Chevaliers, dans des maisons simples et rustiques.

Les conditions de vie au Sanctuaire sont rudes et spartiates. Aucun des comforts du monde moderne n'y existe (électricité, eau courante) car, en tant que guerriers saints, les Chevaliers sont censés vivre à la façon de leurs ancêtres des temps mythologiques.

Bien que de nombreux Chevaliers vivent au Sanctuaire, ce n'est une obligation que pour les Chevaliers d'Or. Les autres peuvent parcourir le monde, et y sont même encouragés par le Grand Pope, afin d'être partout présent pour faire régner la justice. De la même manière, seule une partie des Armures est conservée au Sanctuaire même ; la plupart des autres sont éparpillées à travers le monde, attendant leur futur porteur.

En cas d'alerte, les Chevaliers sont par contre tenus de revenir au Sanctuaire, prêts à le défendre. De même, un Chevalier est toujours censé répondre à une convocation du Grand Pope.

L'amour et le mariage ne sont pas interdits aux Chevaliers. Bien que leur vie semble par bien des aspects monastique, un Chevalier a le droit de se marier et de fonder une famille. Toutefois, il doit garder en tête que sa dévotion première doit toujours aller à sa déesse et qu'il reste avant tout un Chevalier d'Athéna.

Le cas des femmes Chevaliers :

A l'aube des temps, lorsque la chevalerie fut créée, seuls des hommes avaient le droit de porter des Armures. Bien que femme elle-même, Athéna répugnait à voir combattre d'autres femmes, estimant que leur rôle était avant tout de s'occuper des enfants.

Il arriva pourtant un moment où les femmes durent prendre les armes (spécialement durant la très meurtrière guerre contre Arès) afin de protéger leurs enfants. Athéna consentit alors à accepter que des femmes deviennent Chevaliers, à une condition toutefois : elles devaient porter un masque afin de nier leur féminité.

Cette règle a perduré jusqu'à aujourd'hui. Une femme désirant devenir Chevalier doit porter un masque de porcelaine blanc (qu'elle a le droit de décorer à sa convenance), qu'elle n'enlèvera jamais devant quiconque (même une autre femme). Si jamais un homme venait à voir son visage, elle serait obligée soit de le tuer, soit de l'aimer et de l'épouser.

Une fois mariée, la femme Chevalier peut bien sûr enlever son masque devant son mari. Devenir

Saint Seiya RPG

une épouse ne lui fait pas perdre son statut de Chevalier, mais durant sa grossesse, elle n'a plus le droit de porter son Armure.

Les femmes Chevaliers restent toutefois assez rares au sein du Sanctuaire, et aucune archive ne mentionne l'existence de femmes Chevaliers d'Or.

L'organisation de la chevalerie

Il existe trois ordres de chevalerie au sein du Sanctuaire :

Les Chevaliers d'Or, au nombre de douze, ont pour rôle d'être la garde rapprochée d'Athéna. Ils ont obligation d'être présents dans leur Maison du Zodiaque afin de protéger l'accès au temple de la déesse, à moins de devoir remplir une mission toute aussi importante.

Les Chevaliers d'Argent, au nombre de vingt-quatre, sont les agents du Sanctuaire. Lorsqu'une mission ne nécessitant pas la puissance d'un Chevalier d'Or se présente, le Grand Pope envoie en général un ou plusieurs Chevaliers d'Argent. Ceux-ci sont également souvent des instructeurs pour les gardes ou les apprentis Chevaliers.

Les Chevaliers de Bronze, au nombre de quarante-huit, sont généralement éparpillés à travers le monde. Ils sont les yeux et les oreilles du Sanctuaire, appliquant partout la justice d'Athéna.

Il existe également un grand nombre de gardes, simples soldats ayant des fonctions de base comme patrouiller dans le Sanctuaire, s'assurer que les touristes ou autres importuns ne découvrent pas l'existence de l'île, servir de partenaires d'entraînement aux apprentis Chevaliers... Ils sont généralement d'anciens apprentis ayant échoué à obtenir une Armure, et qui ont décidé de rester au service du Sanctuaire.

Il n'est jamais arrivé dans l'histoire du Sanctuaire que toutes les Armures soient portées en même temps. Généralement, environ une cinquantaine de Chevaliers sont actifs par génération. Il est par contre impératif que toutes les Armures d'Or trouvent porteur.

Le Grand Pope est le prêtre d'Athéna, son interlocuteur privilégié. Il est généralement choisi par son prédécesseur parmi les Chevaliers d'Or. Il commande à l'ensemble de la Chevalerie et est presque considéré comme un dieu.

Il existe également d'autres personnes au service du Sanctuaire. Il arrive parfois que des apprentis, bien que possédant un Cosmos élevé et une grande puissance, n'aient pas de constellation protectrice et ne puissent par conséquent revendiquer une Armure. Généralement, ces guerriers restent au service du Sanctuaire en tant que maîtres et instructeurs, chargés de former des apprentis Chevaliers.

Hélas, il arrive aussi que de tels individus, rendus fous de rage par l'impossibilité de devenir Chevaliers, décident de se rendre sur l'Île de la Reine Morte afin d'y endosser une Armure noire, ou deviennent des mercenaires se louant au plus offrant...

Le parcours d'un Chevalier

Les apprentis qui arrivent au Sanctuaire pour devenir Chevaliers sont généralement des orphelins, envoyés par des Chevaliers ayant perçu en eux un potentiel, ou les enfants d'autres Chevaliers. Ils reçoivent l'entraînement de base, puis sont envoyés dans divers camps de formation à travers le monde, là où se trouve l'Armure à laquelle leurs prédispositions astrologiques les destinent.

Confié à un maître (un autre Chevalier ou un simple guerrier au service du Sanctuaire), l'apprenti va subir un dur apprentissage afin développer un Cosmos suffisant pour être apte le moment venu à passer l'épreuve qui fera de lui un Chevalier. En effet, à chaque Armure correspond une épreuve spécifique (combats contre divers adversaires, survie en milieu hostile, compréhension de la nature du Cosmos, etc.) qui détermine si l'apprenti maîtrise suffisamment son Cosmos pour revendiquer le

Saint Seiya RPG

doit de devenir Chevalier. L'épreuve réussie, l'apprenti reçoit son Armure.

Ce n'est qu'une fois qu'il l'aura endossée qu'il sera reconnu comme un vrai Chevalier d'Athéna.

Pour un Chevalier d'Or, l'épreuve finale sert à déterminer s'il maîtrise le Septième Sens.

Lorsque plusieurs apprentis sont en compétition pour obtenir une Armure, le destin fait généralement que seul l'un d'entre eux parvient à surmonter l'épreuve finale. Les autres peuvent choisir de rester auprès de leur maître et de se mettre au service du Sanctuaire, mais certains tournent mal et peuvent se ranger aux côtés des ennemis d'Athéna ou devenir Chevaliers noirs.

Généralement, lorsqu'un apprenti devient Chevalier, il renonce à son ancien nom et en prend un nouveau en signe de dévotion envers Athéna. Ce nouveau nom peut être celui d'une des étoiles de sa constellation protectrice, un patronyme rappelant ses origines ou faisant référence à un fait mythologique que le jeune Chevalier apprécie. Bien que cette coutume ne soit en rien une règle obligatoire, elle est néanmoins souvent suivie.

Les règles de la Chevalerie

- Un Chevalier du Zodiaque prête serment de fidélité à Athéna, à qui il doit une obéissance totale et pour qui il doit être prêt à donner sa vie.
- Le Grand Pope étant la voix d'Athéna sur Terre, un Chevalier lui doit également obéissance totale et le sacrifice de sa vie si nécessaire.
- Un Chevalier n'a pas le droit de se servir de sa puissance et de son Armure pour son profit personnel.
- Un Chevalier est au service de la justice sur Terre et a le devoir d'en protéger les habitants contre toutes menaces.
- Un Chevalier doit toujours se tenir prêt à répondre à l'appel du Sanctuaire et à venir le défendre.

La situation actuelle

Après la Bataille du Sanctuaire, les Chevaliers survivants reconnurent Saori Kido comme la véritable réincarnation d'Athéna et prêtèrent serment de la servir.

Il n'y a plus que sept Chevaliers d'Or pour protéger le Sanctuaire. Les Chevaliers d'Argent ne sont plus très nombreux et la plupart des Chevaliers de Bronze sont éparpillés à travers le monde.

Parmi les cinq Chevaliers de Bronze qui se battirent pour Saori, Seiya, Shiryu, Hyoga et Shun sont dans le coma et sont soignés dans un hôpital ultramoderne de la fondation Graad. Leurs Armures, totalement détruites durant la Bataille, ont reçu le sang des Chevaliers d'Or pour ressusciter et ont été réparées par Mû, le Chevalier du Bélier. Quant à Ikki, il est porté disparu avec son Armure suite à son combat contre Saga.

Après avoir eu une longue conversation avec Doko, Chevalier de la Balance et survivant de la précédente Guerre Sainte contre Hadès, Saori a lancé un appel à tous les Chevaliers du monde afin qu'ils se rassemblent au Sanctuaire, dont la protection devient une priorité absolue au point qu'interdiction est faite aux Chevaliers d'Or de le quitter. Saori songe également à nouer des alliances, particulièrement avec Asgard, en vue d'être mieux préparé pour les Guerres Saintes qui s'annoncent.

Annexe : La liste de toutes les Armures du Zodiaque

ARMURES D'OR

➤ **Bélier**

Il s'agit de la Toison d'Or supposée rendre immortel que Jason et les Argonautes rapportèrent de leur voyage.

➤ **Taureau**

Le taureau blanc est la forme prise par Zeus pour séduire la belle Europe.

➤ **Gémeaux**

Castor et Pollux, fils de Zeus et de Lédà, furent de grands héros et de puissants guerriers, qui participèrent à maintes batailles et quêtes.

➤ **Cancer**

Lorsque Héraclès combattit l'Hydre, un crabe le pinça au pied avant d'être écrasé. Héra, impressionnée par son courage, en fit une constellation.

➤ **Lion**

Il s'agit du lion géant de Némée, tué par Héraclès au cours des Douze Travaux.

➤ **Vierge**

La vierge représente Déméter, déesse des moissons et sœur de Zeus dont elle eut une fille, Coré / Perséphone.

➤ **Balance**

La balance de la justice était utilisée par la déesse Astrée pour juger les actes des hommes.

➤ **Scorpion**

Invoqué par Artémis, le scorpion tua Orion.

➤ **Sagittaire**

Le sagittaire est Chiron, le plus sage des centaures et le mentor de nombreux héros (Ulysse, Héraclès, Jason...). C'est un archer hors pair.

➤ **Capricorne**

Le capricorne est la chèvre Amalthée qui allaita Zeus après qu'il fut tiré des griffes de son père., et dont la corne est la célèbre Corne d'abondance.

➤ **Verseau**

Il s'agit de Ganymède, si beau que les dieux l'emmenèrent en Olympe pour en faire leur échanton.

➤ **Poissons**

Il s'agit d'Aphrodite et de son fils Eros, qui se changèrent en poissons pour échapper à Typhon lors de la guerre contre les Géants.

Saint Seiya RPG

ARMURES D'ARGENT

➤ **Aigle**

Oiseau préféré de Zeus, il lui servait de messager et d'espion.

➤ **Ophiucus**

Esculape était le plus doué des guérisseurs, l'inventeur de la médecine. Son symbole était le Caducée, bâton autour duquel s'entrelaçaient deux serpents.

➤ **Lézard**

Le lézard est l'animal sacré du dieu du soleil.

➤ **Chiens de chasse**

Il s'agit de la Meute sacrée d'Orion.

➤ **Baleine**

La baleine est le monstre marin envoyé par Poséidon pour dévorer Andromède. Il fut vaincu par Persée grâce à la tête tranchée de la Méduse.

➤ **Centaure**

Les centaures sont des êtres chimériques, mi-hommes mi-chevaux. Le plus célèbre d'entre eux est Chiron, réputé pour sa sagesse.

➤ **Corbeau**

Apollon demanda un jour à un corbeau de lui ramener de l'eau afin de se désaltérer. En chemin, l'oiseau s'attarda pour manger des fruits et attrapa un serpent d'eau entre ses pattes. Il accusa celui-ci d'être la cause de son retard. Apollon, pour le punir de son mensonge, rendit son plumage noir comme la nuit.

➤ **Cocher**

Il s'agit de Phaéon, fils du dieu du soleil, qui conduisait le char du soleil. Perdant le contrôle du char, il fut foudroyé par Zeus afin de protéger la terre.

➤ **Cerbère**

Cerbère est le monstrueux chien à trois têtes chargé de garder la porte des Enfers.

➤ **Persée**

Grand héros, il dompta Pégase, tua la gorgone Méduse et avec sa tête, il vainquit le monstre marin envoyé pour dévorer Andromède.

➤ **Grand Chien**

Le grand chien est Sirius, le chef de la Meute sacrée d'Orion.

➤ **Mouche**

Zeus s'était épris de Io, une mortelle, au grand dam d'Héra. Afin de la soustraire à la colère de son épouse, le roi des dieux la transforma en génisse. Pour se venger, Héra envoya une mouche

Saint Seiya RPG

tourmenter la pauvre mortelle.

➤ **Héraclès**

Fils de Zeus et le plus fameux héros de l'antiquité, il dut accomplir Douze Travaux pour se montrer digne de devenir un résident de l'Olympe. Il devint le dieu de la force.

➤ **Flèche**

Il s'agit des flèches forgées par les cyclopes et utilisées par Apollon lors de la guerre contre les Géants.

➤ **Paon**

Le paon est l'animal sacré d'Héra. Gardien aux mille yeux, il fut affecté à la surveillance de Callisto changée en ourse mais fut trompé par Hermès.

