

Saint Seiya le jeu de rôles



Corpus des
règles communes

Préface

Ce document reprend l'univers des Chevaliers du Zodiaque (Saint Seiya) imaginé par Masami Kurumada en 1986. Les éléments de toile de fond de cet univers servent de mise en scène pour ce jeu de rôles. C'est en 1991 que j'ai rédigé une première ébauche de ce jeu sur cet univers m'ayant tant fait rêver. Alors il faudra bien garder à l'esprit qu'il s'agit là d'une œuvre de jeunesse. Un lecteur bienveillant extraira l'essence ludique et épique de cet univers via les règles que j'y ai couché.

Je partirai du principe que le lecteur est familier avec l'Univers de Saint Seiya ainsi qu'avec les principes du jeu de rôles.

L'objectif est de servir un jeu de rôles gratuit, suffisamment riche pour fournir de la matière aux meneurs et également suffisamment d'espace libre pour que chaque meneur puisse y apposer sa touche personnelle. Il sera important de compléter les environnements de jeu par des personnages de leur cru. Le squelette de jeu est volontairement axé sur l'action. Non pas qu'il s'agisse là de l'objectif principal du jeu, mais plutôt de laisser une forme de liberté sur le roleplay à table. On retrouve là, la naïveté que j'avais à l'époque où j'ai imaginé ce jeu (une œuvre de jeunesse). Mais, l'utilisation du jeu sera bien sûr ce que les joueurs en feront. D'expérience, j'ai déjà fait des séances de jeu de « Saint Seiya » sans combat (voire même sans jet de dés).

J'ai repris l'univers pour l'adapter à mon envie. Aussi, les amateurs de l'univers de Monsieur Kurumada risquent de remarquer de larges déviations par rapport au fameux « hypermythe » développé dans l'œuvre originale. J'ai restructuré les panthéons suivant les croyances originelles qui nous proviennent des livres d'histoire ancienne.

Après avoir édité « Saint Seiya : l'archipel des Kamis », la version de ce jeu qui se déroule au Japon, j'ai décidé de refaire les documents de ce jeu. Ce document est le corps de règles central à tous les modules à paraître. Il peut servir à tout créateur qui désire créer son propre univers de Saint Seiya (voire même d'un autre univers de type Shonen). Par la suite, les modules qui paraîtront adapteront certaines règles de ce « corps de règles » pour les faire épouser les spécificités de ce qui y sera décrit.

Ce jeu de rôles amateur n'a pas vocation à devenir un produit commercial. Bien au contraire, c'est une élogie à la gratuité. En tant qu'auteur, je serais ravi de vous voir y jouer, l'apprécier et le diffuser. Un jeu de rôles est là pour vivre et amuser ceux qui l'auront entre les mains. Savoir que ce jeu apporte du plaisir de jeu à des tables sous une multitude de formes sera une récompense pour toutes ces heures de travail derrière mon clavier.

Table des matières

Système de règles	1
Création des personnages	10
Les combats	13
Les talents	22
Les armes et armures sacrées	32
L'appel divin	36
Le septième sens	39
L'expérience et l'apprentissage	41
La séduction et les sentiments	44
Crédits	46

Systeme de règles

1) Les jets de dés et les critiques

Tous les jets de dés demandés en cours de jeu sont des jets de pourcentage : $1D100$. Comme d'habitude, un résultat petit est préférable. Il doit être inférieur à la caractéristique ou au talent testé. Un résultat de 100 est toujours un échec. Un résultat de 01 est toujours une réussite, même si la caractéristique concernée, à force de malus successifs, est tombée dans les négatifs. En revanche, un résultat de 01 ne donne pas automatiquement la marge nécessaire à la réussite de l'action, si besoins est.

Mais, si le résultat des dés est inférieur ou égal au dixième de la caractéristique testée, il s'agit là d'un jet critique, et plus particulièrement un « critique au dixième ». Les conséquences peuvent être multiples. Par exemple, un jet critique au dixième avec le talent Glace, peut permettre de geler une armure d'argent.

Également, si le résultat est inférieur ou égal au centième de la caractéristique concernée, il s'agit là d'un « critique au centième ». Ces cas sont suffisamment rares car ils doivent concerner une caractéristique au moins égale à 100. Un résultat de ce type peut permettre de faire des actes exceptionnels comme geler une armure d'or en arrivant au zéro absolu avec le talent de glace.

Il est souvent nécessaire de justifier une marge de réussite au jet. Pour se faire, le meneur soustrait la valeur des dés au score de la caractéristique ou du talent concerné. Cette soustraction donne la marge.

Ainsi, plus le jet de dés est bas, plus la marge est élevée.

Parfois, il n'est pas spécialement nécessaire de faire le jet de dés concerné car le personnage a tout le temps. On considère que si on lui laisse le temps de faire sa tâche dans le calme, il finira par la réussir. Le principe est que le personnage devra rester 10 rounds sans parler, ni bouger, ni agir d'aucune sorte. Au bout de ces 10 rounds, il dépense le point de cosmos-énergie si besoin est et est considéré comme ayant réussi un jet avec une marge de zéro. Cette possibilité permet d'utiliser les talents sans faire de jet de dés.

Il est à noter, également, que certains pouvoirs permettent d'obtenir un « 01 » automatique sur le jet de dé. Les règles sont alors :

- Si une marge est nécessaire au jet de dé voulu, le « 01 » automatique permet seulement d'obtenir la meilleure marge possible. Mais, si le score ne permet pas d'obtenir la marge voulue, le résultat est un échec.

- Si le jet recherché demande un résultat critique au dixième ou au centième, là encore, le résultat n'est réussi uniquement si la valeur d'origine du jet le permet (au moins 10 pour un résultat critique au dixième, au moins 100 pour un résultat critique au centième).

- Dans les autres cas, le « 01 » automatique implique une réussite dans l'action entreprise.

Ces règles peuvent parfois être perturbées par des capacités

particulières, comme l'utilisation du septième sens.

II) Présentation des caractéristiques des personnages

Les diverses caractéristiques des personnages sont essentiellement présentes pour définir les capacités de combat du dit personnage, ainsi que quelques autres éléments comme son apparence. Les diverses caractéristiques sont :

Cosmos-énergie : Elle détermine l'énergie interne du personnage. Les guerriers cosmiques font appel à leur cosmos pour porter des attaques que le commun des mortels ne peut même pas imaginer. C'est la caractéristique maîtresse de ce système. Le personnage aura une valeur maximum et une valeur actuelle dans cette caractéristique.

Puissance de coups : valeur des dégâts des attaques cosmiques du personnage. Elle représente également le potentiel de force du personnage.

Vitesse de coups : valeur chiffrée de la vitesse à laquelle le personnage peut porter ses attaques. Mais cela représente aussi la complexité avec laquelle le coup est porté. C'est la valeur qui représente la technicité d'attaque du personnage.

Rapidité : valeur de vitesse de mouvement du personnage directement comparable à la « vitesse de coups ». Quand le personnage utilise cette valeur pour se défendre, il privilégie l'esquive mais aura un minimum de mouvements de parades.

Parade : faculté de parer les attaques avec ses mains, des armes ou des boucliers. Quand le personnage utilise cette valeur pour se défendre, il privilégie la parade des attaques mais aura un minimum d'esquives.

Ruse : caractérise l'intelligence et les facultés d'attentions du personnage. Cette caractéristique est couramment utilisée pour comprendre les attaques des adversaires et dans l'utilisation des compétences.

Volonté : cette caractéristique est celle qui sauvera la vie du personnage. Elle est là pour déterminer si celui-ci se relève alors qu'il est épuisé.

Beauté : apparence et charisme du personnage. La beauté indique aussi la sympathie qu'inspirera le personnage.

Toutes ces caractéristiques sont échelonnées en pourcentage. Pour les tester, le joueur lance 1D100 et observe le résultat. En cas de réussite, la marge (différence entre la valeur de la caractéristique et le résultat du D100) peut avoir son importance.

Il existe une caractéristique fixe qui représente la résistance du corps du personnage face aux attaques cosmiques. Elle représente les dernières barrières avant la mort du personnage. La plupart des personnages démarrent avec une valeur égale à 10 dans cette caractéristique.

Cette valeur de 10 représente la résistance du corps des personnages qui ont subi un entraînement d'exception. Le commun des mortels a une valeur de résistance du corps égale à 2.

La caractéristique suivante est égale à 0 au début de la carrière du personnage mais ne demande qu'à augmenter : Le septième sens. Elle représente l'accomplissement ultime du guerrier cosmique.

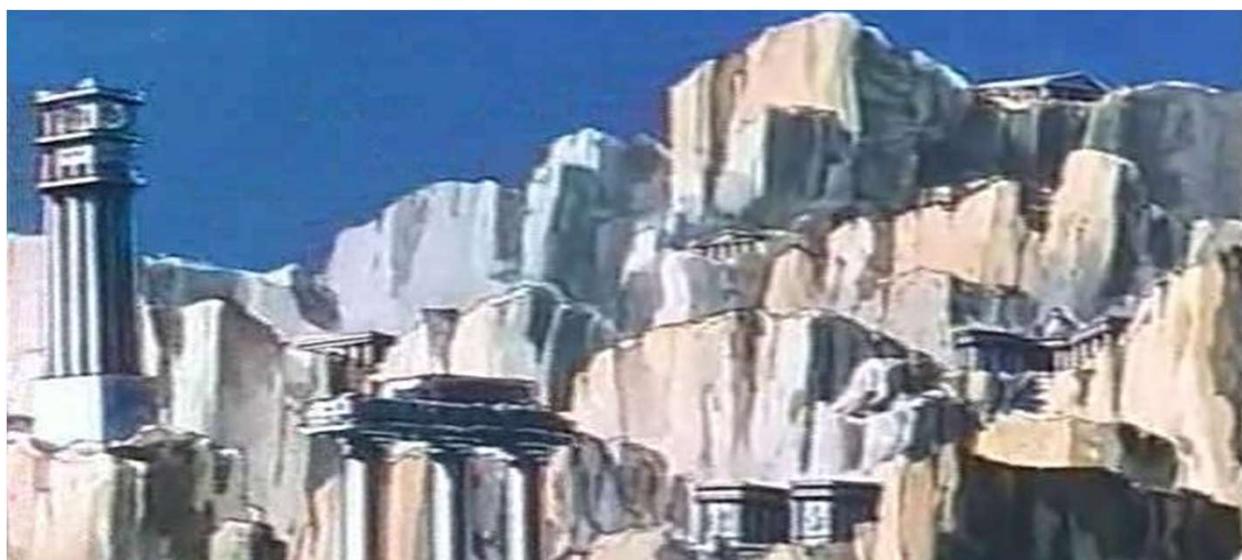
La caractéristique appelée appel divin commence également à 0. Elle représente la confiance que le dieu que prie le personnage (s'il fait parti d'un sanctuaire ou qu'il a la foi en cette divinité) a envers le personnage. Ce score est sans arrêt variable car le personnage reçoit des points directement de son dieu pour ses exploits passés (et parfois même en prévision de ceux à venir).