➤ **Lotus**

Quand Esculape revint d'un long voyage en orient, il donna en offrande aux dieux une fleur aux vertus curatives et apaisantes, le lotus.

➤ **Araignée**

Lorsque la mortelle Arachné se prétendit meilleure tisseuse que Athéna elle-même, la déesse, courroucée, la transforma en araignée. Prise de remords, elle en fit une constellation.

➤ **Céphée**

Il est le père d'Andromède et le roi d'Ethiopie.

➤ **Lyre**

La lyre est l'instrument mythique d'Orphée, musicien qui parvenait même à toucher le cœur d'Hadès lorsqu'il jouait.

➤ **Autel**

Durant la guerre contre les Géants, les dieux de l'Olympe prêtèrent serment sur un autel construit par les cyclopes de combattre ensemble.

➤ **Coupe**

Il s'agit de la coupe dans laquelle coule le nectar sacré des dieux, boisson de l'immortalité. La légende du Graal provient de là.

➤ **Orion**

Plus grand chasseur de l'antiquité, Orion était le compagnon de la déesse Artémis. Enlevé par Eos, déesse de l'aurore, il fut tué par un scorpion invoqué par son ancienne amante, jalouse.

➤ **Croix du Sud**

Il s'agit du grand temple de Delphes, qui fut construit en forme de croix.

➤ **Bouclier**

Il s'agit du bouclier que fit forger Thétis, la mère d'Achille, pour son fils. Sa solidité est légendaire.

Saint Seiya RPG

ARMURES DE BRONZE

➤ **Pégase**

Pégase était le mythique cheval ailé, monture des héros, qui fut dompté par Persée et Bellérophon.

➤ **Dragon**

Le dragon est le gardien des pommes d'or du jardin des Hespérides, qui fut vaincu par Héraclès lors de ses Douze Travaux.

➤ **Cygne**

Quand Phaéton tomba des cieux après avoir été foudroyé par Zeus, son ami Cycnus se jeta à l'eau pour retrouver son corps. Il fut alors changé en cygne par Apollon.

➤ **Andromède**

Fille de Céphée et de Cassiopée, princesse d'Ethiopie, elle fut condamnée à être offerte en sacrifice à un monstre marin à cause de l'orgueil de sa mère mais fut sauvée par Persée.

➤ **Phénix**

Le phénix est un oiseau fabuleux, seul représentant de son espèce. Il vit des siècles puis s'immole lui-même sur un bûcher afin de renaître de ses cendres.

➤ **Licorne**

La licorne, cheval possédant une corne au milieu du front, est un l'animal symbole de la pureté et de la vérité.

➤ **Grande Ourse**

Il s'agit de Callisto, mortelle dont était épris Zeus et qui fut changée en ourse et enfermée dans une grotte par Héra. Envoyé par Zeus, Hermès trompa la vigilance des gardiens et la délivra.

➤ **Hydre Femelle**

Il s'agit de l'Hydre de Lerne, créature fabuleuse qu'Héraclès dut combattre lors de ses Douze Travaux.

➤ **Loup**

Quand le roi Lycaon reçut Zeus lors d'un banquet, il lui fit manger de la chair humaine. Découvrant la supercherie, le roi des dieux changea le roi impudent en loup.

➤ **Petit Lion**

Le petit lion symbolise Zeus enfant, alors qu'il s'entraînait pour vaincre les Titans et délivrer ses frères et sœurs.

➤ **Caméléon**

Animal discret, le caméléon fait partie de la suite d'Hermès.

Saint Seiya RPG

➤ **Sculpteur**

Frère de Cliophène, Parménias était réputé comme le meilleur sculpteur des temps mythologiques. Il créa ainsi de nombreuses statues représentant les dieux et les donna en offrande aux temples. A sa mort, Zeus l'éleva aux cieux.

➤ **Sextant**

Instrument divin fabriqué par Héphaïstos pour Uranie, la muse de l'astronomie, le sextant sert à mesurer les distances entre les étoiles.

➤ **Oiseau de Paradis**

Il s'agit de l'oiseau chargé de guider l'âme des héros vers les Champs-élysées. Son plumage brille des sept couleurs de l'arc en ciel.

➤ **Bouvier**

Le bouvier est un des gardiens qu'Héra assigna à la surveillance de Callisto, changée en ourse.

➤ **Burin**

Le burin représente le marteau d'Héphaïstos, avec lequel il créa de nombreuses armes et instruments pour ses frères dieux.

➤ **Cassiopée**

Reine d'Ethiopie, Cassiopée courrouça les dieux en prétendant que sa fille Andromède était plus belle que les déesses de l'Olympe.

➤ **Colombe**

La colombe est l'animal symbole de la paix. Survolant les champs de bataille en tenant un rameau d'olivier dans son bec, elle appelait à la fin des hostilités.

➤ **Couronne australe**

C'est la couronne portée par Chiron. Elle représente la force et la sagesse.

➤ **Couronne boréale**

Il s'agit de la couronne nuptiale offerte par Dionysos à Ariane. Elle symbolise l'amour et le mariage.

➤ **Dauphin**

Lorsque Arion, le légendaire joueur de cithare, tomba à l'eau, un dauphin vint à son secours et l'empêcha de se noyer.

➤ **Espadon**

Les Tritons gardiens du palais de Poséidon pouvaient prendre la forme d'un espadon afin de bénéficier de sa vitesse et de son arme naturelle.

➤ **Celeris**

Le petit cheval est en fait Celeris, le frère de Pégase.

➤ **Fourneau**

Saint Seiya RPG

Il s'agit de la forge avec laquelle les cyclopes créèrent les armes des dieux avant la guerre contre les Géants.

➤ **Grue**

Symbole de longévité et de chance, la grue fait partie de la suite d'Aphrodite.

➤ **Horloge**

L'horloge est le don que fit le mystérieux dieu Chronos aux hommes afin qu'ils puissent mesurer l'écoulement du temps.

➤ **Hydre Mâle**

Il s'agit du serpent d'eau que le corbeau combattit et accusa d'être cause de son retard auprès d'Apollon.

➤ **Lièvre**

Le lièvre fut le gibier d'Orion. C'est lui qui guida le chasseur jusqu'à Artémis.

➤ **Cadran solaire**

Pour observer la course des étoiles et du soleil, l'astronome antique Ptolémée fabriqua trois instruments, dont le cadran solaire.

➤ **Compas**

Pour observer la course des étoiles et du soleil, l'astronome antique Ptolémée fabriqua trois instruments, dont le compas.

➤ **Télescope**

Pour observer la course des étoiles et du soleil, l'astronome antique Ptolémée fabriqua trois instruments, dont le télescope.

➤ **Octant**

Instrument divin fabriqué par Héphaïstos pour Uranie, la muse de l'astronomie, l'octant sert à mesurer les distances entre les étoiles.

➤ **Peintre**

Frère de Parménias, Cliophène était un peintre de génie. Il décora de nombreux temples avec d'immenses fresques et mosaïques représentant les exploits des dieux. A sa mort, il devint une constellation.

➤ **Poisson austral**

Lorsque Aphrodite naquit de l'écume de la mer méditerranée, c'est le poisson austral qui la guida jusqu'à une île.

➤ **Boussole**

Instrument divin fabriqué par Héphaïstos pour Uranie, la muse de l'astronomie, la boussole permet de toujours connaître la route vers le nord.

➤ **Serpent**

Le serpent est l'animal qu'Aphrodite, jalouse, envoya tuer Eurydice, la femme d'Orphée.

Saint Seiya RPG

➤ **Volcan**

Lorsque les dieux vainquirent les Géants, ils enfermèrent leur roi Encelade sous l'Etna en Sicile.

➤ **Toucan**

Quand Aphrodite, nouvelle née, arriva sur une île au sud de la Grèce, le toucan fut la première créature à voir sa beauté. Il vint lui offrir des fruits en guise d'hommage.

➤ **Petite Ourse**

Lorsque Arcas, fils de Zeus et de Callisto, vint à mourir, son père en fit une constellation qu'il plaça à côté de celle de sa mère.

➤ **Poisson volant**

Tout comme l'aigle est le serviteur de Zeus et le hibou celui d'Athéna, Poséidon a à son service des poissons volants, dont il se sert comme messagers pour joindre l'Olympe.

➤ **Renard**

Le renard fait partie des animaux protégés par Hermès, le messager de l'Olympe.

➤ **Hibou**

Le hibou est l'animal sacré d'Athéna. Il lui sert de messager et d'espion, et il guide les héros au cours de leurs quêtes.

➤ **Sceptre**

Le sceptre représente la foudre de Zeus, forgée par les cyclopes durant la guerre contre les Géants.

➤ **Tortue**

La tortue est l'animal sacré d'Apollon. Elle lui fit don de sa carapace afin qu'il puisse fabriquer une lyre.

➤ **Chat**

Le chat est l'animal sacré d'Aphrodite.

➤ **Rameau**

Il s'agit du rameau sur lequel poussaient les pommes d'or du jardin des Hespérides.

➤ **Petit Chien**

Le petit chien représente les chiens de chasse composant la Meute sacrée d'Orion.

➤ **Cerf**

Lorsque le chasseur Achtéon surprit Artémis nue se baignant dans une rivière, il fut changé en cerf et dévoré par ses propres chiens.

AUTRES ARMURES INCONNUES

➤ **Chevelure de Bérénice**

Bérénice était une reine dont le mari était parti conquérir l'Asie. Réputée pour la beauté de ses cheveux, elle fit vœu de les couper et les offrir à la déesse Aphrodite si son bien-aimé revenait victorieux. Son vœu exaucé, elle déposa sa chevelure dans le temple de la déesse de la beauté.

➤ **Eridan**

Le fleuve dans lequel tomba Phaéton après que Zeus l'ait foudroyé est supposé se jeter dans le Styx.

➤ **Lynx**

Animal sacré de Pan, le lynx est le protecteur des forêts montagnardes.

➤ **Carène**

Il s'agit de l'Argo, le fameux navire à bord duquel Jason et les Argonautes menèrent maintes quêtes, dont celle de la Toison d'Or.

(Ces quatre Armures furent dérobées par Abel durant les temps mythologiques)

Asgard

Pays situé à l'extrême nord de l'Europe et allié théorique du Sanctuaire, Asgard est l'ancienne patrie des dieux nordiques et possède un rôle vital pour la survie du monde.

Histoire

Durant les temps mythologiques, de nombreux hommes à travers le monde s'éveillèrent à la Volonté Divine et devinrent des dieux. Parmi ceux-là, le roi d'un peuple du nord, nommé Odin, décida de fonder un pays puissant. Il réunit d'autres dieux, dont ses enfants et disciples, et guida son peuple jusqu'en une terre froide et hostile qu'il baptisa Asgard.

Composé de guerriers fiers et honorables, les Asgardiens devinrent réputés pour leur extrême puissance au combat mais également pour leur grand sens de la justice. De son palais, Odin régnait avec sagesse sur son peuple et son pays, assisté par les autres dieux.

A un moment donné, Athéna s'aperçut d'un phénomène inquiétant, qui menaçait la tranquillité du monde : la Terre se réchauffait peu à peu et les glaciers du pôle nord fondaient chaque jour un peu plus, menaçant d'engloutir les terres émergées sous la mer. Alors qu'elle étudiait ce phénomène, elle rencontra Odin.

Les deux dieux s'entendirent, aspirant de la même façon à la paix du monde et de leurs protégés. Athéna fit part à Odin de sa découverte et le dieu d'Asgard accepta que son pays devienne le pivot de la sauvegarde du monde. Etendant son immense Cosmos, il figea la fonte des glaciers. L'alliance entre Asgard et le Sanctuaire fut ainsi conclue : Odin accepta d'assurer la glaciation éternelle du grand nord et Athéna s'engagea en retour à prendre Asgard sous sa protection en l'absence de ses dieux.

Odin se rendit vite compte qu'utiliser son Cosmos pour empêcher la fonte des glaciers était une activité qui exigeait de lui une méditation constante. Pour s'y consacrer totalement, il laissa les rênes de son royaume à ses fils Balder et Thor.

Loki, autoproclamé dieu de la fourberie et demi-frère de Thor, en conçut une immense jalousie et complota la chute d'Asgard. S'entourant de dieux mécontents et d'une armée d'humains à son service, il attaqua le palais d'Odin et tua Balder. Ce fut le déclenchement du Ragnarok, le Crépuscule des Dieux.

La bataille fut meurtrière et bien des dieux périrent. Odin finit par vaincre, mais il constata avec horreur que son peuple avait été décimé par cette guerre. Comprenant que les dieux ne devaient pas régner sur les humains mais les guider de loin, il décida de s'exiler dans une autre dimension, le Walhalla, avec les dieux asgardiens survivants. Avant cela, il désigna une femme, sa Grande Prêtresse, pour diriger son royaume à sa place. Afin d'honorer son pacte avec Athéna, il confia à sa Prêtresse et à sa dynastie le pouvoir, par ses prières, d'arrêter la fonte des glaciers. L'Ere des Hommes put ainsi commencer à Asgard.

Athéna, consciente de la disparition du panthéon asgardien, sut qu'elle devait honorer sa promesse à Odin. Afin de permettre à Asgard de se protéger, elle demanda aux alchimistes de Mû de fabriquer neuf Armures sur le modèle des Armures du Zodiaque. Sept d'entre elles furent placées sous la protection des étoiles de la Grande Ourse : l'Armure d'Alpha sous la protection de Dubhe, l'Armure

Saint Seiya RPG

de Bêta sous celle de Merak, l'Armure de Gamma sous celle de Phegda, l'Armure de Delta sous celle Megrez, l'Armure d'Epsilon sous celle d'Alioth, l'Armure de Dzêta sous celle de Mizar et l'Armure d'Eta sous celle de Benetnasch. Une huitième Armure, celle de Dzêta prime fut placée sous la protection d'Alcor, l'étoile jumelle de Mizar. Enfin, la neuvième Armure était celle d'Odin, et seule la réunion des sept Saphirs incrustés dans les autres Armures pouvait la desceller. Pour finir, Athéna plaça la Grande Prêtresse sous le patronage de l'étoile polaire et lui donna le titre Polaris.