Mais, il les dépense pour appeler de la puissance de son dieu pendant les combats et les perd ainsi. Un personnage sans aucune divinité voit ce score vide jusqu'à ce qu'il adhère à une croyance de manière sincère.

Les attaques spéciales

Le descriptif suivant définit les attaques spéciales des personnages s'ils en ont. Ces attaques prennent un peu plus d'énergie (de cosmos-énergie) mais font plus de dégâts et sont bien souvent plus rapides. Elles occasionnent cependant un malus à la défense. Voici comment les paramètres d'une attaque spéciale sont définis :

Nom de l'attaque	Cosmos nécessaire	Bonus vitesse	Bonus dégâts	Malus défensif
Si possible un nom qui est en rapport avec le passé du personnage ou avec ses croyances.	Nombre de points qui seront dépensés par l'utilisation de cette attaque spéciale.	Valeur positive, négative ou nulle qui s'ajoute à la valeur de la vitesse du coup quand l'attaque est utilisée	Valeur toujours positive qui s'ajoutent à la puissance de coups quand l'attaque est utilisée	Valeur nulle ou négative qui sert de malus à la défense quand l'attaque est employée



Les valeurs de ces bonus appliqués aux caractéristiques sont déterminées par le nombre de points de « cosmos nécessaire » que le joueur attribue à son attaque.

A la création, le joueur doit avoir au moins 4 points de « cosmos nécessaire » à son attaque mais il peut en rajouter jusqu'à un maximum de 7 (à la discrétion du MJ).

Le nombre de « cosmos nécessaire » multiplié par 5 est égal au nombre de points à répartir dans le « bonus de dégâts » et le « bonus de vitesse » de l'attaque. S'il le désire, le joueur peut imposer un « malus à sa défense » : le nombre de points de malus est à répartir en plus sur les bonus de dégâts et de vitesse.

Attention à ne pas aller dans les extrêmes. Le MJ reste le seul maître à bord. Il doit être vigilant à ce que les points de cosmos nécessaires ne soient pas trop énormes à la création. Une valeur maximale de 7 semble le maximum tolérable (mais le meneur est libre d'autoriser plus). Il en va de même pour les malus de défense. Un malus de départ ne doit pas être inférieur à -20. Le MJ reste le seul décideur, s'il autorise à dépasser ces bornes là, c'est son droit. Mais il doit prévenir ses joueurs qu'un malus trop grand à la défense laisse le personnage à la merci de son adversaire après son attaque spéciale. Et qu'un cosmos nécessaire trop élevé ne fera qu'épuiser tout seul votre personnage.

Les talents

Certains personnages ont des talents particuliers (générer de la glace ou des illusions).

Ce paragraphe décrit les talents usuels qu'un personnage peut prendre :

-Glace : Le personnage peut générer de la glace au point de faire des dégâts sur son ennemi. Ce talent peut se coupler à une attaque spéciale, la rendant encore plus redoutable.

-Feu : Le personnage peut générer du feu au point de faire des dégâts sur son ennemi. Ce talent peut se coupler à une attaque spéciale, la rendant encore plus redoutable.

-Foudre : Le personnage génère des chocs électriques utilisables en combat et capables d'alimenter une machine adaptée.

-Contrôle : Ce talent sert à plusieurs choses. Premièrement, il permet d'atteindre une certaine sérénité. De plus, il permet au personnage d'étendre ses perceptions afin que « la vérité lui soit dévoilée ». Ce talent permet de résister aux attaques mentales, ainsi que de déjouer une illusion.

-Illusion : Ce talent permet de créer des images tellement crédibles que l'ennemi croit qu'elles sont vraies.

-Contrôle d'animaux : Ce talent est spécifique à un animal précis (les loups, les corbeaux...) et permet de les contrôler pour leur faire accomplir des tâches. De plus, un certain lien permet au possesseur de ce talent de communiquer avec les animaux en question.

-Guérison : ce talent permet de guérir les blessures de quelqu'un. Il fait récupérer des points de résistance du corps en premier lieux.

-Défense parfaite : Ce talent crée une barrière plane supposée infranchissable. Les attaques rebondissent contre cette barrière qui protège son possesseur.

-Réparation d'armure : Ce talent permet de réparer les armes et les armures sacrées.

-Télékinésie : Ce talent permet de déplacer des objets par la pensée. Il peut être couplé à une attaque spéciale.

-Télépathie : Ce talent permet de lire dans les pensées de quelqu'un.

-Invisibilité : Ce talent permet à son possesseur de devenir invisible.

Les talents ont des pourcentages de réussite. Chaque utilisation doit être faite avec un jet de dés 1D100.

Les talents ne sont que l'expression de la cosmos-énergie du personnage. Aussi, chaque utilisation coûtera un point de cosmos-énergie.

Les personnages qui ont un talent à leur création, débutent avec 4D20 comme valeur de pourcentage de départ.

Les techniques particulières

Les techniques des guerriers cosmiques sont des petites variantes de leurs pouvoirs déjà existants destinées à leur apporter l'avantage en combat. Ces techniques peuvent être couplées avec un talent, une attaque spéciale, le maniement d'une arme ou ne pas être couplées.

Cette partie du personnage doit servir de « boîte à outils » pour agrémenter le personnage de petites feintes. Il ne faut pas hésiter à créer des nouvelles techniques d'un genre nouveau.

Une technique dispose des paramètres suivants :

-Exécution : Ce score remplace la vitesse des coups en combat. En général, cette valeur est haute. A la création, le personnage dispose d'une valeur de 40+2D20. Il est très difficile de se prémunir face à cette attaque : le défenseur doit impérativement se défendre avec son score le plus bas entre Parade et Rapidité (voir le chapitre combat). De plus, dans ce cas, le défenseur doit faire un jet défensif d'une marge supérieure au jet d'exécution de l'attaquant.

Cependant, si le personnage retente la même technique une seconde fois dans le combat, sa valeur d'Exécution est divisée par 2. Et s'il le retente une troisième fois, ce score sera divisé par 4... Il faut noter que ce facteur diviseur s'incrémente même si le personnage utilise plusieurs fois sa technique dans le même round. C'est le principe de la feinte. Une fois que l'adversaire l'a subit, il sait par où va venir l'attaque. Si le personnage tente de refaire sa technique particulière contre le même adversaire dans le cadre d'un autre combat, le facteur de division sera « déjà entamé » suivant le nombre de fois où il l'a employé par le passé face au même adversaire.



-Dégâts ajoutés : Si la technique est sensée occasionner plus de dégâts, la valeur de ce score est positive. A la création, le personnage peut y mettre 1D10. Bien sûr ce score s'ajoute à la valeur de Puissance de coups.

Lors de l'exécution, le personnage occasionne Puissance de coups+Dégâts ajoutés comme dégâts sur son adversaire. Mais si la technique se prolonge, la valeur de « dégâts ajoutés » perd 5 points par round (sans pour autant passer dans les négatifs).

-Maintient : Si la technique est sensée être maintenue plusieurs rounds, cette valeur entre en jeu. Une fois portée, la technique reste et semble très difficile à défaire. A la création, un personnage a une valeur de +2D10.

Pour se défaire d'une technique, le défenseur peut tenter un jet de Puissance de coups en opposition avec le score en Maintient+Puissance de coups ou Maintient+résistance (s'il s'agit d'un objet) du personnage tous les rounds. Cette caractéristique est utilisée pour les techniques d'emprisonnements ou d'étranglement.

Les techniques courantes sont :

-Touche empoisonnée : le personnage couple cette technique à une attaque (spéciale ou normale) et occasionne une paralysie ou un empoisonnement de son adversaire.

L'encadré ci-dessous donne plus de détails:

Il n'y a pas de caractéristique de « maintient ». L'attaque cosmique est normale. Sauf qu'à chaque fois :

-le score en exécution est jeté. Chaque marge de 10 complète entraîne la sentence du poison.

-les dégâts ajoutés sont rajoutés immédiatement même si seulement le jet en exécution est réussi (même avec une marge nulle).

La sentence du poison peut être :

-poison paralysant : des rounds de paralysie (autant de rounds que le nombre de marges de 10 réussies sur le jet d'exécution) en cas de poison paralysant. En cas de jet critique, le nombre de round est doublé. Il n'est pas nécessaire de passer toute la protection de la cible pour appliquer l'effet paralysant.

Option : si le poison est purement paralysant, il peut ne pas y avoir de score en « dégâts ajouté »

-poison affaiblissant : des rounds (chaque marge de 10 points sur le jet d'exécution) où le coût des points de cosmos de la cible est doublé en cas d'utilisation de la victime. Si le jet est critique, le coût de cosmos de la victime est triplé. Il n'est pas nécessaire de passer toute la protection (d'une armure sacrée par exemple) de la cible pour appliquer l'effet de ce poison.

-poison mortel : le nombre de point de résistances de corps perdus en cas de poison mortel est égal à la marge du jet d'exécution divisé par 10. Pour ce cas, il faut au moins faire un point de dégâts (et donc passer l'armure). La victime perd un point par round jusqu'à perdre tous les points convenus lors du jet.

Un éventuel jet dans le talent contrôle sert de barrière à cet effet. La marge du jet en contrôle se soustrait à celle du jet en exécution.

-Emprisonnement : le personnage parvient à immobiliser son adversaire. Il ne lui occasionne pas de dégâts s'il le désire.

Les dégâts ajoutés s'additionnent à la puissance des coups et deviennent des dégâts qui sont appliqués directement au personnage sans tenir compte d'une armure sacrée niveau bronze éventuelle (pour des armures de niveau argent, on peut compter 10 points de protection. 30 pour une armure d'or).

-Blindage d'attaque : le personnage couple cette technique à son attaque (normale ou spéciale) et rajoute des dégâts (ça prend la forme de griffes d'aciers, d'un coup appuyé avec une arme...). La valeur de dégâts ajoutées pour cette technique à la création est +1D10. Il n'y a pas de valeur de maintien.

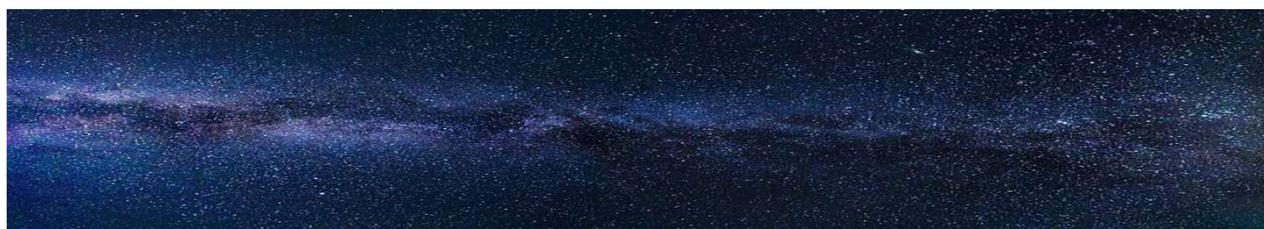
-Contact : le personnage touche la cible sans lui occasionner de dégâts. Mais il peut par la suite utiliser un talent approprié (glace, feu...). Bien sûr, une fois au contact, un jet de dé dans le talent nécessaire (ainsi que la dépense de point de cosmos-énergie habituelle) doit être réussi. Ce genre de technique n'a pas de valeur en « dégâts ajoutés » mais elle peut en avoir en maintien. La puissance de coups n'intervient pas non plus. Seule la marge du talent sert à quantifier les dégâts de la victime.

Habituellement, cette technique est employée avec le talent glace, foudre ou feu. On distingue deux façons de l'employer.

La méthode offensive consiste à feinter l'adversaire pour venir au contact le toucher et le congeler/foudroyer/brûler. Faire plusieurs tentatives de feinte dans le même round nécessite un jet en exécution comme une attaque standard. Mais chaque attaque divisera par 2 le score en exécution ce qui sera pris en compte dans l'hypothèse où le personnage voudrait employer à nouveau cette technique plus tard dans le même combat.

La méthode défensive est une forme de parade où le contact est légèrement prolongé pour brûler/congeler/foudroyer l'adversaire. Bien sûr, si l'adversaire attaque plusieurs fois dans le même round, la valeur d'exécution est divisée par 2 dès la deuxième parade et ainsi de suite si l'attaquant continue à attaquer... On rejoint ainsi les règles de défenses habituelles (voir le chapitre combat) à ceci près que si le score en exécution a été divisé par 2. Cela compte pour le cas où le personnage voudrait se défendre à nouveau avec cette technique dans le même combat.

Dans les deux cas, le personnage devra refaire un jet de talent à chaque fois qu'il utilisera sa technique même si c'est dans le même round. Cependant, le coût en cosmos-énergie ne s'incrémente pas quand le personnage utilise plusieurs fois ce talent dans le même round (c'est une des rares exceptions à cette règle).



-Contournement : Cette technique permet de passer à côté d'une défense parfaite par le biais d'une arme par exemple. La valeur d'exécution est additionnée à la valeur de vitesse de coups et si la somme est supérieure à la valeur de défense parfaite, le personnage néglige cette défense. Elle est très peu employée car elle n'est utile que pour attaquer un utilisateur du talent « défense parfaite ». Cette technique n'a pas de score en maintenant.

Il existe beaucoup d'autres techniques particulières couplées aux talents et aux attaques spéciales. Les joueurs sont libres d'en créer avec l'accord du MJ. Les effets peuvent être très particuliers (rendre aveugle, casser la main...). Si le meneur estime que ces techniques sont excessives, il peut demander une contrepartie comme une baisse temporaire des autres valeurs du personnage. Le MJ peut également rendre la technique plus chère à l'achat lors de la création du personnage.

Les compétences

Les personnages peuvent développer des compétences qui expriment un certain savoir ou des capacités. Généralement, ces compétences n'ont rien de physiques. Voici une liste des compétences couramment employées par les personnages joueurs:

- Chasse: suivre une piste, trouver du gibier.
- Agriculture: l'art de savoir faire pousser les récoltes et d'entretenir la terre.
- Légendes: connaissance des mythologies et de l'Histoire.

-Art militaire: connaissances en stratégie et les méthodes pour commander les troupes.

-Art: cela peut être la sculpture, la musique... (au choix).

-Sciences anciennes: astronomie, médecine... (au choix).

-Eloquence : convaincre un oratoire

-Sciences modernes : chimie, physique, médecine... (au choix).

-Artisanat : forge, ébénisterie... (au choix).

Les compétences n'ont pas de score. Soit le personnage a la compétence, soit il ne l'a pas. En général, on teste une compétence en faisant un jet de ruse. Mais « Eloquence », par exemple, nécessitera plutôt un jet en beauté.

On peut s'acheter une compétence à la création du personnage. La liste plus haut est loin d'être exhaustive. Il est bon de laisser les joueurs créer les compétences qu'ils désirent.

Pour en acquérir une compétence en cours de jeu, il suffit de bénéficier de l'enseignement d'une personne possédant cette compétence, sans autre coût. C'est un gain uniquement acquis par le jeu.



Les langues

Il existe tellement de langues dans le Monde. Les langues fonctionnent de la même manière que les compétences à la différence qu'il ne faut faire aucun jet de dés pour les utiliser.

Les personnages démarrent tous en parlant leur langue natale. Attention, cette langue peut être une langue morte comme le grec ancien parlé dans le sanctuaire d'Athéna ou l'asgardien parlé par les serviteurs d'Odin.

En cours, de jeu, l'apprentissage des langues est laissé à la discrétion du meneur de jeu. Au bout d'un certain vécu dans un environnement parlant une langue étrangère, le meneur peut décider que le personnage parle maintenant la langue locale.



Création des personnages

La première chose à faire est de déterminer les caractéristiques du personnage. Cela vous donnera une idée des capacités de départ de votre personnage. Imaginez ensuite son évolution, son environnement. Cela passe par le choix de son origine. Il peut faire partie d'un clan précis. Ou bien, il peut tenir son enseignement de sa famille et n'appartenir à aucune faction au départ. Toujours est-il que les dieux l'ont remarqué, en bien ou en mal...

Pour déterminer les valeurs de départ du personnage-joueur, quelques lancers de dés sont nécessaires :

Caractéristique	Dés à lancer pour la déterminer
Cosmos-énergie	1D10+15
Vitesse de coups	1D10+10
Puissance de coups	1D10+10
Rapidité	1D10+5
Parade	1D10+10
Volonté	1D100
Ruse	1D100
Beauté	1D100

Il est à noter que trois caractéristiques sont déterminées par 1D100, ce qui est très aléatoire et souvent injuste. Ainsi, un personnage peut être magnifiquement beau (85% en beauté) et faible mentalement (5% en volonté) et d'une intelligence moyenne (55% en ruse). Ces caractéristiques donnent une première idée du personnage. Certains seront plus avantagés que d'autres mais cela est interprété par « l'intérêt » que les dieux leur portent. Ils seront nés sous des auspices plus ou moins favorables à accomplir de grandes choses. Le meneur est libre d'imposer un plancher à ces valeurs s'il estime qu'une caractéristique trop basse est trop handicapante pour le jeu. Il est conseillé de calculer que la somme de ces trois valeurs soit au moins égal à 120. Si ce n'est pas le cas, il est recommandé de relancer les trois jets de dés. Une autre option est de lancer 5D20 pour chacune de ces trois caractéristiques (volonté, ruse et beauté). Cela permet de viser statistiquement une moyenne plus acceptable.

Ensuite, le personnage dispose de 5 points de création pour améliorer son personnage. Ces points permettent de s'acheter des attaques spéciales, des talents et des avantages. Ces points peuvent aussi permettre d'augmenter des caractéristiques. Mais en aucun cas, une caractéristique ne peut dépasser 100 à la création.

Les points de création se dépensent comme ceci :

Choix de dépense	Coût en points de création
Acheter les talents suivants : illusion, contrôle d'animaux, guérison, défense parfaite, réparer les armures	1*
Acheter les talents suivants : feu, glace, foudre, contrôle, télékinésie, télépathie, invisibilité	2*
10 points à répartir dans les caractéristiques et les talents déjà achetés.	1
Une attaque spéciale	1
Une attaque spéciale reliée avec un talent déjà possédé	2
Une technique particulière	1 ou plus
Une attaque spéciale reliée à l'utilisation d'une arme	1
Une compétence	1
Une langue en plus de la langue natale	1



Si un joueur veut acheter plus d'un talent dès la création, le prix du deuxième talent augmente d'un point de création. Et un éventuel troisième talent coûtera deux points de création de plus que ce qui est indiqué dans le tableau. Et ainsi de suite...