Récemment...

Il y a environ dix ans, Saga tourna son regard vers Asgard et comprit que ce royaume pouvait représenter un obstacle à ses ambitions. Il envoya une délégation de Chevaliers d'Argent réclamer la soumission de la Grande Prêtresse et du pays à l'autorité du Grand Pope.

Peu désireuse d'obéir à cet ordre inique du Sanctuaire, qui violait les accords séculaires entre Odin et Athéna, Fridehilde, Grande Prêtresse d'alors et mère d'Hilda et de Flamme, refusa de se soumettre. Les Chevaliers d'Argent attaquèrent mais furent vaincus par Valken, chef des armées d'Asgard, et ses hommes.

Saga décida de temporiser. Il ne souhaitait pas déclencher une guerre ouverte contre Asgard, qui verrait le réveil des Guerriers Divins que la légende prétend aussi puissants que les Chevaliers d'Or. Aussi laissa-t-il l'affaire en suspens, le temps de trouver une solution à ce problème.

Actuellement, une atmosphère de suspicion et un a priori négatif plane sur Asgard à propos du Sanctuaire, avec qui aucun contact n'a été pris depuis l'attaque de Saga...

Particularités d'Asgard

Asgard est un pays isolé, situé à l'extrême nord de l'Europe. Le climat y est particulièrement dur. Le printemps et l'été ne durent pas plus de deux mois, pendant lesquels un pâle soleil réchauffe une terre gelée. Le reste de l'année, un hiver permanent tient la contrée sous sa coupe glacée. Blizzards et tempêtes se succèdent sans relâche, et la température ne s'élève jamais au-dessus de 0°C.

Tout comme au Sanctuaire, les conditions de vie à Asgard sont restées les mêmes que durant les temps mythologiques. C'est par respect pour ses dieux que le peuple accepte de vivre ainsi, afin de rester fort pour être digne de la confiance d'Odin.

La Grande Prêtresse d'Odin règne sur Asgard et remplit le rôle confié par Odin : elle passe ainsi plusieurs heures par jour à prier et à utiliser son Cosmos afin de maintenir la glaciation des étendues nordiques. Le titre de Grande Prêtresse est héréditaire, et se transmet de la mère à la fille aînée.

Asgard possède une armée de rudes guerriers, entraînés à l'utilisation du Cosmos. Lorsqu'ils sont éveillés, les Guerriers Divins sont le fer de lance de cette armée.

Les Guerriers Divins

Contrairement aux Armures du Zodiaque, qui sont éveillées en permanence tant qu'elles ont un porteur, les Armures asgardiennes dorment en attendant l'appel de la Grande Prêtresse. En effet, ces Armures ont été confiées à Asgard par Athéna afin de protéger le royaume en cas de grand danger. Lorsque la Grande Prêtresse estime qu'un tel danger menace Asgard, elle lance un appel à chacune des Armures afin de les éveiller.

Les Asgardiens destinés à les porter, du fait de leur étoile protectrice commune, ressentent alors un appel émanant des Armures. Se rendant sur les lieux où celles-ci reposent, ils se voient révéler leur destin et peuvent revêtir leur Armure. Ces hommes ont pour nom Guerriers Divins.

Saint Seiya RPG

Les sept Guerriers Divins ont un seul et unique rôle : protéger Asgard. Ils doivent une obéissance absolue à la Grande Prêtresse, voix d'Odin, et prennent la tête des armées du royaume. Le Guerrier Divin de Dzêta prime, ombre de celui placé sous l'étoile de Mizar, a comme mission de protéger le Guerrier Divin de Dzêta. Toutefois, son existence étant tenue secrète même à l'égard des autres Guerriers Divins, il arrive que la Grande Prêtresse lui confie des missions d'espionnage, voire parfois d'assassinat.

L'Armure d'Odin fut créée pour être offerte au seigneur d'Asgard lors de son retour sur Terre. Toutefois, elle peut également être portée par un Asgardien particulièrement vaillant afin de défendre le royaume. Afin de sceller l'Armure, qui se trouve dissimulée au sein de la grande statue d'Odin, il faut réunir les sept Saphirs placés sur les Armures asgardiennes. Ce n'est qu'ainsi qu'un homme pourra prétendre revêtir l'habit sacré du dieu nordique et brandir son épée, Balmung.

La situation actuelle

La Grande Prêtresse d'Odin est la jeune Hilda de Polaris, une souveraine sage et compatissante, aimée de ses sujets. Elle est aidée dans sa tâche par Albérich, un jeune noble à la grande intelligence.

Les généraux de l'armée asgardienne sont trois guerriers de valeur, totalement fidèles à Hilda et à sa sœur Flamme : Siegfried, Hagen et Syd.

Coupé du monde extérieur depuis l'attaque des Chevaliers d'Argent envoyés par Saga il y a dix ans, Asgard ne sait rien de la purification du Sanctuaire et du retour d'Athéna. Ainsi, le Sanctuaire est considéré au mieux avec méfiance, au pire avec hostilité par les Asgardiens...

Hilda, quant à elle, a un mauvais pressentiment concernant l'avenir d'Asgard. Elle est prête à éveiller les Armures et à faire appel aux Guerriers Divins en cas de menace contre son pays. Et étant donné l'amour que lui voue son peuple, il est évident que les Asgardiens sont prêts à la suivre, quelle que soit la décision qu'elle pourrait être amenée à prendre...

Le Sanctuaire sous-marin

Quartier général de Poséidon, situé sous les océans du globe, le Sanctuaire sous-marin est l'adversaire direct du Sanctuaire d'Athéna.

Histoire

Durant les temps mythologiques, Athéna et Poséidon eurent à s'affronter dans ce qui fut la première Guerre Sainte de l'histoire. Afin de conquérir la Surface, le dieu des océans forma une armée, les Mariners, qu'il dota d'armures puissantes, les Ecailles. Puis il construisit une forteresse imprenable au milieu de l'océan atlantique : Atlantis. La riposte d'Athéna fut la création des Chevaliers sacrés, qui mirent en déroute les Mariners. Huit Chevaliers détruisirent Atlantis, qui fut engloutie dans les flots. L'âme de Poséidon, enfermée dans une urne scellée, fut cachée au pôle nord.

Au cours de l'histoire, Athéna eut à affronter Poséidon à maintes reprises. Le dieu des océans décida donc de reconstruire une forteresse pour ses armées. Utilisant son immense Cosmos, il créa un espace au-dessous des océans du monde afin d'y bâtir son propre Sanctuaire.

Le temple de Poséidon se situe sous la mer méditerranée, là où se dresse Main Blade Winner, le Pilier principal du Sanctuaire sous-marin. Sous chacun des sept océans se trouve également un Pilier, construction cyclopéenne destiné à soutenir les flots et permettre ainsi l'existence du Sanctuaire sous-marin.

Ces Piliers sont sous la protection des Généraux de Poséidon, les plus puissants des Mariners.

Lors de la dernière guerre entre Athéna et Poséidon, ce dernier fut à nouveau vaincu. Son âme fut scellée dans une urne qui fut laissée dans le Sanctuaire sous-marin, avec les Ecailles de Poséidon et des Généraux. Son Trident, symbole de sa puissance, fut par contre dissimulé sous le Cap Sounion.

Il y a treize ans, le frère jumeau de Saga, Kanon, fut celui qui planta la graine du Mal dans l'esprit du Chevalier des Gémeaux. Pour complot envers Athéna, Saga le fit enfermer dans la prison du Cap Sounion, régulièrement engloutie par la marée.

Pour une raison mystérieuse, le Cosmos d'Athéna sauva Kanon plusieurs fois de la noyade, sans que celui-ci en prenne conscience. Il put ainsi explorer sa prison et se frayer un chemin vers ce qu'il croyait être la liberté.

C'est là qu'il tomba sur le Trident de Poséidon. En le brandissant, il fut emporté par les flots jusqu'au Sanctuaire sous-marin, où il découvrit les Ecailles des Généraux et l'urne contenant l'âme de Poséidon. Brisant le Sceau d'Athéna, il libéra le dieu des océans. Celui-ci lui ordonna de le laisser dormir encore quelques années, le temps que le dernier descendant de la famille Solo, Julian, ait seize ans. Kanon comprit tout le profit qu'il pourrait avoir à laisser Poséidon dormir et à manipuler le jeune Julian Solo dans l'ombre. S'appropriant les Ecailles du Dragon des Mers, il entreprit de rassembler les Mariners en vue de déclencher une Guerre Sainte contre le Sanctuaire, afin de se venger de Saga et d'Athéna.

Particularités du Sanctuaire sous-marin

Lorsqu'il décida de bâtir son Sanctuaire, Poséidon utilisa ses pouvoirs pour créer un espace entre le fond des océans et les océans. Pendant qu'il maintenait cet espace, ses architectes bâtirent les sept Piliers afin de soutenir les flots au-dessus du Sanctuaire sous-marin. Puis le Pilier central, point d'orgue de ce chantier titanesque, fut érigé au centre de la Méditerranée, juste derrière le temple de Poséidon.

Ainsi, le Sanctuaire sous-marin présente un décor des plus étranges : le sol est constellé d'algues et de corail et le ciel n'est autre que le fond des océans. Le bruit du ressac forme une mélodie de fond qui s'entend de partout. La douce chaleur qui règne dans le Sanctuaire de Poséidon est due à la proximité avec le centre de la Terre. Le mode de vie au sein de ce Sanctuaire est semblable à celui des temps mythologiques.

Il existe plusieurs chemins depuis la Surface pour accéder au Sanctuaire sous-marin, dont un se trouve sous la cascade de Rozan, aux Cinq Pics de Chine.

Organisation

Traditionnellement, l'âme de Poséidon s'incarne dans un membre de la famille Solo, de riches armateurs italiens. Lorsque cela se produit, il se rend dans son Sanctuaire et tous les guerriers destinés à devenir des Mariners ressentent son appel. Les Mariners sont les élus de Poséidon, à qui ils doivent une obéissance absolue.

Les Généraux de Poséidon

Généralement, les plus puissants des Mariners se voient nommés Généraux et endossent les Ecailles qui leur reviennent.

- Leur rôle en cas d'attaque du Sanctuaire sous-marin est de protéger les Piliers pour que perdure le quartier général de Poséidon. Chaque Général a à sa charge la défense d'un Pilier précis, pour lequel il doit être prêt à donner sa vie :
 - **Le Général de l'Hippocampe** protège le Pilier du Pacifique Nord,
 - **Le Général de Scylla** protège le Pilier du Pacifique Sud,
 - **Le Général du Dragon des Mers** protège le Pilier de l'Atlantique Nord,
 - **Le Général de la Sirène** protège le Pilier de l'Atlantique Sud,
 - **Le Général de Chrysaor** protège le Pilier de l'Océan Indien,
 - **Le Général du Kraken** protège le Pilier de l'Océan Arctique,
 - **Le Général des Lyumnades** protège le Pilier de l'Océan Antarctique.
- Lorsque le Sanctuaire sous-marin n'est pas directement menacé, Poséidon peut envoyer ses Généraux accomplir diverses missions nécessitant la force d'un des sept Mariners les plus puissants.
- Chaque Général commande à trois Légions, chacune commandée par un Marinier nommé Commandant qui lui-même dirige de nombreux autres Mariners de rang inférieur.

Les Légions

Il y a donc vingt et une Légions, chacune affiliée à une mer.

Légions du Pacifique Nord :

- **Commandant de la Tortue de Mer,**

Saint Seiya RPG

- **Commandant de la Murène,**
- **Commandant de l'Exocet.**
Légions du Pacifique Sud :
- **Commandant du Poisson-Lune,**
- **Commandant du Narval,**
- **Commandant de l'Etoile de Mer.**
Légions de l'Atlantique Nord :
- **Commandant de la Néréide,**
- **Commandant du Cormoran,**
- **Commandant de l'Araignée de Mer.**
Légions de l'Atlantique Sud :
- **Commandant du Triton,**
- **Commandant du Poisson-Combattant,**
- **Commandant de la Lamproie.**
Légions de l'Océan Indien :
- **Commandant du Poisson-Pierre,**
- **Commandant du Poisson des Profondeurs,**
- **Commandant du Léviathan.**
Légions de l'Océan Arctique :
- **Commandant du Phoque,**
- **Commandant du Morse,**
- **Commandant du Pélican.**
Légions de l'Océan Antarctique :
- **Commandant du Manchot,**
- **Commandant du Crapaud de Mer,**
- **Commandant du Poisson doré.**

Les autres Mariners

D'autres Mariners portent des Ecailles, moins puissantes que celles des Généraux et des Commandants. Leur nombre n'est pas connu avec certitude mais leur rôle est semblable à celui des Chevaliers de Bronze du Sanctuaire. Leurs Ecailles sont à l'image des diverses créatures marines réelles ou mythologiques.

Les Mariners de base, qui ne portent pas d'Ecailles, sont les simples soldats chargés de patrouiller le Sanctuaire sous-marin, de garder les accès vers la Surface, etc.

La situation actuelle

Julian Solo vient d'avoir seize ans. Membre de la jet set de ce monde, il connaît Saori Kido et lui a déjà demandé sa main, proposition refusée par la jeune fille.

Un soir, alors qu'il marchait au bord de la mer, Julian fut interpellé par la Mariner Thétys de la Néréide, qui l'emporta au fond des flots. S'éveillant dans son Sanctuaire sous-marin, Julian entendit la vérité à propos de son destin et de son identité de dieu des océans. Propulsé à la tête d'une armée de puissants guerriers, prenant conscience de son immense Cosmos et habilement manipulé par Kanon, il décida de purifier la Terre en engloutissant l'humanité.

Afin de contrer le Sanctuaire, il hésite entre deux plans : attaquer directement et enlever Athéna ou dresser Asgard contre le Sanctuaire afin d'affaiblir ces deux bastions dédiés à la protection de la Surface...

Les Enfers

La mort est un phénomène complexe, dont la compréhension n'est pas à la portée des hommes ordinaires. Les mécanismes qui régissent le devenir des âmes après la mort physique ont souvent été changés, selon que divers dieux prenaient pouvoir sur les âmes durant les Temps mythologiques.

La mort

L'âme est en réalité un fragment de Volonté divine, un Cosmos incarné dans un corps de chair et de sang. Par un mécanisme inconnu, lors de sa conception, l'organisme à naître reçoit une part de cette étincelle et acquiert ainsi son âme. Cette force de vie, il apprendra ou non à la développer durant son existence. Mais à sa mort, lorsque son corps physique s'éteint, cette âme reste et continue son existence.

Au début des temps, lorsque les concepts de vie après la mort n'existaient pas encore, l'âme se contentait de retourner au flot de Volonté divine, s'inscrivant dans un cycle de réincarnations continues.

Puis en divers endroits du monde, des hommes s'élevèrent au statut divin. Certains d'entre eux voulurent acquérir pouvoir sur la mort et l'après vie. Le premier grand dieu qui décida de créer un monde pour accueillir les âmes des défunts fut Hadès. Façonnant plusieurs dimensions vides, il créa les Enfers et l'Elysion, ainsi que la colline du Yomotsu. Longtemps, il fut le principal dieu à se préoccuper du devenir des morts.

D'autres dieux décidèrent alors de s'impliquer dans l'après vie de leurs fidèles : que ce soit Hela à Asgard ou Osiris en Egypte par exemple, ils furent nombreux à créer à leur tour des dimensions destinées à accueillir les âmes des défunts.

Mais peu à peu, les dieux désertèrent le monde et ne se préoccupèrent plus de leur peuple. De toutes les dimensions de l'après vie, seuls restèrent les Enfers d'Hadès, le dieu ayant lui-même refusé de s'exiler avec les autres Olympiens pour continuer à gouverner son royaume.

L'existence de dieux ayant pouvoir sur la mort et de dimensions infernales eut pour conséquence de changer radicalement le devenir de l'âme humaine après la mort de son corps.

Mourir implique de perdre l'usage de ses sept premiers sens : l'âme perd conscience de l'univers et d'elle-même. Ce faisant, elle devient malléable, sans volonté et sans force. Au début des temps, l'âme redevenant un Cosmos ayant perdu toute notion d'identité, elle se dirigeait naturellement vers le flot de Volonté divine qui baignait l'univers, s'y fondant en attendant de renaître.

Avec l'apparition d'Hadès, tout cela changea : le dieu usa de son grand pouvoir pour faire des Enfers un lieu d'attraction pour les âmes. Désormais soumises à sa volonté toute-puissante, les âmes des morts passent par la colline de Yomotsu et sont projetées en Enfers. Jugées pour leurs actes durant leur vie, les âmes se voient alors offrir l'Elysion ou le Tartare, une éternité de jouissance ou de souffrance. Privées de volonté par le traumatisme de leur mort, les âmes sont totalement soumises aux bon vouloir d'Hadès et ne peuvent que se plier au jugement prononcé à leur rencontre.

Certaines âmes extrêmement puissantes, éveillées au Septième Sens et le maîtrisant depuis longtemps, peuvent échapper à cette attraction de la volonté d'Hadès. Bien que ne pouvant se défendre volontairement, elles sont suffisamment importantes pour que l'attraction de la Volonté

Saint Seiya RPG

divine soit plus forte que la volonté d'Hadès. Elles fusionnent alors avec le Cosmos primordial et pourront se réincarner.

Les êtres éveillés à l'Arayashiki, le Huitième Sens, se sont défait de la peur de la mort. En conséquence, lors de la destruction de leur corps physique, leurs âmes ne perdent pas la raison ni la volonté d'exister. L'Arayashiki leur permet de garder conscience de l'univers et d'elles-mêmes. Ces âmes peuvent désormais voyager entre les dimensions sans tomber sous la coupe d'une volonté supérieure comme celle d'Hadès. Pouvant se matérialiser sous la forme d'un avatar dans les dimensions spirituelles (comme les Enfers), elles peuvent choisir leur devenir après la mort. Souvent, de telles âmes explorent l'univers et les dimensions, puis réintègrent la Volonté divine, attendant leur prochaine incarnation pour atteindre la divinité. Toutefois, il peut arriver que ces âmes, soumises à une volonté extrêmement puissante ou à un choc d'une grande intensité (comme la destruction de leur avatar), perdent la maîtrise de leur Arayashiki. Dans ce cas, elles rejoindraient la cohorte des âmes privées de volonté et soumises aux caprices du dieu des Enfers.

Les hommes éveillés à la divinité peuvent perdre leur corps. Mais les âmes des dieux sont immortelles. Et elles n'ont désormais plus besoin de passer par la Volonté divine pour se réincarner : elles peuvent se choisir un nouveau corps, en créer un ou en posséder un, et s'y incarner sans perdre leur identité et leurs souvenirs. Il est impossible de détruire ces âmes ou de leur faire renoncer à leur conscience d'elles-mêmes pour les soumettre.

Hadès

A l'origine, Hadès était un être sage et compatissant. Lorsqu'il devint un dieu, il prit conscience de la peur des hommes face à la mort. Libéré de cette peur, il crut de son devoir de guider les âmes des défunts dans une après vie qu'il créa de ses propres mains.

Annexant plusieurs dimensions vides, il y conçut son royaume. Tout d'abord, il créa la colline du Yomotsu, l'antichambre de la mort dans laquelle toutes les âmes doivent passer avant d'accéder aux Enfers, en plongeant dans le Puits des Âmes. Puis il modela les Enfers proprement dit, un lieu dans lequel les âmes étaient jugées pour leurs actes passés, puis punies ou récompensées en fonction. Enfin, il érigea l'Elysion, le paradis suprême auquel seules les âmes les plus pures et valeureuses pouvaient accéder. C'est là qu'il construisit son temple.

Durant les Temps mythologiques, ce système fonctionna admirablement bien. Sachant ce qui les attendait après leur mort, les mortels s'améliorèrent et créèrent des civilisations brillantes. Des concepts comme l'honneur, la bravoure, l'équité furent érigés en modèle. L'humanité étaient alors à son apogée.

Hadès, assisté de ses deux disciples Hypnos et Thanatos, régnait aux Enfers et veillait à gouverner de la plus juste des façons afin d'encourager l'humanité à respecter les dieux et à s'améliorer sans cesse. De nombreux héros étaient à cette époque accueillis dans l'Elysion après leur mort, puis accédaient à l'Olympe dans leur désir de continuer à servir les dieux.

Les Olympiens respectaient Hadès et lui étaient alors reconnaissants pour son action et son rôle.

Puis Zeus décida de s'exiler, accompagné de tous les Olympiens. Il laissa la Terre sous la protection d'Athéna, et Poséidon refusa d'abandonner son domaine océanique. Hadès fit de même, convaincu que son rôle était essentiel et que son royaume ne pouvait être abandonné.

Mais avec la disparition de Zeus, le culte voué aux dieux antiques commença à faiblir. Les hommes finirent par reléguer ces anciennes idoles au rang de mythes et ne suivirent plus leurs lois séculaires. De plus en plus, les âmes qui arrivaient aux Enfers se trouvaient vouées à diverses punitions pour avoir enfreint les lois divines durant leur existence mortelle.

Saint Seiya RPG

A partir de ce moment, Hadès changea. Il devint obsédé par les notions de pureté et de péché. Son jugement se fit de plus en plus impitoyable à l'égard de l'humanité, coupable selon lui de ne plus honorer les dieux, de les avoir oublié. Les Enfers devinrent un lieu de tortures éternelles pour toutes les âmes qui s'y retrouvaient piégées. Plus personne n'accéda à l'Elysion, Hadès étant persuadé que l'homme était mauvais et impie par nature.

Sur Terre, les diverses Guerres saintes opposant Athéna à d'autres dieux se déroulèrent. Atlantis fut engloutie, puis le continent de Mu fut submergé. Les ordres de guerriers sacrés virent le jour. Et éclata la guerre opposant Athéna à Arès, un vieil allié d'Hadès. Ce conflit fut impitoyable et sanglant, mais les Chevaliers d'Athéna finirent pas avoir le dessus sur les Berserkers. Voyant la défaite proche, Arès se réfugia aux Enfers, où il fut poursuivi par des Chevaliers avides de le châtier.

C'est alors que l'impensable arriva : Hadès, qui s'était interposé pour défendre son ami, fut attaqué et blessé par un Chevalier d'Athéna. Un mortel avait osé lever la main sur lui, un des trois dieux primordiaux ! Bien que personne ne sache avec exactitude ce qui se passa ensuite, c'est à partir de cet événement que Hadès décida d'anéantir l'humanité hérétique. Une haine tenace grandit dans son cœur, envers Athéna, qui protégeait la Terre et ses habitants.

Les Spectres

Afin de mettre son projet à exécution, Hadès décida de se créer son ordre de guerriers sacrés. Parmi ses nombreux serviteurs, il en choisit cent-huit, le nombre des péchés humains, et les nomma Spectres. Afin qu'ils puissent lutter contre les Chevaliers d'Athéna, Hadès décida de leur donner des armures. Il força les âmes des alchimistes de Mu, morts durant l'engloutissement de leur pays, à extraire et façonner le sombre orichalque des Enfers. Les armures forgées furent nommées Surplis.

Cent-huit furent donc distribués aux Spectres. Hadès, Hypnos et Thanatos se firent également forger des Surplis divins. Enfin, le reste d'orichalque servit à créer des Surplis mineurs, destinés aux simples gardes.

Les Spectres furent séparés en deux ordres : les trente-six Etoiles célestes sont les plus puissants et valeureux, et ont la charge de défendre les différentes Prisons des Enfers. C'est parmi eux que se trouvent les trois Juges, généraux en chef de l'armée des Spectres. Les soixante-douze Etoiles terrestres sont de moindre force et sont en général chargés de différentes missions sur Terre.

Chacun des Spectres reçut comme titre le nom d'une des cent-huit étoiles maléfiques qui brillent aux Enfers. Ces guerriers, dont les âmes servent Hadès depuis les Temps mythologiques, existent sous forme d'avatars aux Enfers. Cependant, ils ne peuvent s'incarner sur Terre, dans des corps humains, qu'à un moment propice, en général lorsque vient le temps pour Hadès lui-même de se réincarner. Même si leurs corps humains meurent, leurs âmes reviennent toujours aux Enfers sous la forme d'avatars. Bien que ne maîtrisant pas tous le Huitième Sens, les Spectres sont protégés par Hadès et sont donc en conséquence libres lorsqu'ils sont aux Enfers, du moins tant qu'ils ne trahissent pas leur dieu.

| Dieux | |
|-------------------------|---------|
| Hadès | Enfers |
| Hypnos | Sommeil |
| Thanatos | Mort |
| Etoiles Célestes | |
| Vouivre | Force |
| Griffon | Valeur |

Saint Seiya RPG

| | |
|---------------------------|---------------|
| Garuda | Supériorité |
| Harpye | Lamentation |
| Achéron | Intermédiaire |
| Lycaon | Punition |
| Sphinx | Bête |
| Balrog | Talent |
| Troll | Défaite |
| Basilic | Victoire |
| Alraune | Magie |
| Minotaure | Prison |
| Scarabée | Répulsion |
| Golem | Cible |
| Loup-garou | Rage |
| Démon | Tourment |
| Naga | Sagesse |
| Vampire | Ténèbres |
| Manticore | Amalgame |
| Chimère | Illusion |
| Furie | Flagellation |
| Incube | Sexualité |
| Succube | Sensualité |
| Tigre | Déshonneur |
| Phalène | Ephémère |
| Stryge | Cauchemar |
| Lamie | Faiblesse |
| Gargouille | Ignorance |
| Kirin | Centre |
| Hippogriffe | Mélange |
| Salamandre | Embrassement |
| Tarasque | Lointaine |
| Faucon | Chasse |
| Veuve noire | Meurtre |
| Mante religieuse | Voracité |
| Orochi | Excès |
| Etoiles Terrestres | |
| Profond | Obscurité |
| Ver | Camouflée |
| Cyclope | Violence |
| Papillon | Féerique |
| Crapaud | Etrange |
| Dulahan | Ombre |
| Gorgone | Course |
| Elfe | Infériorité |
| Ogre | Faim |
| Momie | Conservation |
| Géant | Grandeur |
| Singe | Malice |
| Hyène | Ricanement |

Saint Seiya RPG

| | |
|--------------|---------------|
| Fourmi | Morsure |
| Vautour | Lâcheté |
| Mille-pattes | Vitesse |
| Epervier | Vol |
| Rat | Intelligence |
| Requin | Patience |
| Gnome | Robustesse |
| Rhinocéros | Piétinement |
| Sasquatch | Cannibalisme |
| Pieuvre | Multitude |
| Méduse | Poison |
| Guêpe | Piqûre |
| Libellule | Transparence |
| Moustique | Soif |
| Grendel | Régression |
| Piranha | Acharnement |
| Raie manta | Secousse |
| Sanglier | Fureur |
| Varan | Lenteur |
| Coyote | Hurlements |
| Tengu | Isolement |
| Silure | Prédation |
| Gaki | Désespoir |
| Pennagolan | Saleté |
| Anguille | Choc |
| Bouc | Puanteur |
| Suaire | Deuil |
| Kali | Destruction |
| Kappa | Mesquinerie |
| Zombi | Décomposition |
| Gorille | Agilité |
| Rose noire | Parfum |
| Serval | Carnage |
| Crocodile | Haine |
| Jaguar | Métamorphose |
| Sangsue | Dégoût |
| Taupe | Aveuglement |
| Scolopendre | Peur |
| Vipère | Venin |
| Corneille | Augure |
| Chacal | Equilibre |
| Termite | Enfouissement |
| Goule | Gloutonnerie |
| Calmar géant | Horreur |
| Buffle | Brutalité |
| Cocatrix | Pétrification |
| Fourmilion | Embuscade |
| Sidhe | Gloire |

Saint Seiya RPG

| | |
|----------------|---------------|
| Cobra | Vivacité |
| Gobelin | Insignifiance |
| Furet | Massacre |
| Djinn | Rêve |
| Feu follet | Elévation |
| Escargot | Repli |
| Oni | Souillure |
| Cafard | Survie |
| Bourreau | Exécution |
| Mygale | Agonie |
| Iule | Fuite |
| Soldats | |
| Squelette | / |

La Guerre sainte de 1743

Son armée prête, Hadès passa à l'assaut en l'an 1743. Il lança son armée dirigée par Hypnos et Thanatos sur le Sanctuaire. A l'époque, il y avait soixante-dix-neuf Chevaliers en activité, un nombre record. Mais la bataille fut si violente et meurtrière qu'à la fin, seuls deux survécurent.