Le meneur est libre d'augmenter le coût d'une technique particulière si celle-ci possède des facultés hors du commun (un peu comme *l'illusion du Phénix* de la série).

Il est rappelé que lorsqu'un personnage s'achète un talent, il gagne celui-ci à hauteur de 4D20 %. Libre à lui de rajouter des points dedans s'il le désire.

Enfin, il ne reste plus qu'à trouver un nom, une description du personnage et à le plonger dans l'univers de Saint Seiya. Ces règles permettent de créer un personnage de niveau apprenti.

Il est possible de créer des personnages d'un niveau plus élevé (selon les désirs du meneur). Il existe trois niveaux au dessus de celui d'apprenti : le niveau bronze, le niveau argent et le niveau or.

Personnages de bronze

Si vous voulez créer des personnages équivalents aux porteurs d'armure de bronze, vous procédez de la même manière que pour un apprenti à la différence :

Cosmos-énergie de départ : 1D10+20
Le personnage débute avec 10 points de création.

Personnages d'argent

Si vous voulez créer des personnages équivalents aux porteurs d'armure d'argent, voici comment procéder :

Cosmos-énergie de départ : 50+1D10

Les autres caractéristiques physiques : 35+1D10

Le personnage débute avec 10 points de création

La conception des attaques spéciales n'ont plus besoins d'être limités à 7 points de cosmos-énergie.

Le personnage peut accéder aux talents avancés (voir guide du maître) et s'en acheter un pour le prix d'un point de création s'il remplit les pré-requis.

Personnages d'or

Si vous voulez créer des personnages équivalents aux porteurs d'armure d'or, voici comment procéder :

Cosmos-énergie de départ : 100+1D10

Les autres caractéristiques physiques : 65+1D10

Le personnage débute avec 12 points de création

La conception des attaques spéciales n'ont plus besoins d'être limités à 7 points de cosmos-énergie.

Le personnage peut accéder aux talents avancés et s'en acheter un pour le prix d'un point de création s'il remplit les pré-requis.

Le personnage débute un score de 10 en 7^{ème} sens mais ne peut bien évidemment pas l'augmenter avec ses points de création.

Gagner des points de création

En dépensant 10 points dans une ou plusieurs caractéristiques, le joueur peut gagner un point de création supplémentaire.

Le nombre de fois où il peut le faire dépend du type de personnage créée :

Niveau de personnage en train d'être créé	Nombre de points de création récupérables
Apprenti	2
Bronze	2
Argent	3
Or	5

A la création, un personnage renonçant à sa dévotion envers son dieu peut également gagner un point de création supplémentaire. Mais, il n'aura alors jamais d'appel divin (ce qui le prive de devenir adepte ou porteur d'armure...). Bien sûr, cette situation peut évoluer en cours de jeu. Mais devenir un fidèle d'un dieu peut nécessiter une quête qui se réglera pendant la partie.

Les compétences à la création

De facto, le personnage doit acheter d'éventuelles compétences. Mais un meneur généreux peut offrir une compétence gratuite au départ (c'est même conseillé ; cela donne de la profondeur à un personnage). Il y a alors deux cas :

-le personnage appartient à un sanctuaire, un ordre qui détermine la compétence apprise (un apprenti de chez Artémis apprendra « chasse », un prêtre d'Héphaïstos apprendra « artisanat de la forge »)

-Si le personnage est indépendant, le meneur laisse le joueur choisir sa compétence gratuite voire même en créer une.

Les combats

Les personnages de Saint Seiya passent leur vie à se battre. Certains deviennent même porteurs d'armures sacrées ou brandissent un sabre. La plupart des règles de ce jeu sont là pour gérer l'aspect combat.

Les deux premières règles à retenir sont sur l'utilisation des rounds de combat :

a) Chaque round est consacré à un seul attaquant, ou une seule faction attaquante. Dans ce même round, l'adversaire se défendra mais n'attaquera pas. Ainsi, un ronin utilisera un round pour attaquer son adversaire (un oni). Durant ce round, l'oni n'attaquera pas. Mais, le round suivant sera, alors, consacré à la phase d'attaque de l'oni et le ronin ne pourra alors que se défendre. Bien souvent, il s'agit d'une sorte de provocation. Le combattant sûr de lui défie son adversaire de l'attaquer, prétendant qu'il ne le craint pas.

b) Chaque personnage ne peut entreprendre qu'un seul type d'action par round. S'il décide d'une parade, il ne peut pas opter pour une esquive en cours de round. S'il utilise un talent (comme pour créer des illusions), il ne pourra pas attaquer. Il existe des exceptions à ces règles comme lorsqu'une attaque spéciale utilise un talent. Mais, il faut se souvenir qu'il ne s'agit là que d'une attaque couplée à un talent et non pas l'utilisation d'un talent brute. De même, un personnage lançant une série de coups de type physique ne pourra pas lancer une attaque spéciale dans le même round, ni même se défendre d'une attaque.

Tout d'abord, il est préférable de faire la distinction entre les attaques physiques et les attaques cosmiques. Les attaques physiques sont juste des prouesses martiales très fines. Leurs dégâts et leurs vitesses sont limités. Mais les attaques physiques ne coûtent aucun point de cosmos-énergie. Les attaques cosmiques, au contraire, dépensent de la cosmos-énergie mais sont les plus violentes qui soient.

Lancer une attaque physique ne coûte pas de point de cosmos-énergie mais les valeurs physiques sont divisées par 3 (même le score en cosmos-énergie lui-même, employé pour relancer une attaque le même round). Il est également possible de se défendre de la même manière sans utiliser de cosmos-énergie. Mais, bien sûr, dans ce cas, les valeurs défensives comme rapidité ou parade sont elles aussi divisées par 3.

Visuellement, ce genre d'attaque ressemble à des coups de poings et des coups de pieds très techniques et puissants.

Lancer une attaque cosmique coûte un point de cosmos-énergie. Le coup partira avec la vitesse égale au score en vitesse de coups et fera autant de dégâts que la valeur de puissance de coups.

Visuellement, ce genre d'attaque ressemble à des ondes de chocs dépassant la vitesse du son et particulièrement destructrices.

Le combat se séquence en rounds qui durent le temps qu'un des deux belligérants porte l'ensemble de ses attaques sur l'autre. Puis, le round suivant commence et les rôles d'attaquants et de défenseurs sont inversés. Celui qui porte l'attaque est l'attaquant et l'autre le défenseur. Le défenseur a plusieurs possibilités pour ne pas subir les dégâts de l'attaque :

-Parer l'attaque : Si le score du défenseur en Parade est supérieur au score de vitesse de coup et de puissance de coup de l'attaque qui lui arrive dessus, l'attaque est parée. Cependant, pour utiliser ses caractéristiques à leur potentiel maximum, le défenseur devra dépenser un point de cosmos-énergie. Mais l'attaquant a la possibilité de persévérer dans son attaque. L'attaquant fait alors un jet en cosmos-énergie et s'il est réussi, l'attaque se poursuit et là, le défenseur doit faire un jet en parade. Bien sur, si le jet de parade est réussi, le défenseur aura une nouvelle fois dévié l'attaque alors que s'il rate il en subira les dégâts. Ensuite, l'attaquant pourra encore attaquer (même s'il a déjà touché sa cible). Il devra alors faire un jet de cosmos-énergie **divisé par deux**. En cas de réussite, l'attaque continue, et le défenseur doit alors faire un jet de parade **divisé par deux** aussi. L'attaquant peut continuer tant qu'il réussit des jets de cosmos-énergie **divisés par deux par rapport au jet précédent**. Et le défenseur poursuivra ses jets de parade en **divisant aussi par deux par rapport à son jet précédent**. Au moment où l'attaquant échoue, les attaques s'arrêtent et on compte les dégâts qui ont touché le défenseur.

Si le score du défenseur en parade est inférieur soit à la vitesse du coup ou la puissance du coup (ou les deux), le défenseur devra faire un jet en parade dès le premier coup, avant même que l'attaquant n'aie besoin d'en faire un en cosmos-énergie. Et donc, les jets de dés en parade seront décalés dans leurs divisions successives par deux.

-Esquiver l'attaque : Si le score du défenseur en Rapidité est supérieur au score de vitesse de coup de l'attaque qui lui arrive dessus, l'attaque est esquivée. Cependant, pour utiliser ses caractéristiques à leur potentiel maximum, le défenseur devra dépenser un point de cosmos-énergie. Mais l'attaquant a la possibilité de persévérer dans son attaque. L'attaquant fait alors un jet en cosmos-énergie et s'il est réussi, l'attaque se poursuit et là, le défenseur doit faire un jet en rapidité. Bien sur, si le jet de rapidité est réussi, le défenseur aura une nouvelle fois esquivé l'attaque alors que s'il rate il en subira les dégâts. Ensuite, l'attaquant pourra encore attaquer (même s'il a déjà touché sa cible). Il devra alors faire un jet de cosmos-énergie **divisé par deux**. En cas de réussite, l'attaque continue, et le défenseur doit alors faire un jet de rapidité **divisé par deux** aussi. L'attaquant peut continuer tant qu'il réussit des jets de cosmos-énergie **divisés par deux par rapport au jet précédent**. Et le défenseur poursuivra ses jets de rapidité en **divisant aussi par deux par rapport à son jet précédent**. Au moment où l'attaquant échoue, les attaques s'arrêtent et on compte les dégâts qui ont touché le défenseur.

Si le score du défenseur en rapidité est inférieur à la vitesse du coup, le défenseur devra faire un jet en rapidité dès le premier coup, avant même que l'attaquant n'aie besoin d'en faire un en cosmos-énergie. Et donc, les jets de dés en rapidité seront décalés dans leurs divisions successives par deux.