Les détails exacts de la bataille ne sont pas connus, mais il semble qu'elle ne se déroula que sur Terre. Hypnos et Thanatos furent vraisemblablement vaincus par Athéna, qui enferma leurs âmes dans une boîte portant son sceau. A la fin de cette guerre, Athéna confia une mission à chacun des deux survivants : à Sion du Bélier, elle confia la tâche de préparer les prochaines génération de Chevaliers en le nommant Grand Pope ; à Dohko de la Balance, elle confia la garde de la Tour des cent-huit étoiles maléfiques, dans laquelle étaient désormais enfermées les âmes des Spectres.

Récemment...

Il y a environ treize ans, la jeune Pandora, héritière d'une riche famille allemande, découvrit par hasard la boîte dans laquelle étaient enfermées les âmes de Hypnos et Thanatos. En l'ouvrant, elle libéra les deux sinistres dieux. Ceux-ci préparèrent la réincarnation de leur maître et firent du château de la famille de Pandora une zone de désolation. La mère de Pandora, alors enceinte, mourut en mettant au monde une partie de l'âme d'Hadès, fragment indispensable à sa réincarnation dans le monde matériel.

Désormais esclave d'Hadès, Pandora se mit en recherche d'un corps d'accueil pour le dieu. Il fallait trouver un corps d'une totale pureté, et ce fut celui du jeune Shun, alors encore bébé, qui fut choisi. Mais la volonté de son frère Ikki empêcha Hadès d'investir le corps du nourrisson et cette réincarnation dut être reportée...

Les Enfers

Les Enfers proprement dits ne sont que la dimension dans laquelle sont jugées et torturées les âmes coupables d'avoir péché.

Cependant, lorsque sont évoqués en général les Enfers, on pense à trois dimensions distinctes façonnées par Hadès : la colline du Yomotsu, les Enfers eux-même (aussi appelés Tartare) et enfin l'Elysion.

La colline du Yomotsu

Cette dimension est en quelque sort l'antichambre de la mort. Elle a l'apparence d'un paysage

Saint Seiya RPG

pierreux et désolé, dans lequel marchent en file indienne les âmes récemment mortes. Celles-ci se dirigent inexorablement vers le trou des âmes, la porte d'entrée vers les véritables Enfers. Cependant, il existe des portes et des chemins qui permettent d'éviter la colline et de se rendre directement aux Enfers.

Ici, l'emprise d'Hadès est encore faible. Suffisamment pour qu'un individu éveillé au Septième Sens puisse y résister. Et suffisamment aussi pour que les âmes qui s'y trouvent puissent encore revenir à la vie, dans certains cas exceptionnels (intervention divine, prières des proches, etc.).

La colline du Yomotsu étant une dimension spirituelle, les âmes y existent sous la forme d'avatars.

Les Enfers

Les véritables Enfers, dimension spirituelle dans laquelle les âmes existent sous forme d'avatars, offrent au regard un paysage désolé, fait de pierres tranchantes, d'une végétation moribonde, et dont le ciel n'est éclairé que par cent-huit étoiles à la lumière dérangeante.

Le vestibule des Enfers est une large bande de terre sur laquelle se lamentent et gémissent les âmes neutres : les âmes de ceux qui n'ont accompli ni bien ni mal dans leur vie, condamnés à rester en attente d'un jugement qui ne viendra jamais. Une colossale arche de pierre marque l'entrée des Enfers. Il y est gravé une sinistre mise en garde : « Vous qui entrez ici, perdez toute espérance. »

Entre le vestibule et la Première Prison se trouve le fleuve Achéron. Son lit est large et ses eaux sont noires, agitées d'un remous provoqué par les âmes s'y étant noyées. Le seul moyen de le traverser est de payer une dîme au passeur des âmes, le sinistre Charon. Cependant, les vivants n'ont normalement pas le droit d'entrer aux Enfers...

La Première Prison est le lieu de jugement des âmes : c'est là que se trouve le palais des Juges, celui dans lequel ils décident du devenir des âmes selon le poids de leurs péchés. C'est également la Prison dans laquelle sont tourmentées les âmes des luxurieux, projetées au fin fond de vallées balayées par d'innombrables tempêtes.

La Deuxième Prison est le lieu de torture des gourmands. Ils y sont dévorés et recrachés indéfiniment par le monstre Cerbère, un chien géant à trois têtes. Un palais égyptien, demeure du gardien de la Prison, écrase le paysage de sa majesté.

La Troisième Prison est celle dans laquelle les avarés et les prodiges doivent pousser éternellement des pierres au sommet de hautes collines, avant de les voir retomber en bas et de devoir recommencer, encore et encore.

Juste après cette Prison se trouve le Styx, aux eaux sombres et tranquilles.

La Quatrième Prison est constituée des marais du Styx, dans lesquels se noient pour l'éternité les âmes des coléreux.

La Cinquième Prison est le lieu dans lequel les hérétiques sont enfermés dans des tombes en feu, afin d'y souffrir pour le reste des temps.

La Sixième Prison, celle des violents, est découpée en trois zones : le Labyrinthe (prison des violents contre autrui), le Bois des Harpies (prison des violents contre eux-mêmes) et le Désert (prison des violents contre la nature et donc contre les dieux), dans lequel s'abat sans cesse une pluie de feu.

La Septième Prison est celle des fraudeurs, qui sont enfermés dans un des dix Bolges selon la nature de leurs fraudes.

La Huitième Prison est celle réservée aux traîtres, condamnés à passer l'éternité le corps prisonnier des eaux gelées du fleuve de glace, le Cocyte.

La Neuvième Prison est en fait la zone centrale des Enfers, la Giudecca. On y trouve les palais des trois Juges ainsi que celui d'Hadès.

Au bout des Enfers se trouve une construction grandiose : le Murs des Lamentations. Il est la

Saint Seiya RPG

barrière entre les Enfers et le vide inter dimensionnel qui conduit à l'Elysion. Il est réputé indestructible, la seule façon de le démolir étant de l'exposer à la lumière du soleil, qui n'a aucune chance de briller au fin fond des Enfers. Seuls les dieux peuvent le traverser.

Enfin, derrière le Mur des Lamentations, il y a un vide abyssal, une zone de néant dimensionnel qui fait la jonction entre les Enfers et l'Elysion. Seuls les dieux, éveillés à la Volonté divine, peuvent s'y aventurer sans danger. Les humains, même maîtrisant l'Arayashiki, voient leurs corps disloqués s'ils osent s'aventurer au sein de ce vide. Le seul moyen pour eux de le traverser est d'être guidé par un dieu ou de porter un artefact recelant le pouvoir d'un être éveillé au Neuvième Sens.

L'Elysion

Ultime dimension contrôlée par Hadès, l'Elysion est le paradis antique dans lequel reposaient les héros après leur mort. C'est un lieu de beauté et de musique, dans lequel s'ébattent librement d'innombrables nymphes. La nature y est belle et le ciel brille d'une douce lueur.

Hypnos et Thanatos y ont leurs palais, et le Temple d'Hadès, construction cyclopéenne et majestueuse, renferme le corps originel du dieu.

Comme toutes les autres dimension infernales, l'Elysion est une dimension spirituelle, dans laquelle les âmes ont une existence sous forme d'avatars.

La situation actuelle

Une fois la base du pouvoir d'Hadès établi sur Terre, au château de la famille de Pandora, Hypnos et Thanatos sont repartis aux Enfers afin d'y préparer la réincarnation des Spectres.

Afin de gagner cette guerre, Hadès a cette fois un plan : il a ramené à la vie les Chevaliers d'Athéna récemment défunts, dont Sion et les cinq Chevaliers d'Or morts durant la Bataille des Douze Maisons, et leur a offert la vie éternelle en échange de la tête d'Athéna.

La Tour des cent-huit étoiles maléfiques est sur le point de libérer les âmes sombres des séides d'Hadès. Dohko, Chevalier d'Or de la Balance, le sait et il a prévenu Athéna, qui se tient prête à faire face à une Guerre sainte d'une ampleur sans précédent.

L'Île de la Reine morte

Située dans le Pacifique, près de l'équateur, cette île est réputé être une parcelle de l'Enfer remontée à la surface du monde. En fait, il s'agit d'un morceau du continent disparu de Mu, la seule partie qui reste de ce glorieux pays englouti.

Les origines

Lors de la première Guerre Sainte contre Poséidon, Athéna demanda aux alchimistes de Mu de concevoir des Armures pour ceux qui deviendraient les Chevaliers sacrés, en se basant sur les constellations d'alors. Quatre vingt huit Armures furent forgées, plus une pour Athéna elle-même. La science de la forge s'améliora considérablement à cette époque, et seuls les meilleurs alchimistes étaient autorisés à manipuler l'orichalque et la poussière d'étoiles.

Peu après que les Armures asgardiennes aient été fabriquées, certains habitants de Mu, rejetés par la guilde des alchimistes pour leur manque de talent ou leur esprit trop ambitieux, décidèrent de créer leurs propres armures, pour prouver leur valeur. Ils volèrent les plans des Armures de Bronze, moins bien gardés, et se servirent d'un orichalque de basse qualité, noir et plus fragile que le vrai. Y mêlant de la poussière d'étoiles de récupération, ils parvinrent finalement à forger les Armures noires. A cause de leur méconnaissance des hauts arts de la forge, les Armures noires étaient beaucoup moins puissantes que les Armures de Bronze normales. Ne se décourageant pas, les alchimistes déçus réessayèrent encore et encore, fabriquant parfois plusieurs exemplaires de la même Armure. C'est ainsi que l'Armure de Bronze réputée la plus puissante, celle du Phénix, fut copiée d'innombrables fois. Pour parachever leur œuvre, ils créèrent même les urnes de conservation pour y stocker les Armures.

Mais ces alchimistes rebelles furent découverts. Arrêtés et jugés, ils furent condamnés à l'exil sur la partie la plus inhabitable du continent et les Armures noires furent enfermées avec eux.

Ironie du sort, lors de la submersion de Mu durant la Gigantomachie qui vit la mort de pratiquement tous les alchimistes, le morceau de terre servant de prison aux félons fut le seul à ne pas être englouti. Il devint une île, surmontée d'un volcan, sur laquelle les Armures noires attendaient que quelqu'un vienne les revendiquer...

La découverte de l'île

Durant le 16^{ème} siècle, l'époque des grandes explorations, un Chevalier sacré découvrit l'île, qui fut baptisée Île de la Reine morte pour des raisons inconnues. L'explorant, il trouva les urnes dans lesquelles reposaient les Armures noires. N'osant pas y toucher, il décida d'en informer le Sanctuaire.

La nouvelle se répandit rapidement et bientôt, de nombreux guerriers se rendirent sur l'île afin d'y endosser une de ces mystérieuses armures. La plupart étaient des apprentis chevaliers écartés pour leur grande cruauté ou à cause de leur niveau de Cosmos insuffisant pour revendiquer une Armure sacrée. Rapidement, l'ordre des Chevaliers noirs se créa et commença à semer le chaos sur Terre.

Athéna décida de sceller l'île pour empêcher les Chevaliers noirs d'en sortir. Pour cela, elle étendit son Cosmos autour de l'île, empêchant quiconque portait une Armure noire d'en sortir. Pour servir d'ancre à ce sceau, elle confia à un guerrier puissant du Sanctuaire la charge de gardien de

Saint Seiya RPG

l'île. Ce guerrier était généralement lui aussi un criminel, et il devait porter un masque symbolisant le sceau d'Athéna : le masque brisé, l'île se descellerait et les Chevaliers noirs seraient libre de la quitter.

Le gardien de l'île avait aussi la charge de garder l'Armure de Bronze du Phénix, la seule de toute l'histoire qui n'ait jamais été portée, et d'entraîner les apprentis souhaitant l'endosser. A un moment de l'histoire, les Chevaliers noirs affrontèrent le gardien et furent vaincus, repoussés dans les zones les plus mortelles de l'île. Ils parvinrent toutefois à s'emparer de l'Armure du Phénix et à la conserver, même si aucun d'entre eux n'eut l'audace d'essayer de la porter.