-Contre-attaquer : Le défenseur a aussi la possibilité de lancer une attaque en simultanée avec celle de l'attaquant. C'est ce qu'on appelle une « attaque croisée ». Cette façon de combattre est audacieuse car elle impose un malus de -25 % à toute tentative de défense (parade ou esquive, les deux autres options de défense) pour les deux belligérants. Une fois les deux attaques lancées, chaque participant peut tenter de défendre (esquive ou parade) avec le malus de -25 %. De plus, les tentatives de « compréhension de l'attaque spéciale » recevront également un malus de -25 %. **Il faut noter que celui des deux qui décide d'esquiver ne pourra pas re-attaquer en utilisant un jet de cosmos-énergie dans ce round.** Seule une utilisation de la parade permettra aux combattants de lancer une deuxième attaque (avec un jet de cosmos-énergie réussie). Quand cette option de combat est choisie, il arrive bien souvent que celui qui était l'attaquant soit finalement celui qui subit des dégâts. **Il faut noter aussi que si l'un des deux attaquants (dans ce cas, les deux belligérants sont des attaquants) rate sa parade, il ne pourra pas, de toute façon, lancer une deuxième attaque (sauf si celui qui reçoit l'attaque ne subit pas de dégât à cause du port d'une armure sacrée par exemple).** Cette option de combat est utilisable avec des attaques spéciales également.

En général, cette option de combat est très utile quand le défenseur a compris l'attaque qui lui arrivait dessus (voir plus loin).

Une fois que l'attaquant a fini d'attaquer on fait le calcul du nombre d'attaques subies qu'on multiplie par le score en puissance de coup lié à l'attaque. Ce nombre est déduit du score en cosmos-énergie du défenseur. Une fois cela fait, le défenseur (s'il tient encore debout) peut attaquer à son tour et les rôles sont inversés.

Les points de cosmos-énergie utilisés pendant l'attaque et la défense sont déduits du score en cosmos-énergie actuel de l'attaquant. Mais, le joueur peut très bien décider de dépenser plus de points de cosmos-énergie pour augmenter ses caractéristiques et ses talents pendant tout le tour. Cela se traduit par une augmentation d'un score ou de plusieurs grâce aux points de cosmos-énergie pour une valeur d'un point dépensé pour un point obtenu. Ainsi, d'un tour à l'autre, les attaques vont varier et adopter la stratégie voulue par le joueur (*augmenter le score en vitesse de coup pour essayer d'être sur de réussir à porter l'attaque ou encore augmenter le score de puissance de coups pour faire plus de dégâts ou de faire voler en éclat une défense parfaite...*).

Les dégâts sont soustraits au score actuel de cosmos-énergie du défenseur. Ainsi ce score sert à la fois d'énergie pour les attaques et de résistance face aux dégâts. Quand ce score tombe à zéro, le personnage doit réussir un jet en volonté **à la fin du round en cours.**

Si le jet est raté, le personnage tombe dans l'inconscience à la merci de son adversaire. Si le jet est réussi, le personnage reste debout toujours prêt à se battre, mais avec un score en cosmos-énergie égal à zéro. Si, dans cet état, il tente une attaque cosmique ou s'il encaisse encore des dégâts, il devra refaire un jet en volonté mais cette fois-ci **divisé par deux**. En clair, comme pour une défense en plein combat, il devra faire un **jet de volonté divisé par deux par rapport au jet précédent**.

Les points de résistance du corps sont aussi mis à rude épreuve pendant un combat. A chaque tour où un personnage reçoit des dégâts sans armure sacrée, il perd un point de résistance du corps. S'il porte une armure, il ne perdra un point de résistance du corps qu'une fois sa cosmos-énergie réduite à zéro. Quand les points de résistance du corps sont à zéro, le personnage tombe dans un coma profond de plusieurs mois dans certains cas. En général, il meurt sur le coup. Le MJ devra décider si c'est le cas. Tout dépend du ton qu'il veut installer dans sa chronique. Dans tous les cas, la perte de points de résistance du corps doit être marquante.



Exemple de déroulement de combat entre deux adversaires simples :

Nous avons deux combattants dont les caractéristiques sont :

	Yato	Hiruda
cosmos-énergie	45	50
Vitesse de coups	35	25
Puissance de coups	20	40
rapidité	35	20
parade	20	30
volonté	65	45

-Round1 :

Hiruda défie Yato !

Yato passe à l'attaque. Il décide d'envoyer une attaque cosmique. Il dépense un point de cosmos-énergie pour l'activer.

Son attaque part avec une vitesse de 35 et une puissance d'impact de 20. Hiruda dépense un point de cosmos-énergie pour activer sa défense au niveau cosmique. Il est sûr de la puissance de ses techniques défensives et décide de faire une parade.

La vitesse de l'attaque est de 35 et la parade d'Hiruda est de 30. La vitesse étant supérieure, il est nécessaire de faire un jet de dé.

Les dés donnent 21 → Hiruda réussit à bloquer tous les coups.

Mais, Yato a la possibilité de attaquer à nouveau (sans dépenser de la cosmos-énergie supplémentaire) s'il réussit un jet en cosmos-énergie.

Les dés donnent 39 → Yato relance une attaque dans le même round.

Hiruda doit à nouveau se défendre. Mais cette fois-ci, son score en parade est divisé par deux (car il a déjà fait un jet en parade ce round-ci). Il n'a pas la possibilité d'opter pour une esquive car un personnage ne peut qu'un seul type d'action par round : Donc ce sera obligatoirement une parade. Le score en parade est de 15.

Les dés donnent 95 → Hiruda reçoit de plein fouet la seconde série de coups que lance Yato et perd 20 points en cosmos-énergie (la puissance de coups de Yato). De plus, comme il ne porte pas d'armure, Hiruda perd également un point en résistance du corps.

Mais, Yato ne compte pas s'arrêter là. Il veut attaquer encore une fois. Son score en cosmos-énergie est divisé par deux : 22,5 soit 22.

Les dés donnent 47 → il n'y aura pas de troisième attaque.

Le round se termine ainsi.

Yato a maintenant un score en cosmos-énergie de 45 mais il ne lui

reste que 44 points de cosmos-énergie (le score et les points sont à différencier sur la feuille de personnage).

Hiruda a maintenant un score en cosmos-énergie de 50 mais, il ne lui reste que 29 points de cosmos-énergie (1 pour l'avoir activé et 20 pour les dégâts reçus). Son score de parade est à nouveau de 30. Et il ne lui reste que 9 points de résistance du corps.

-Round 2 :

Hiruda fulmine et passe à l'attaque, aveuglé par son désir de vengeance. Il dépense un point de cosmos-énergie pour l'activer. Yato fait de même (sauf que lui ne fera que se défendre).

Yato est rapide et il décide d'esquiver. La vitesse de coups est de 25 et le score en rapidité de Yato est de 35. → Alors Yato esquive automatiquement la série de coups qui lui arrivent.

Hiruda veut attaquer encore. Il doit faire un jet en cosmos-énergie (soit 50%).

Les dés donnent 14 → Hiruda attaque une seconde fois.

A ce moment là, Yato (qui ne peut qu'esquiver) est obligé de faire un premier jet en rapidité (soit 35%).

Les dés donnent 27 → Yato esquive la deuxième série de coups. Il s'en sort bien.

Hiruda veut encore attaquer : il doit faire un jet de cosmos-énergie divisé par deux (soit 25%)

Les dés donnent 67 → le round se termine ici.

Hiruda n'a plus que 28 points de cosmos-énergie et Yato n'a plus que 43 points de cosmos-énergie.

-Round 3 : Yato attaque et Hiruda se défend...

-Round 4 : Hiruda attaque et Yato se défend...

etc...

Le combat ne s'arrête que lorsque :

-un combattant atteint 0 en cosmos-énergie et rate son jet en volonté.

-le score de résistance du corps tombe à 0.

Les scores en cosmos-énergie, parade et rapidité qui ont subi des divisions reviennent à leur maximum à la fin du round.

En revanche, le score en volonté qui subit des divisions retourne à son maximum qu'après un petit repos (d'au moins quelques minutes).

Les armes sacrées font plus de dégâts sur le corps des combattants. Ainsi, un personnage recevant une attaque cosmique d'un porteur d'une arme sacrée alors qu'il ne porte pas d'armure perdra 3 points de résistance du corps au lieu d'un seul. La matière de l'arme sacrée entre en considération quand le défenseur porte une armure sacrée. Le tableau suivant résume les pertes en points de résistance du corps :

Type d'arme sacrée de l'attaquant	Type d'armure du défenseur	Points de résistances de corps perdus
Toutes	Sans armure	3
bronze	bronze	1
argent	bronze	1
or	bronze	2
Argent et or	argent	1
or	or	1

Ces pertes occasionnées par les armes s'effectuent à chaque attaque réussie même s'il reste de la cosmos-énergie à la victime.

De plus, quand un personnage perd la moitié de ses points de résistance de corps, il commence à être très fatigué. Cela se traduit par un malus de 5 points à tous ses jets de dés jusqu'à ce que son score repasse ce fameux seuil fatidique.

Attention, il est recommandé de ne pas infliger aux personnages une « double peine ». Par exemple, un personnage vient de récupérer un peu de cosmos-énergie et il reçoit une attaque puissante sans armure qui lui ramène sa cosmo-énergie à zéro. Il peut perdre 3 points pour avoir reçu une attaque par une arme sacrée sans porter d'armure. Mais, il est sensé perdre 1 point parce que sa cosmo-énergie tombe à zéro. Il devrait perdre alors 4 (3+1) points de résistance du corps. C'est ce qu'on appelle la « double peine ». Il est recommandé de ne faire perdre que la plus grosse sanction et non pas les deux.

Il faut savoir que les combattants que les joueurs jouent dans ce jeu ont une telle science du combat et du corps humain qu'ils peuvent choisir de réduire la puissance de leurs coups et ainsi faire moins de dégâts. De plus, ils peuvent choisir d'épargner la vie de leur adversaire en épargnant les points vitaux. Cela se traduit par le choix à l'attaquant de faire perdre ou non des points de résistance du corps à son adversaire. Tuer un individu n'est jamais un accident, c'est toujours volontaire.

L'utilisation des attaques spéciales

Les attaques spéciales peuvent faire la différence lors d'un combat. Ces attaques coûtent plus cher en cosmos-énergie mais, augmentent de manière significative les paramètres de l'attaque. En plus, l'attaquant peut dépenser encore plus de points de cosmos-énergie pour augmenter ses attaques (comme pour une attaque cosmique de base ; voir plus haut). Cependant, les attaques spéciales sont plus dures à renouveler dans le même tour. Si l'attaquant veut la relancer, il devra réussir un critique au dixième en cosmos-énergie. Attention, cette valeur (la cosmos-énergie divisée par 10) n'est pas sujette aux divisions successives que lorsque le personnage lance une série de coups cosmiques.

Si la **vitesse de coups totale d'une attaque spéciale** (la caractéristique, le bonus de l'attaque spéciale, un éventuel bonus provenant d'une arme ou d'une dépense supplémentaire pour augmenter la caractéristique) est **au moins deux fois supérieur à la valeur de la caractéristique défensive** utilisée, alors le défenseur ne peut faire autrement que de subir l'attaque et d'encaisser les dégâts : La technicité est alors trop complexe et rapide pour le défenseur.

Un attaquant qui utilise son attaque spéciale subit un malus à la défense qui s'applique à la parade et à la rapidité. Ce malus s'applique pendant le tour où est utilisée l'attaque spéciale et pendant le tour suivant (si l'adversaire contre attaque immédiatement ; le meneur peut considérer que ce malus disparaît si les deux adversaires prennent le temps de parler comme pour négocier la reddition d'un adversaire).

Une attaque spéciale peut être comprise en l'observant ou en la subissant. Celui qui veut la comprendre doit faire un jet de ruse avec une marge de 5 fois le nombre de points en cosmos-énergie nécessaire à cette attaque spéciale. En cas de réussite, il a compris l'attaque et **se défend automatiquement sans faire de jet de dé mais devra tout de même activer sa cosmos énergie en dépensant au moins un point de cosmos-énergie** (*il est recommandé de noter sur la feuille du personnage les noms des attaques que le personnage a compris, ça pourrait lui sauver la vie*).

Règle optionnelle :

Une attaque spéciale nécessite toujours un jet de défense (rapidité, parade...) quand elle est employée pour la première fois dans le combat. Même si le défenseur possède une valeur de parade largement supérieure à la vitesse et la puissance du coup qui lui arrive, il devra faire un jet.

Les autres fois où le personnage utilisera cette attaque spéciale contre le même adversaire, cette fois-ci ce sera la règle classique qui s'appliquera. (donc si la valeur de « rapidité » du défenseur est supérieure à la vitesse de coups de l'attaque, il esquivera sans jet de dé).

L'utilisation des techniques particulières

Quand l'attaquant utilise une technique particulière, il doit alors faire un jet dans son « exécution » pour que son attaque réussisse (il doit également dépenser un point de cosmos-énergie). Si c'est une réussite, il doit conserver la marge de côté. En effet, le défenseur doit réussir un jet de défense (qui est obligatoire) avec la même marge. Cette confrontation des marges est là pour simuler la subtilité de la feinte que l'attaquant fait. Il faut se rappeler qu'une technique particulière n'est rien d'autre qu'une feinte. Donc, le défenseur peut se sentir surpris la première fois mais s'attendra à ce coup les fois suivantes. Voilà pourquoi le score en « exécution » de la technique sera divisé par deux, vis à vis de ce même défenseur.

Il n'est pas nécessaire d'essayer de comprendre les techniques particulières étant donné que leur valeur d'exécution va décroître en cas de ré utilisation. Cependant, il est judicieux de demander au personnage qui subit une technique qu'il a déjà reçu, il y a longtemps, un jet en ruse simple pour justifier qu'il se rappelle comment éviter de se faire feinter. En cas de réussite, la valeur de l'exécution de cette technique reprend la valeur divisée par 4 (au moins) dès le début du combat. De plus, un spectateur assistant au combat comprendra lui aussi la technique particulière et bénéficiera des divisions successives sur ce même score en « exécution ».

Règles optionnelles :

-Quand plusieurs combattants veulent attaquer une même cible, il est de coutume de se faire succéder toutes les attaques. Ainsi, le défenseur subit l'effet du surnombre de ses adversaires. Mais, les attaquants peuvent décider d'accorder leurs attaques pour qu'elles arrivent en une seule et même attaque. Il sera possible ainsi de tenter de dépasser une protection importante (comme une armure sacrée puissante). La contrainte est que la valeur en vitesse de coups sera celle qui sera la plus basse parmi les scores des attaquants. Et s'il faut retenter une attaque dans le même round, chacun devra faire son jets en cosmos-énergie. Ceux qui échoueront ne pourront pas « enrichir » l'attaque suivante de ce même round.

-Un attaquant très puissant peut désirer frapper plusieurs adversaires dans le même round. Habituellement, il fera une attaque par cible désignée en fonction du nombre de jets en cosmos-énergie réussis. Mais, quelqu'un de puissant peut vouloir attaquer plusieurs cibles avec la même attaque. A ce moment là, il répartit les scores en vitesse de coups et de puissances de coups suivant ses adversaires à sa convenance (dans les proportions qu'il désire).

Le point faible de cette règle est qu'un attaquant peut se permettre ainsi d'achever les gens à terre en n'accordant qu'un point en vitesse de coups et puissance de coups qui est destiné aux cibles immobiles. Le reste de l'attaque serait réparti sur les autres défenseurs. Il est recommandé, dans un tel cas, d'accorder la possibilité à un défenseur de protéger la cible au sol et soit-même avec le même jet de dés (en cas d'échec il subit les dégâts des deux attaques comme une seule).

Une autre façon de présenter les rounds de combats

Il peut sembler singulier que les personnages ne puissent pas attaquer à chaque round, mais plutôt, un round sur deux. Cela peut déstabiliser certains joueurs habitués à des systèmes différents. Il existe une autre façon de présenter aux joueurs l'enchaînement des rounds.

Au début de chaque round, vous demandez au joueur si son personnage attaque ou se défend. En fonction de ce que décidera l'adversaire, vous pourrez vous retrouver avec des attaques croisées ou un attaquant contre un défenseur. Certains joueurs ne percevront alors pas, quel est l'intérêt de passer un round à se défendre. Rappelez-leur que lors des attaques croisées, la défense et la compréhension des attaques spéciales reçoivent un malus de 25.

Notez que cette méthode éloigne la table de l'ambiance Saint Seiya où les personnages subissent souvent volontairement les attaques de leurs ennemis sans sourciller pour prouver leur puissance et ainsi impressionner l'adversaire.

Récupération naturelle des dégâts

Les points de cosmos-énergie se récupèrent au ratio d'un cinquième de la valeur maximale par heure. Ainsi en cinq heures, le personnage se retrouve à son maximum. Il faut noter qu'un personnage ne peut pas récupérer ses points de cosmo-énergie s'il est en train d'utiliser sa cosmos-énergie (comme lors de l'utilisation d'un talent sur une durée prolongée). Les points de résistance du corps se récupèrent à raison d'un point par semaine. On peut aller jusqu'à deux points si le personnage est au repos complet (*à la discrétion du meneur de jeu*).



Les talents

L'utilisation des talents

Chaque talent s'utilise d'une manière différente. Certains talents ont une grande utilité en combat car ils peuvent être couplés à une attaque spéciale. Dans ce cas, cela doit être déterminé au moment de la création de l'attaque spéciale.

Cependant, une règle est commune à tous les talents : un talent est l'expression de la cosmos-énergie. Par conséquent, chaque utilisation du talent demande la dépense d'au moins un point de cosmos-énergie. Si le personnage n'en a plus, il ne pourra pas l'utiliser à moins de réussir un jet en volonté pour activer sa cosmos-énergie. De plus, il peut dépenser des points de cosmos-énergie pour augmenter la valeur du pourcentage du talent en question pendant un tour. Puis, le personnage fait un jet de 1D100 sous le talent concerné (à sa valeur actuelle s'il l'a dopé en dépensant des points de cosmos-énergie) pour voir s'il a réussi. Même quand le talent est couplé à une attaque spéciale, un jet de ce type est nécessaire. La marge de réussite de ce jet est souvent très importante.

La dépense de la cosmos-énergie pour les alimenter varie d'un talent à l'autre. Elle est précisée pour chaque talent. Dans chacun des cas, si le personnage désire essayer d'avoir une meilleure marge à son jet de talent, il devra dépenser un point de cosmos-énergie supplémentaire, même dans le cas d'un effet qui perdure plus d'un round (comme lors d'une illusion par exemple).

Glace/feu : ces deux talents fonctionnent de la même manière mais à des températures extrêmes opposées. Premièrement, un jet réussi permet de générer à son contact l'élément en question à des températures incroyables.

Si le personnage tient un individu par la main à ce moment là, celui-ci peut en subir des dégâts. C'est une attaque par contact direct. En général, ce genre d'attaque ne marche que par surprise. Le nombre de points de dégâts est égal à la valeur du talent à ce moment là – le résultat du jet de 1D100 (c'est-à-dire la marge). Ces dégâts sont automatiques si l'individu visé ne porte pas d'armure sacrée (il perdra même un point de résistance de corps). Les armures sacrées arrêtent ce type de dégâts à hauteur de leur score en résistance si elles sont en argent ou en or. Une armure de bronze subira un « dégât d'armure » sur une réussite simple au jet du talent concerné. Une armure d'argent arrête les dégâts de ce type normalement (à hauteur de son score en résistance) sauf si un jet critique au dixième a été réussi lors du jet de talent. Dans ce cas, le personnage subit la marge en dégâts et son armure recevra un niveau de dégât d'armure. Une armure d'or arrête les dégâts de ce type (à hauteur de son score en résistance) sauf si le jet de talent est un jet critique au centième. A ce moment, le porteur de l'armure d'or subit la totalité des dégâts (la marge) et son armure subit un dégât d'armure (ce qui correspond dans ce cas à une sévère blessure).