Les conditions de vie sur l'Île de la Reine morte

Si cette île a la réputation d'être un morceau de l'Enfer, ce n'est pas pour rien : les conditions de vie y sont extrêmes et seuls les hommes les plus endurcis peuvent espérer y survivre.

La journée, la température atteint les 50°C tandis que la nuit, elle peut baisser bien en dessous de 0°C. Des volcans y sont en permanence en activité et des rivières de lave coulent en tout sens. Des vapeurs de soufre s'élèvent du sol, asphyxiant les imprudents.

Rien ne pousse sur cette île, tout n'y est que rocs coupants et falaises abrupts. Le sol est constamment recouvert de cendres brûlantes issues de l'activité volcanique. L'eau est difficile à trouver, il n'y a que peu de sources potables.

La saison des tempêtes est terrifiante : de puissants cyclones balaient la zone, et les vents montent à plus de 200 Km/h, emportant tout sur leur passage.

Les Chevaliers noirs

Les hommes assez téméraires pour se rendre sur l'île et revendiquer une Armure noire sont généralement d'anciens guerriers du Sanctuaire, anciens apprentis ou Chevaliers criminels ayant été bannis par Athéna. Porter une Armure noire leur donne l'illusion d'être toujours des Chevaliers sacrés, même si leur seul but devient alors la vengeance et le profit personnel.

Venir sur l'Île de la Reine morte ne pose aucune difficulté. C'est en repartir qui est impossible pour quiconque a endossé une Armure noire : le Cosmos d'Athéna forme une barrière infranchissable pour de tels hommes. Les Chevaliers noirs rongent leur frein en attendant que quelqu'un les libère en tuant le gardien de l'île.

Un homme qui endosse une Armure noire renonce à son nom et se fait désormais appeler par sa nouvelle constellation noire.

La situation actuelle...

Il y a quelques années, un homme nommé Jango a pris le pouvoir sur les Chevaliers noirs, aidés des quatre seigneurs : Pégase noir, Andromède noir, le Cygne noir et le Dragon noir.

Puis le jeune Ikki est arrivé sur l'île pour y devenir le Chevalier du Phénix. Il y parvint au bout de six ans, en tuant son maître Guilty, le dernier gardien de l'Île de la Reine morte, et en levant ainsi la barrière qui scellait l'île. Pour récupérer son Armure, Ikki affronta les Chevaliers noirs et vainquit facilement Jango. Après être devenu le premier Chevalier du Phénix de l'histoire, il vit les Chevaliers noirs s'incliner devant lui et lui offrir allégeance.

Arriva alors le Chevalier d'Or de la Vierge, qui était décidé à punir les Chevaliers noirs en les exterminant une bonne fois pour toutes. Confronté à Ikki, il vit quelque chose dans le regard de celui-ci qui le poussa à rebrousser chemin (peut-être une intuition sur le destin à venir). Ikki put donc utiliser les Chevaliers noirs pour accomplir sa vengeance à l'encontre de ses frères.

Saint Seiya RPG

Le combat entre les Chevaliers noirs et les Chevaliers de Bronze pour la possession de l'Armure d'Or du Sagittaire vit la mort des quatre seigneurs et la rédemption d'Ikki, qui se rangea aux côtés d'Athéna pour purifier le Sanctuaire.

Toutefois, l'Île de la Reine morte est actuellement toujours descellée et les Chevaliers noirs ont commencé à se répandre sur Terre pour semer la mort et le chaos.

Autres lieux importants

Jamir

Montagne élevée située dans l'Himalaya, Jamir est le domaine secret des descendants du peuple de Mu au service du Sanctuaire.

A son sommet se trouve une imposante pagode en forme de tour qui renferme les écrits de Mu qui furent sauvés lors de la submersion du continent. C'est ici que s'entraînent les derniers descendants de Mu, ici qu'ils apprennent l'alchimie et l'art de réparer les Armures.

Accéder à Jamir est une épreuve en soi tant le chemin qui mène à son sommet est parsemé d'obstacles (naturels ou non) visant à tester la volonté de celui qui en entreprendrait l'ascension.

Les Cinq Pics

Située dans la province de Rozan, les Cinq Pics est une petite région agricole au sein de laquelle coule une cascade particulièrement renommée.

Ce lieu est depuis longtemps le lieu d'entraînement de nombreux apprentis appelés à devenir Chevaliers.

Depuis la dernière Guerre Sainte contre Hadès, c'est également aux Cinq Pics que se trouve la tour dans laquelle Athéna a enfermé les âmes des 108 Spectres avec son sceau.

Blue Graad

Après la première Guerre Sainte, Athéna confia à plusieurs Chevaliers la mission d'aller cacher l'urne contenant l'âme de Poséidon. Ils se rendirent à l'extrême nord de l'Europe, à la limite du Pôle nord, et y bâtirent un sanctuaire destiné à protéger l'urne et empêcher qu'elle tombe dans de mauvaises mains.

Au fil du temps, le Sanctuaire oublia l'existence de cette enclave nordique et des Mariners la prirent d'assaut et s'emparèrent de l'urne de Poséidon. Furieux de n'avoir pas été secourus par le Sanctuaire, les Chevaliers en faction rejetèrent leur titre et décidèrent de fonder leur royaume.

Ainsi naquit Blue Graad et sa caste de guerriers protecteurs, les Blue Warriors. Il est impossible de dire si les armures portées par ceux-ci sont des Armures sacrées, de simples protections ou bien des armures forgées par des alchimistes inconnus.

Blue Graad est un pays à la tête duquel se trouve un roi. Cette nation est frontalière d'Asgard, avec laquelle elle n'a que peu de contacts bien qu'une grande partie de son peuple vénère aussi Odin. Comme au Sanctuaire et à Asgard, Blue Graad offre des conditions de vie dignes de l'antiquité ou du moyen-âge.

Le temple de Corona

Situé près des ruines de Delphes, en Grèce, ce vieux mais toujours imposant temple est entouré de temples plus modestes, l'entourant comme les planètes entourent le soleil.

Des rumeurs courent sur le fait que ce temple ne soit pas abandonné et soit en fait le sanctuaire terrestre d'une ancienne divinité, Abel, protégé par ses Chevaliers revêtus de leurs Armures sacrées.

Saint Seiya RPG

L'Île d'Andromède

Située dans l'Océan Indien, au large de l'Ethiopie, cette île est également un lieu très important pour le Sanctuaire. Du fait de ses rudes conditions de vie, il s'agit du lieu idéal pour entraîner des apprentis et nombreux sont ceux qui viennent s'y aguerrir en espérant se montrer digne d'endosser une Armure.

On dit que c'est sur cette île que reposent les Armures de Céphée, de Cassiopée et d'Andromède quand elles ne sont pas portées.

La Sibérie

Il existe toute une partie de la Sibérie, située autour du Mur des Glaces éternelles, qui dépend du Sanctuaire. C'est ici que sont envoyés les Chevaliers du froid, amenés à apprendre les secrets du mouvement des atomes et du zéro absolu.

Plusieurs Armures sont conservées en ce lieu, prisonnières du Mur ou englouties sous la banquise.

Tokyo

Capitale du Japon, cette ville est le siège de la fondation Graad fondée par Mitsumasa Kido.

Cette fondation est une importante multinationale ayant des intérêts dans tous les secteurs d'activité. C'est également une organisation caritative qui fait des dons importants aux orphelinats du monde entier.

Du fait que Athéna soit Saori Kido, petite-fille adoptive de Mitsumasa Kido, la fondation Graad est désormais au service du Sanctuaire, offrant ses considérables ressources à la Chevalerie.

Les autres dieux

Outre Athéna, Poséidon et Hadès, nul doute que d'autres dieux foulent ou s'appêtent à fouler 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 Bérénice, 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.

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

Saint Seiya RPG

Troie.

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 Géants

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 et 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, Encelade, fut emprisonné sous l'Etna par Athéna elle-même.

Le Cosmos

Élément essentiel de Saint Seiya, le Cosmos est la mystérieuse force dans laquelle les Chevaliers peuvent puiser pour atteindre une puissance surhumaine et accomplir des prouesses.

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 davantage. Pour parvenir à franchir cette barrière et continuer à progresser, il faut atteindre et

Saint Seiya RPG

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 intuitivement une fraction du Septième Sens. Toutefois, seule la maîtrise totale de ce Sens permet de percevoir et comprendre dans sa globalité les règles qui régissent le Cosmos.

Maîtriser le Septième Sens signifie avoir une vision globale et entière de son propre Cosmos et des lois qui s'y appliquent. Comme l'univers interne d'un homme obéit aux mêmes règles que l'univers réel, la maîtrise du Septième Sens permet ainsi de comprendre les lois de l'univers et d'en percevoir les limites. C'est ainsi qu'un être maîtrisant le Septième Sens peut bouger à la vitesse de la lumière et appréhender des mouvements effectués à cette même vitesse.

Bien sûr, les six premiers sens peuvent constituer une entrave à la compréhension du Septième Sens. Celui qui se repose trop sur eux ne perçoit de l'univers que ce qui est extérieur à lui, et jamais il ne parviendra à saisir son propre Cosmos de façon globale. Mais parvenir à combiner l'utiliser de ces sept sens est la voie menant à la compréhension de la réalité.

Savoir percevoir l'univers en acquérant une vision intime et complète de son Cosmos, voilà ce que représente la maîtrise du Septième Sens.

L'Arayashiki (Huitième Sens)

L'étape suivant celle de la maîtrise totale du Cosmos par le biais du Septième Sens est celle de la maîtrise de l'âme et de l'esprit.

En effet, ce que l'on nomme âme n'est finalement autre que l'étincelle de Volonté divine qui dort en chaque homme. La cerner et lui permettre de se libérer des entraves de la réalité permet de maîtriser l'Arayashiki.

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 soumise 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

Saint Seiya RPG

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 suivant 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 parmi 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

Saint Seiya RPG

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.

Les armures

Depuis les temps mythologiques, et la création par Héphestos 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.

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 Marins. 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 Marins.

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 Marins protégés par leurs Ecailles. La défaite imminente poussa Athéna à faire appel au peuple de Mû. Ceux-ci étaient alors des adorateurs d'Héphaïstos 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

Saint Seiya RPG

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.

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.

Saint Seiya RPG

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.

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.

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...

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.

Tous ces Attributs sont notés de 1 (faible) à 10 (surhumain). La moyenne humaine est de 2. 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

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.

Saint Seiya RPG

- **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 3. 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.

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.

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 3 (à

Saint Seiya RPG

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.
- **Familier (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 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 tirillée 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

Saint Seiya RPG

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 prendre conscience de son Cosmos et à l'utiliser partiellement. 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.

Saint Seiya RPG

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.

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 : $(\text{Agilité} + \text{Intelligence}) / 4$.

Techniques spéciales

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.

Saint Seiya RPG

- **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.

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

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.

Constellation et Armure

Evidemment, la première 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.

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

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 ?
- 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...

Saint Seiya RPG

Exemple : 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 emplies 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.

Création 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.

A 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.

Exemple : 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 irréfléchi (- 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 (+ 6 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 6 : 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,

Saint Seiya RPG

- Perception 4 : La Perception d'Aethys est moyenne,
- Arts martiaux 3 : Aethys n'est pas un amateur du corps à corps,
- Esquive 3 : Aethys préfère utiliser d'autres moyens de défense,
- Technique spéciale 6 : 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 4 : Aethys a une bonne perception des Cosmos environnants,
- Prière 3 : Aethys est un fervent défenseur d'Athéna et de la paix,
- Médecine 2 : 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.

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.

Exemple : 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.

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 psychiques que si il compte donner une technique spéciale psychique à son PJ. Le droit de créer une technique psychique coûte 5 PC.

Exemple : 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 : $(5 + 6) / 4 = 2$

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.

Exemple : 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.

Saint Seiya RPG

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.

Exemple : 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.

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.

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.

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.

Une Armure aura un bonus de Cosmos différent selon sa classe :

- **Armure de Bronze** : + 25
- **Armure d'Argent** : + 50
- **Armure d'Or** : + 75

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, notée sur 10. 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 - (un dixième du 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

Saint Seiya RPG

s'arrêter à cause du froid, ce qui provoque sa mort. Cette information n'est utile 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.

Saint Seiya RPG

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 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 Ecailles des Marins de Poséidon.

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». 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.

Les Ecailles

Ecailles des Généraux des Mers :

- Bonus de Cosmos : + 65
- Protection : 14
- Points de Structure : 1400

Saint Seiya RPG

- 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.

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.

La constellation de l'Armure

A 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.

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.

Exemple : 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.

Les 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

Saint Seiya RPG

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)
- Abaisser 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

Saint Seiya RPG

d'impressionner ses adversaires et interlocuteurs. (*exemple* : l'Armure d'Andromède est connue pour ses grandes capacités défensives)

- Etc.

Exemple : 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.
- 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.

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.

Exemple : 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.

Recalculer les Caractéristiques dérivées

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.

Exemple : 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 : $(4 \times 253) / 10 = 101$

Saint Seiya RPG

- 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.

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 :

- 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 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.

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.

Exemple : 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.

Les 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.)

Saint Seiya RPG

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.

Exemple : 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 ».

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.)

Exemple : 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

Saint Seiya RPG

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.

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.

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

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 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.

Exemple : 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.

Déterminer le coût d'une technique spéciale

Utiliser une technique spéciale requiert que le Chevalier dépense des points de Cosmos (qui sont égaux au total du Cosmos du Chevalier, rappelons-le). Après tout, il ne s'agit pas d'une banale action, mais d'une prouesse utilisant l'énergie 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 Dégâts 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 Résistance 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 Résistance physique contre un type donné 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.

Saint Seiya RPG

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 dû 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

Saint Seiya RPG

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

Saint Seiya RPG

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.