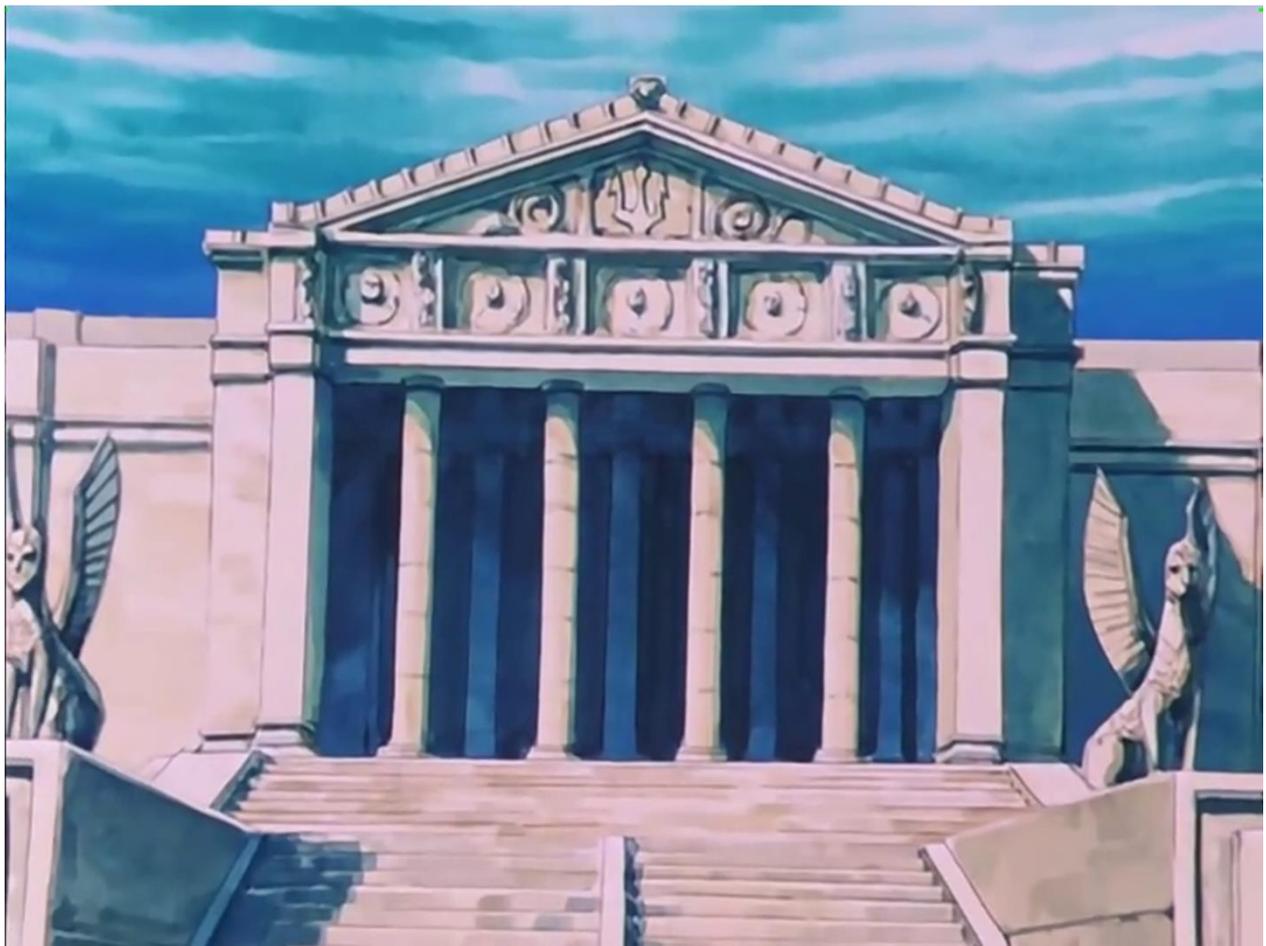
Tenter d'utiliser ces talents sans le coupler avec une attaque spéciale se fait par surprise au contact.

Même si un maître de glace peut se permettre de geler le sol en direction de sa cible, la glace ne sera pas assez rapide pour surprendre un guerrier cosmique. Il est envisageable de tenter ce genre d'astuce dans un espace totalement clos (comme un sous-marin), en espérant que la cible ne puisse pas échapper à la glace qui rampera partout dans sa direction. Là encore, cela reste à la discrétion du meneur.

Certains combinent une attaque spéciale avec ce talent. Dans ce cas, là, il devra, au moment de l'attaque spéciale réussir un jet en talent afin de voir la puissance de son froid ou de ses flammes. Les degrés de jet critique fonctionnent comme décrit plus haut.

Le personnage dépensera un point de cosmos-énergie supplémentaire (il dépense déjà ceux de l'attaque spéciale), mais pourra toujours augmenter son talent en dépensant plus de points de cosmos-énergie. Si l'adversaire reçoit une telle attaque, les dégâts comptabilisés par la puissance de coup de l'attaque seront retranchés normalement par l'armure. Mais, la marge sera ajoutée aux dégâts et ceux-ci ne seront retenus que suivant les règles expliquées pour le cas d'un contact direct (voir paragraphe au dessus).

Dépense : 1 point de cosmos-énergie à chaque utilisation de ce talent.



Exemple:

Une attaque spéciale totalise des dégâts de 40 points (en comptant la puissance de coups et le bonus en puissance de l'attaque spéciale).

Cette attaque est couplée au talent feu qui s'élève à 70 %

Le défenseur porte une armure de niveau argent dont la résistance est de 50 (le fonctionnement des armures sacrées est décrit dans un chapitre ultérieur).

Cas 1 :

Le jet en feu est raté. Les dégâts sont donc tous arrêtés par l'armure sacrée ($40 < 50$)

Cas 2 :

Le jet en feu est de 64 → la marge est donc de 6. Le total des dégâts est de 46. Le défenseur ne reçoit rien.

À noter, si son armure était de niveau bronze, le défenseur aurait reçu, malgré tout, 6 points de dégâts, car un jet simple suffit à « passer outre » la protection d'une armure de bronze (qui aurait, en plus, reçu un dégât d'armure).

Mais, il faut réussir un jet critique au dixième pour « passer outre » une armure de niveau argent.

Cas 3 :

Le jet de feu est égal à 25 → la marge est donc de 45. Le total des dégâts est donc de 85. Par conséquent, le défenseur reçoit 35 points de dégâts.

Cas 4 :

Le jet en feu est de 5 → non seulement, la marge est de 65, mais en plus, il s'agit là d'un jet critique au dixième (qui donc passer outre la protection de l'armure sacrée et lui occasionner un dégât d'armure). Dans ce cas là, le défenseur commence par se prendre l'intégralité des dégâts de glace, soit, 65 points. Après seulement, on applique les dégâts dur este de l'attaque, qui, dans ce cas, restent inférieurs à la protection ($40 < 50$) et ne feront rien.

Ce qu'il ne faut pas faire (dans le cas 4) est de faire la somme des dégâts ($40 + 65 = 105$) et d'en soustraire la protection (ce qui donnerait alors 55 points de dégâts). Le jet critique fait passer les dégâts de feu en premier lieu (ce qui rend à ce moment là, l'attaque spéciale bien plus dévastatrice).

Foudre : ce talent fonctionne en grande partie comme feu/glace. La différence est que ce talent n'occasionne pas de dégât sur les armures sacrées. Au lieu de cela, il peut en vider la cosmos-énergie. Quand une attaque ou une technique touche un porteur d'armure, la valeur peut « passer sous la protection » suivant les mêmes règles que pour glace/feu. Mais, au lieu d'occasionner un dégât à l'armure sacrée, sa réserve de cosmos perd un nombre de points égal à la marge effectuée sur le talent foudre. Bien sûr, l'armure récupérera naturellement les points perdus ainsi.

Dépense : 1 point de cosmos-énergie à chaque utilisation de ce talent.

Contrôle d'animaux : ce talent permet de contrôler un type d'animal spécifique. Un jet réussi permet de se prémunir contre l'hostilité des animaux de ce type. Sur un jet normal, le possesseur de ce talent peut les faire accourir vers lui et les faire obéir. Ce genre de talent dépense très vite les points de cosmos-énergie. Un jet critique réussi au dixième prolonge le temps où les animaux resteront sous contrôle. En cas de duel d'opposition entre deux possesseurs de ce même talent (pour le même animal), le vainqueur est celui qui a une meilleure marge à son jet de dé.

Pour confier une mission longue et/ou compliquée à un animal, il est nécessaire de faire un jet de critique au dixième.

Au bout de trois jets critiques au dixième sur un même animal, celui-ci « adopte » le possesseur de ce talent et le sert sans que plus aucun jet de dé soit nécessaire. Il est alors devenu son familier.

Il est possible de rendre son familier plus puissant ou plus intelligent qu'il ne devrait l'être. Pour cela, il est nécessaire de faire 5 jets de critique au dixième pendant une longue période de dressage. Le familier deviendra alors un compagnon malin et robuste. Mais il restera un animal.