Exemple : 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 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.

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 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

Saint Seiya RPG

Résistance physique.

Un personnage peut utiliser sa télékinésie dans un périmètre dont le diamètre est d'environ (Cosmos + Psychisme) mètres. 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 télékinésie.

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,

Saint Seiya RPG

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.

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

Saint Seiya RPG

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 déchaîner 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.

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.

Le système de règles

Maintenant que nous avons vu comment créer un personnage, son Armure et ses techniques spéciales, nous allons aborder les règles du jeu Saint Seiya Legend.

Ne seront exposées ici que les règles de base et celles concernant la gestion du Cosmos. Les règles de combat font l'objet d'un chapitre à part entière.

Le système de base

Saint Seiya Legend utilise uniquement des dés à 10 faces (D10) pour être joué.

Le jet simple

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

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

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

La table de difficulté

Pour chaque action, le MJ doit déterminer une difficulté, qui reflète les diverses conditions qui vont influencer sur cette action. Ainsi, tenter de s'orienter en pleine nuit est plus simple si le ciel est dégagé et les étoiles visibles que s'il y a une tempête.

| Difficulté | Valeur |
|--------------------|--------|
| Enfantin | 5 |
| Simple | 10 |
| Moyen | 15 |
| Complicé | 20 |
| Ardu | 25 |
| Presque impossible | 30 |

La difficulté moyenne est de 15, c'est celle qui sera la plus utilisée.

Marge de Réussite et Marge d'Échec

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

Saint Seiya RPG

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

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

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

Le jet d'opposition

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

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

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

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

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

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

Le Cosmos

Le Cosmos, du point de vue des règles, a une fonction d'évaluation de la puissance d'un personnage, de deux manières différentes : par le biais des Caractéristiques dérivées dont il est la base, il fixe la force instantanée d'un personnage ; et par le biais des bonus qu'il amène lors des jets, il indique l'énergie qu'un personnage a à sa disposition.

L'utilisation du Cosmos

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

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

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

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

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

Saint Seiya RPG

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

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

Récupérer son Cosmos

Le Cosmos se régénère très rapidement si le personnage se repose. Ainsi, il regagne (Psychisme x 5) points de Cosmos par action durant laquelle il reste inactif.

Un personnage maîtrisant le Septième Sens régénère son Cosmos beaucoup plus rapidement. Il regagne (Psychisme x 10) points de Cosmos par action d'inactivité.

Les sens

L'être humain possède neuf états de conscience, symbolisés par les neuf sens auxquels il peut avoir accès. La plupart des humains n'accèdent qu'au six premiers sens, mais les Chevaliers et guerriers sacrés connaissent l'existence d'autres états par delà les six premiers, qui permettent au final d'accéder à la divinité.

Les sens de base

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

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

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

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

Au-delà...

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

- **Le Septième Sens** : il s'agit du sens qui permet de percevoir et maîtriser son Cosmos dans

Saint Seiya RPG

sa globalité et de comprendre ainsi la réalité à travers lui. Ainsi, un personnage ayant atteint le Septième Sens n'est plus limité par $((\text{Psychisme} + \text{Rang}) \times 5)$ quand il décide d'utiliser son Cosmos sur une action, et il peut ainsi utiliser tous les points de Cosmos qu'il désire sur une action donnée. Il regagne également plus vite son Cosmos. Maîtriser le Septième Sens est la condition sine qua non pour atteindre le Rang 7.

- **Le Huitième Sens, l'Arayashiki :** il s'agit du sens qui permet d'élever son esprit afin de lui faire transcender les chaînes de l'existence et au final, la mort. Plus généralement, maîtriser l'Arayashiki permet à un personnage de séjourner dans une dimension sans devoir se soumettre aux lois qui la gouvernent du fait de la puissance de sa volonté. Un personnage maîtrisant l'Arayashiki devient également totalement insensible aux attaques psychiques émanant d'un adversaire ayant un Cosmos inférieur au sien visant à troubler ou détruire son esprit. Maîtriser totalement l'Arayashiki est une condition nécessaire pour passer au Rang 9.
- **Le Neuvième Sens, la Volonté Divine :** en combinant le Septième Sens et l'Arayashiki, l'homme devient capable de percevoir parfaitement la réalité et de pouvoir manipuler les lois de l'univers grâce à son esprit élevé. Son âme s'assimile alors à un concept qu'il gouverne à sa guise de par sa volonté absolue. Ce dernier état de conscience fait de celui qui l'atteint un dieu, capable de contrôler et contourner les règles de la réalité. S'éveiller à la Volonté Divine permet d'atteindre le Rang 9.

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

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

Les règles de combat

Que serait Saint Seiya sans les affrontements épiques opposant des guerriers surpuissants les uns aux autres au nom de leur idéal ?

Dans Saint Seiya Legend, les règles de combat ont été conçues afin de rendre ce côté héroïque et de permettre des affrontements hauts en couleur.

Plusieurs exemples seront donnés au long de ce chapitre afin d'éclaircir les divers détails de ces règles de combat.

Les bases du combat

En général, un combat suit toujours le même schéma : chaque personnage détermine l'initiative de chacune des actions qu'il peut effectuer durant le tour, puis le plus rapide agit et ainsi de suite jusqu'à ce que le dernier ait agi.

On peut le résumer ainsi :

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

Le tour de combat

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

Les actions

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

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

Initiative

Au début de chaque tour de combat, chaque personnage lance autant de D10 qu'il a dans sa caractéristique dérivée Initiative. Les scores obtenus lui permettent de savoir dans quel ordre il effectuera ses actions durant le tour. Une fois que chaque personnage a déterminé l'initiative de chacune de ses actions, celles-ci sont hiérarchisées de la plus haute à la plus basse.

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

Saint Seiya RPG

Retarder ses actions

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

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

Actions simultanées

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

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

Utiliser son Cosmos

Un personnage peut choisir de dépenser des points de Cosmos sur l'initiative de chacune de ses actions afin de l'augmenter. Toutefois, cette dépense comptera dans le maximum que le personnage peut dépenser dans un tour.

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

Exemple : Aethys décide d'utiliser 10 points de Cosmos sur son action à 4 afin de la faire passer à 14. Il ne lui reste à dépenser dans le tour que 40 des 50 points de Cosmos que ses 7 en Psychisme et son Rang de 3 lui autorisaient. Puis son adversaire, pour reprendre la main, dépense de même 10 points sur son action à 5 afin de la monter à 15 et décide de laisser son action à 6 telle quelle. Enfin, Aethys dépense 9 points sur son action à 7 pour la monter à 16 et être le premier à agir. Aethys a dépensé en tout 19 points de Cosmos et n'a plus que 31 points de Cosmos à dépenser pour améliorer ses deux actions du tour. Il lui reste en tout 209 points de Cosmos.

Attaquer

Il existe différents types d'attaque simple qu'un personnage peut accomplir.

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

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

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

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

Saint Seiya RPG

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

Utiliser une technique spéciale d'attaque

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

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

Utiliser son Cosmos

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

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

Se défendre

Il existe différents types de défense qu'un personnage peut accomplir.

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

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

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

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

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

Saint Seiya RPG

pourra être utilisée normalement à son rang d'initiative.

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

Utiliser une technique spéciale de défense

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

Utiliser son Cosmos

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

Autres actions

Durant un combat, un personnage peut accomplir d'autres actions qu'attaquer et se défendre.

Parler

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

Prier

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

Voici quelques exemples d'effets :

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

Régénérer son Cosmos

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

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

Récupérer des points de vie

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

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

Résolution des actions

Quand les jets d'attaque et de défense (le cas échéant) sont effectués (et réussis), il peut se présenter trois cas :

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

Les effets

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

Les dégâts

Une fois déterminé si l'attaque touche, il faut en appliquer les dégâts. Ceux-ci dépendent directement de l'attaque utilisée par l'attaquant, sur la base de sa Caractéristique dérivée Dégâts physiques ou Dégâts psychiques. A ces dégâts de base s'ajoute le chiffre résultant du retranchement de la MR du jet de défense à celle du jet d'attaque. Le personnage qui encaisse l'attaque retranche de ces dégâts la valeur de sa Caractéristique dérivée Résistance physique ou psychique augmentée de celle de l'Armure (et éventuellement multiplié par une technique de défense).

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

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

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

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

Saint Seiya RPG

Autres effets

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

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

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

Nouveau tour

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

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

Techniques spéciales en combat

L'utilisation des techniques spéciales en combat peut poser parfois quelques problèmes d'interprétation des règles.

Attaque contre défense

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

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

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

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

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

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

Saint Seiya RPG

Actions simultanées et techniques spéciales

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

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

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

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

Attaquer plusieurs personnes avec une technique

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

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

Se défendre face à plusieurs attaques avec une technique

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

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

Utilisation des dons psychiques en combat

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

Saint Seiya RPG

« Une même attaque ne marche jamais deux fois contre un Chevalier ! »

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

Lorsqu'un personnage est la cible d'une technique spéciale adverse, il peut sacrifier une action (comme il sacrifierait une action pour se défendre, ce qu'il peut évidemment faire dès qu'il a tenté son jet d'analyse) afin de tenter d'analyser l'attaque. Ce jet d'analyse se fait en lançant Intelligence + Technique spéciale contre une difficulté égale au (score de l'adversaire dans la Compétence Technique spéciale x 5) ; une attaque possédant un point faible confère des bonus à ce jet (voir le chapitre « Créer ses techniques spéciales »). Un échec à ce jet signifie que le personnage n'a pas su analyser l'attaque adverse. Mais s'il réussit son jet, il pourra ensuite ajouter sa MR au résultat de tous ses jets de défense contre cette technique et ce à chaque fois qu'il y sera confronté.

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

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

Se soigner après un combat

Il peut arriver qu'un guerrier soit si blessé après un combat que sa régénération naturelle soit inefficace. Ainsi, quand un personnage voit ses points de vie tomber à moins de 100, il ne regagne plus (Vigueur x 10) points de vie par action de repos : son corps est trop blessé pour guérir de lui-même.

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

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

Les Armures au combat

Un Chevalier portera en général toujours son Armure au combat, car celle-ci lui apporte plusieurs atouts non négligeables.

Le Bonus au Cosmos

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

Saint Seiya RPG

La protection de l'Armure

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

Le bonus aux Attributs

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

Autres atouts

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

Les dégâts sur une Armure

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

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

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

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

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

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

Un Armure dont les points de Structure tombent à – (un dixième du maximum de points de Structure), l'Armure est considérée comme morte. Elle ne pourra être réparée que si quelqu'un fait le sacrifice de son sang pour la ressusciter.

Le sacrifice de l'Armure

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

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

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

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

Evolution du personnage

Une fois créé, le PJ va vivre des aventures, vaincre des obstacles, affronter des dangers, se mesurer à des adversaires, etc.

Bref, il va accumuler de l'expérience et s'aguerrir, devenir plus fort, plus sage, plus puissance, etc.

Le but de ce chapitre est de donner les explications concernant les règles d'évolution des personnages.

L'expérience

A chaque aventure qu'il vivra, le personnage en tirera des leçons, apprendra de ses erreurs, renforcera son corps et son esprit.

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

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

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

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

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

Dépenser ses PX

Saint Seiya RPG

Le personnage peut décider de dépenser les PX qu'il a accumulés afin d'améliorer ses caractéristiques. Cette dépense se fait généralement en fin d'aventure mais le MJ peut l'autoriser en cours de partie.

Attribut

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

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

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

Compétence

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

Exemple : Aethys souhaite passer sa Médecine à 3. Pour cela, il lui faut dépenser $(3 \times 5) = 15$ PX.

Avantage / Désavantage

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

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

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

Cosmos

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

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

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

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

Saint Seiya RPG

Acquérir une Résistance psychique

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

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

Technique spéciale

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

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

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

Améliorer une technique : Pour améliorer une technique (augmenter le multiplicateur de Dégâts, de Résistance, les malus infligés, etc.), le personnage commence par calculer le coût en pourcentage de Cosmos qu'elle aura après amélioration (en prenant en compte une éventuelle diminution du coût qu'il aura préalablement achetée avec des PX). Puis il dépense le tiers de ce coût en PX afin de valider l'amélioration de sa technique. Attention, l'amélioration d'une technique doit être justifiée (le personnage s'est entraîné durement, il a mieux compris la nature de sa technique, etc.) et est soumise à l'approbation du MJ.

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

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

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

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

Amélioration provisoire

Il peut arriver qu'un personnage, motivé par la colère, la justesse de sa cause ou même aidé par Athéna, puisse se transcender de façon temporaire et augmente ainsi ses caractéristiques.

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

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

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

« Unissons nos Cosmos »

Deux ou plusieurs personnages peuvent décider de combiner leurs Cosmos.

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

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

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

Effleurer le Septième Sens

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

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

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

Saint Seiya RPG

Passer d'un Rang à l'autre

Lorsqu'un personnage passe au Rang supérieur, cela signifie qu'il possède un Cosmos suffisant. Cela s'accompagne de certains avantages.

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

Passer au Rang 4

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

Passer au Rang 7

Un personnage ne peut passer au Rang 7 que s'il maîtrise le Septième Sens. Acquérir cette maîtrise n'est gouverné par aucune règle précise, cela se fait au cours des aventures que vit le personnage, d'après son roleplay, au bon vouloir du MJ.

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

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

Passer au Rang 8

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

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

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

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

- Son âme est désormais libérée de la peur de la mort. Lorsque son corps est tué, son âme s'en détache mais, libérée des chaînes de la peur, garde son libre-arbitre. L'âme du personnage n'est ainsi pas obligée d'aller aux Enfers et de se soumettre à la volonté d'Hadès. Elle peut voyager librement entre les dimensions de l'univers. Toutefois, elle reste une âme et est

Saint Seiya RPG

donc immatérielle dans les dimensions physiques, ne pouvant interagir avec l'environnement. Tout au plus peut-elle utiliser sa télépathie et sa télékinésie. Dans les dimensions spirituelles (comme les Enfers) par contre, l'âme possède la possibilité d'interagir avec son environnement et ses habitants, se créant un avatar qui aura les mêmes Attributs mentaux que le personnage mais dont tous les Attributs physiques seront égaux à son Psychisme. Compétences et Cosmos restent identiques. Lorsque l'âme est lassée d'errer ainsi, ou lorsqu'elle a accompli la mission qu'elle devait accomplir par delà la mort, elle peut choisir de se réintégrer au cycle des réincarnations. Elle perd alors tous ses souvenirs et sera appelée à intégrer un nouveau corps pour une nouvelle vie. Toutefois, il peut arriver qu'une âme, même maîtrisant l'Arayashiki, puisse être dépouillée de sa volonté. Cela arrive par exemple en cas de choc important (comme la destruction de son avatar dans une dimension spirituelle) ou en face d'une volonté implacable. Dans de tels cas, l'âme perd tous les bénéfices de la maîtrise du Huitième Sens.

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

Passer au Rang 9

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

La Volonté divine est l'ultime essence du Cosmos, qui gouverne tous les aspects de l'univers. En atteignant le Rang 9, le personnage fait fusionner une partie de son âme avec cette Volonté divine. Il s'identifie alors à un concept, celui dont il souhaite devenir le dieu, ce qui lui permet de ne pas se dissoudre dans l'univers. Le personnage devient alors réellement un dieu, capable de puiser à la source même de l'univers pour accomplir sa volonté. Cela se traduit ainsi en termes de jeu :

- Le personnage devient immortel de corps et d'âme. Son lien à la Volonté divine lui assure de ne jamais voir son corps dépérir de cause naturelle et il ne vieillira plus physiquement. Par contre, ce corps peut être tué ou détruit, lors d'un combat par exemple. L'âme du personnage s'en détache alors. Lorsqu'elle aura réuni assez de force, elle pourra choisir de se réincarner de deux manières différentes :
 - En possédant un corps : L'âme peut choisir de posséder le corps d'une personne, qui doit répondre à certains critères pour cela. L'âme du personnage évince celle du corps et en prend possession. Le corps s'éveille successivement aux trois Sens supérieurs et le personnage récupère sa puissance : les Attributs physiques restent ceux du corps d'emprunt, mais les Attributs mentaux, les Compétences et le Cosmos sont ceux du personnage. Toutefois, du fait qu'elle est une intruse, l'âme ne peut assurer une possession stable. Le personnage aura ainsi un malus à toutes ses actions égal au Psychisme du possédé. De plus, chaque jour, il devra réussir un jet en opposition de Psychisme contre le Psychisme du possédé ; un échec signifie qu'il perd le contrôle du corps jusqu'à ce qu'il réussisse à nouveau ce jet en opposition. Et un autre dieu pourra user de la technique qui consiste à extraire l'âme pour l'emprisonner...

Saint Seiya RPG

- En recréant un corps : Après avoir réuni une grande puissance, nécessaire pour créer ex nihilo un corps de nouveau-né (généralement, cela prend entre 200 et 300 ans), l'âme du personnage s'incarne dans ce corps. Ce faisant, elle entre en sommeil et oublie temporairement tout de sa condition. L'enfant grandit normalement, faisant parfois des rêves qui sont plus des souvenirs que des chimères. Lorsqu'il atteint la puberté, il s'éveillera successivement aux trois Sens supérieurs et reprendra possession de sa pleine puissance et de tous ses souvenirs de ses incarnations précédentes. Si cette méthode de réincarnation prend plus de temps que la possession, elle a l'avantage d'être stable. L'âme et le corps sont inextricablement liés et ne peuvent être séparés d'aucune façon – si ce n'est la mort...
- Le personnage acquiert un pouvoir quasi absolu sur le concept auquel il s'est identifié. Ainsi, toutes les techniques spéciales ayant un rapport avec son concept ne lui coûtent plus aucun point de Cosmos à lancer (il peut toutefois toujours investir des points de Cosmos pour augmenter la MR de son jet). Ceci est dû au fait qu'il n'a plus à utiliser sa puissance pour plier la réalité à ses désirs : sa volonté s'exerce directement sur la Volonté divine qui gouverne l'univers.
- Faisant partie intégrante de l'univers grâce à son lien à la Volonté divine, le personnage ne peut plus être atteint par les coups d'êtres ne comprenant pas la nature de l'univers. Ainsi, toutes les attaques dirigées contre le personnage et envoyées par des individus ne maîtrisant pas au moins le Septième Sens se retournent contre eux irrémédiablement. Seuls des personnages s'étant éveillés au premier des trois Sens supérieurs peuvent espérer atteindre un dieu.

Evolution de l'Armure

L'Armure est l'instrument indispensable du personnage : preuve qu'il est un Chevalier, protection salvatrice, etc.

Au cours des aventures vécues par le personnage, son Armure évolue avec lui. Elle peut être endommagée pendant une bataille, améliorée par un alchimiste, s'imprégner du caractère du personnage, etc.

Le but de ce chapitre est de donner les explications concernant les règles d'évolution des Armures.

Endommagement – réparation

Souvent, une Armure sera endommagée durant un féroce combat. Elle pourra alors être réparée ou se régénérer toute seule.

Régénération

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

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

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

Réparation

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

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

Mort et résurrection

Les Armures sont des êtres vivants, aussi peuvent-elles mourir. Si une Armure voit ses points de Structure tomber à – (un dixième de leur maximum), on la considère morte. Elle prend une teinte grisâtre et n'émet plus aucun Cosmos ; ce n'est plus alors qu'un assemblage de morceaux de métal.

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

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

Amélioration

Une Armure peut se trouver améliorée par bien des moyens, ce qui peut lui permettre parfois de devenir plus puissante qu'une Armure de classe supérieure.

Amélioration naturelle

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

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

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

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

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

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

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

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

Amélioration par un Alchimiste

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

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

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

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

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

Amélioration lors d'une résurrection

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

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

- Si la personne donnant son sang est réputée pour sa résistance et sa robustesse (minimum 8 en Vigueur), l'Armure améliorera sa Protection (et donc ses points de Structure).
- Si la personne donnant son sang possède une grande volonté (minimum 8 en Psychisme),

Saint Seiya RPG

- l'Armure améliorera son Bonus au Cosmos.
- Si la personne donnant son sang est d'une grande sagesse et d'une ruse réputée (minimum 8 en Intelligence), l'Armure améliorera ses bonus aux Attributs.
- Si la personne donnant son sang possède le Septième Sens, l'Armure pourra octroyer à son porteur tous les avantages du Septième Sens durant un tour par combat.
- Etc.

Le caractère de l'Armure

Comme on l'a vu, une Armure sacrée n'est pas un objet inerte mais une entité vivante, possédant une conscience limitée de son environnement.

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

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

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

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

L'Armure attendra alors son nouveau porteur.

Feuille de personnage

Nom :

Chevalier

Attributs :

Force :

Agilité :

Vigueur :

Psychisme :

Intelligence :

Perception :

Compétences :

Avantages :

Désavantages :

Cosmos / Rang :

Caractéristiques dérivées :

Points de vie :

Dégâts physiques :

Résistance physique :

Dégâts psychiques :

Résistance psychique :

Initiative :

Techniques spéciales :

Nom :

Type :

Jet :

Effets :

Coût :

Description :

Armure :

Bonus au Cosmos :

Protection :

Points de Structure :

Saint Seiya RPG

Point de congélation :

Régénération :

Bonus aux Attributs :

Particularités :

Les Chevaliers de Bronze

Nom : Jabu

Chevalier de Bronze de la Licorne

Attributs :

Force : 5

Agilité : 6

Vigueur : 4

Psychisme : 5

Intelligence : 5

Perception : 6

Compétences :

Arts martiaux : 6

Esquive : 5

Technique spéciale : 5

Mythologie : 3

Concentration : 4

Prière : 4

Avantages :

Allié (2) x 4 : les autres Chevaliers de Bronze

Dons psychiques (2)

Désavantages :

Impétueux (2)

Cosmos / Rang : 290 / 3

Caractéristiques dérivées :

Points de vie : 897

Dégâts physiques : 145

Résistance physique : 46

Dégâts psychiques : 145

Résistance psychique : 58

Initiative : 2

Techniques spéciales :

Nom : Unicorn Gallop

Type : Attaque physique

Jet : Agilité + Technique spéciale

Effets : (Dégâts physiques x 3), malus simple à l'esquive de -5

Coût : 55%

Description : Jabu bondit et fait pleuvoir sur son adversaire une pluie de coups de pied.

Saint Seiya RPG

Jabu maîtrise également la télékinésie.

Armure :

Armure de Bronze de la Licorne

Bonus au Cosmos : +30

Protection : 6

Points de Structure : 600

Point de congélation : - 160°C

Régénération : (Protection x 10) points de Structure / 12 heures

Bonus aux Attributs : Agilité +2, Psychisme +1

Particularités : +6 à la Résistance psychique

Nom : Nachi

Chevalier de Bronze du Loup

Attributs :

Force : 4

Agilité : 6

Vigueur : 5

Psychisme : 3

Intelligence : 5

Perception : 7

Compétences :

Arts martiaux : 6

Esquive : 5

Technique spéciale : 5

Concentration : 4

Prière : 2

Survie (steppes) : 4

Avantages :

Allié (2) x 4 : les autres Chevaliers de Bronze

Calme (3)

Sens accru (2) : odorat

Désavantages :

/

Cosmos / Rang : 275 / 3

Caractéristiques dérivées :

Points de vie : 849

Dégâts physiques : 116

Résistance physique : 55

Saint Seiya RPG

Dégâts psychiques : /
Résistance psychique : /
Initiative : 2

Techniques spéciales :

Nom : Dead Howling
Type : Attaque physique
Jet : Agilité + Technique spéciale
Effets : (Dégâts physiques x 4)
Coût : 60%
Description : Utilisant ses doigts comme des griffes acérées, Nachi porte un puissant coup à son adversaire.

Armure :

Armure de Bronze du Loup
Bonus au Cosmos : +25
Protection : 6
Points de Structure : 600
Point de congélation : - 160°C
Régénération : (Protection x 10) points de Structure / 12 heures
Bonus aux Attributs : Agilité + 2, Perception + 3
Particularités : /

Nom : Ban

Chevalier de Bronze du Lionnet

Attributs :

Force : 6
Agilité : 6
Vigueur : 4
Psychisme : 4
Intelligence : 4
Perception : 6

Compétences :

Arts martiaux : 5
Esquive : 4
Technique spéciale : 5
Concentration : 5
Prière : 4
Survie (jungle) : 6

Avantages :

Allié (2) x 4 : les autres Chevaliers de Bronze

Saint Seiya RPG

Désavantages :

/

Cosmos / Rang : 260 / 3

Caractéristiques dérivées :

Points de vie : 804

Dégâts physiques : 156

Résistance physique : 42

Dégâts psychiques : /

Résistance psychique : /

Initiative : 2

Techniques spéciales :

Nom : Lionnet's Bomber

Type : Attaque physique

Jet : Force + Technique spéciale

Effets : (Dégâts physiques x 3)

Coût : 45%

Description : Ban court vers son adversaire, bondit et lui administre une puissante manchette.

Armure :

De Bronze du Lionnet

Bonus au Cosmos : + 28

Protection : 6

Points de Structure : 600

Point de congélation : - 160°C

Régénération : (Protection x 10) points de Structure / 12 heures

Bonus aux Attributs : Vigueur + 2, Perception + 2

Particularités : /

Types de campagne

L'univers de Saint Seiya est vaste et dispose d'une longue histoire faite de guerres et de hauts faits d'armes.

Une telle richesse permet de concevoir de nombreuses saga de tous types, de fabuleuses campagnes dont les personnages seront les héros.

Campagnes classiques

Dans ce type de campagne, les scénarios se situent durant les différentes périodes du manga de Masami Kurumada.

- Avant la purification du Sanctuaire

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

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

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

- Après la Bataille des douze Maisons

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

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

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

- Après la Guerre contre Hadès

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

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

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

Campagnes alternatives

Saint Seiya RPG

Dans ce type de campagnes, l'univers est bien celui du manga mais un ou plusieurs petits événements ont conduit à des changements marquants, transformant un décor familier et offrant de nombreuses opportunités de transgression.

- Aioros Grand Pope

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

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

- Athéna tuée par Saga

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

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

Campagnes historiques

L'univers de Saint Seiya possède une histoire riche et cohérente, emplie de nombreuses guerres et événements fantastiques qui sont autant de trames à explorer pour construire de fantastiques campagnes.

- La création de la Chevalerie

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

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

- La Gigantomachie

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

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

- Arès

Une terrible Guerre sainte opposa Arès et ses Berserkers à Athéna et ses Chevaliers. Ce fut une des guerres les plus meurtrières et seules les Armes de la Balance permirent au Sanctuaire de

Saint Seiya RPG

l'emporter. Cinquante-huit Chevaliers se battirent mais il semble que très peu survécurent.

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

- La première Guerre contre Hadès

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

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

- Autres Guerres inconnues

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

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

Saint Seiya RPG

Sources :

- Saint Seiya

Manga de Masami Kurumada, 28 tomes aux éditions Kana

- Les Chevaliers du Zodiaque

Série animée et films, en DVD chez AB Productions

- Mémorial Saint

Fanzine de Ludovic Guetté et Lionel Ovide, 2 tomes

- Cyna

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

- SaintSeiya.com

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

- Athéna no Saint

L'autre jeu de rôle sur Saint Seiya : www.jdr.saintseiya.free.fr