Si pendant le dressage, un jet de critique au centième est réussi, alors le dresseur peut décider d'offrir une capacité exceptionnelle à son familier (*comme quand le loup de Fenris copie la cosmos-énergie de son maître ou quand les corbeaux du chevalier d'argent du même nom fond pleuvoir une pluie de plumes collantes contraignante sur Seiya ; encore que pour le deuxième cas, il est nécessaire de convertir la meute*). Si le dresseur opte pour cette capacité spéciale (en accord avec le MJ), l'animal ne pourra plus rien apprendre d'autre.

Il est également possible de convertir la meute. Pour cela, il faut réussir à faire 5 familiers parmi la même meute. Alors toute la meute agira comme une seule et même entité. Les capacités spéciales peuvent alors être utilisées par la meute (une seule capacité pour une meute).

Utiliser ce talent avec une attaque spéciale consiste en général à utiliser les animaux comme diversion ou camouflage. Dans ce cas précis, l'attaque spéciale est totalement inutilisable si le personnage n'a pas appelé les animaux concernés autour de lui. Cela se traduit par un jet de talent dont on retiendra la marge quand l'attaque spéciale est employée. Cette marge est utilisée en malus pour la défense de l'opposant face à cette attaque.

Dépense : Le personnage dépense 1 point de cosmos-énergie lors de l'utilisation de ce talent. Mais l'effet perdure. S'il donne un nouvel ordre à l'animal, il devra en dépenser encore un. S'il veut maintenir l'effet de son contrôle, il dépensera un point supplémentaire en début de scène suivante.

Illusion : ce talent permet de faire des images précises sur un simple jet réussi. La plupart des gens croiront que ces images sont vraies. Ainsi, le personnage peut changer le décor d'un lieu, faire apparaître des doubles de lui-même... Sur un jet critique au dixième, les images auront une consistance et tromperont aussi le sens du toucher (consistance physique). A ce niveau, on peut enfermer un individu dans un labyrinthe illusoire. Si l'illusion nécessite un son précis ou une odeur particulière, une marge de 20 est nécessaire sur le jet de ce talent. A noter que chaque marge de 20 points peut permettre de se créer un double de soit-même (ou d'une autre personne). En aucun cas, ce talent peut servir pour changer son apparence (le talent avancé mimétisme remplit ce rôle).

Le personnage peut utiliser ce talent couplé avec une attaque spéciale. Dans ce cas, l'illusion sera toujours la même, mais toujours aussi déconcertante. Deux effets peuvent être utilisés dans ce cas. Ces effets doivent être décidés au moment de la création de l'attaque spéciale. Soit, la marge du jet de talent fait lors de l'attaque est utilisé comme malus à la défense de celui qui la subit. Soit la marge est employée comme malus pour toute personne qui souhaiterait analyser et comprendre l'attaque spéciale.

Dépense : Le personnage dépense 1 point de cosmos-énergie lors de l'utilisation de ce talent. Mais l'effet perdure. S'il veut maintenir son illusion, il dépensera un point supplémentaire en début de scène suivante.

Défense parfaite : Le personnage crée un mur invisible, lumineux ou scintillant (au choix) en rendant tangible sa cosmos-énergie. Cette défense est très efficace car elle forme un mur de protection solide. Le niveau de talent actuel (potentiellement dopé par une dépense de points de cosmos-énergie) est utilisé comme valeur défensive. Le personnage ne pourra pas utiliser d'autres options de défense. Si la valeur défensive est supérieure la vitesse du coup, un simple jet réussi met l'utilisateur de ce talent à l'abri de l'attaque qui lui arrive dessus. A ce moment là, l'attaque s'écrase sur le mur sauf si la puissance du coup est supérieure à la valeur du talent. Si c'est la cas, alors le mur se brise sans apporter aucune protection. Si le mur se brise, le possesseur de ce talent ne pourra pas utiliser une autre méthode de défense et subira les dégâts de l'attaque. La véritable utilité de ce mode de défense est qu'une fois installé, le mur arrête toute la succession des attaques pour la durée du round. Si l'attaquant refait un jet de cosmos-énergie (en tenant compte des facteurs de division par deux) et ainsi attaque plusieurs fois dans le tour, ses attaques s'écraseront toujours sur le même mur.

Si la valeur défensive est par contre inférieure à la vitesse du coup qui arrive, le personnage devra réussir une marge d'au minimum 20 pour placer son mur protecteur à temps.

On note que le meilleur moyen de combattre un adversaire qui possède ce talent consiste à frapper de plus en plus fort. Ainsi, si l'attaquant décide d'augmenter sa valeur de puissance de coup en cours de tour en dépensant des points de cosmos-énergie. Et s'il dépasse le seuil, alors le mur explose et l'attaque porte.

Le problème de ce talent est qu'il occasionne un malus à son utilisateur quand il décide de « casser son mur » et attaquer au tour suivant. La vitesse de son coups est réduite de la valeur de son jet de talent (et non pas sa marge) pour le tour suivant. Si le jet est un résultat critique, aucun malus ne s'applique par contre.

Si le jet de talent est un critique au dixième, il peut aussi choisir de faire apparaître un second mur pour se prémunir d'une attaque qui pourrait venir de quelqu'un d'autre.

Coupler la défense parfaite avec une attaque spéciale est impossible car c'est un talent défensif uniquement. L'utilisation de la défense parfaite subit elle aussi un malus de 25 dans le cadre d'une « attaque croisée ».

Dépense : 1 point de cosmos-énergie à chaque utilisation de ce talent.

Télékinésie : ce talent permet de déplacer des objets. Un jet réussi permet de faire voler des objets un peu partout, y compris les plus lourds. Il est même possible de retenir quelqu'un grâce à la télékinésie. Mais le défenseur pourra alors faire un jet de puissance de coup. Celui des deux qui possède la meilleure marge l'emporte.

Ce talent couplé à une attaque spéciale peut permettre de rajouter des objets qui impactent la cible en même temps que l'attaque. Alors, la marge sera soit rajoutée à la puissance de coups, soit retranchée à la défense de la cible (là encore le choix se détermine lors de la création de l'attaque spéciale).

Dépense : 1 point de cosmos-énergie à chaque utilisation de ce talent.

Télépathie : Lire les pensées de l'adversaire permet de voler des informations et d'anticiper sur ses actions. Là, on s'attaque directement à la volonté de la cible. La cible peut alors faire un jet de contrôle pour résister. La meilleure des marges l'emporte. L'utilisation simple de ce talent est de lire dans l'esprit de la cible et de savoir ce qu'elle va faire comme type d'attaque. Ainsi, le MJ devra dire au joueur qui incarne le personnage utilisant ce talent ce que compte faire son adversaire : une attaque spéciale ? Va-t-il doper une caractéristique ? De combien ? quel type de défense il fera ? Ce talent peut aussi permettre d'anticiper une attaque. La marge sera alors utiliser comme bonus à la défense.

Dépense : 1 point de cosmos-énergie à chaque utilisation de ce talent.

Invisibilité : Ce talent permet à son possesseur de devenir invisible. A ce moment là, il peut se permettre d'attaquer sa cible avec un bonus à la vitesse de coups égal à sa marge. Ce talent peut être ajouté à une attaque spéciale déjà connue à l'occasion. Il est inutile de « coupler » le talent à la dite attaque.

Le personnage peut tout simplement décider d'exécuter cette attaque en restant invisible et donc bénéficier du bonus de marge. Cependant, s'il décide de n'utiliser que des attaques physiques, alors il prend le risque de se faire attraper par son adversaire. Et donc, celui là pourra porter une attaque car il aura localisé son adversaire encore invisible.

Ce talent possède une faille : si l'adversaire est un adepte du combat en aveugle (comme un monstre possédant un flair de chien ou un radar de chauve-souris), il ne sera pas gêné par l'invisibilité du personnage. Cependant, en cas de jet critique au dixième, le personnage sera capable de se rendre imperceptible pour les autres sens aussi.

Dépense : Le personnage dépense 1 point de cosmos-énergie lors de l'utilisation de ce talent. Mais l'effet perdure. S'il veut maintenir son invisibilité, il dépensera un point supplémentaire en début de scène suivante.

Contrôle : Ce talent est l'expression de la méditation ultime. Il permet d'étendre ses perceptions sur un simple jet de talent. De plus, ce talent permet de résister à des attaques mentales. Ainsi, il s'oppose à des talents comme illusion, télépathie ou invisibilité. Si le possesseur de « contrôle » réussit une marge supérieure à la marge du talent de son adversaire (dans le cadre de télépathie, invisibilité ou encore illusion), il sera à l'abri de ces effets jusqu'à ce que son adversaire retente de le tromper en faisant une meilleure marge que celle du défenseur (il déjouera l'illusion, empêchera qu'on lise dans son esprit, trouvera l'être invisible).

Il est permis de faire un jet en contrôle (en dépensant le point de cosmos-énergie requis) en réaction d'une attaque mentale si le personnage en a conscience (un télépathe peut lire un personnage qui possède le talent contrôle car celui-ci ne s'en rend pas compte. Mais une fois que la cible l'aura compris, il pourra se mettre en contrôle de soi pour y résister). Le personnage qui utilise régulièrement contrôle peut percevoir loin et avec précision. Ainsi, un simple jet de dé permettra de détecter une cosmos-énergie qu'on tente de cacher, voire même d'évaluer sa puissance.

Dans le cas d'une action purement défensive, le personnage peut déclencher son « contrôle » en plus d'une action qui peut être tout autre. Par exemple, un personnage lance une attaque spéciale qui est couplée avec une illusion. Le défenseur pourra lancer sa concentration (son talent « contrôle ») et se défendre face à l'attaque qui l'a pris pour cible. C'est d'ailleurs la seule exception à la règle du « un seul type d'action par round ».

Dépense : Le personnage dépense 1 point de cosmos-énergie lors de l'utilisation de ce talent. Mais l'effet perdure. S'il veut maintenir sa concentration, il dépensera un point supplémentaire en début de scène suivante.

Guérison : Ce talent permet de soigner des personnes blessées. Sur un jet de talent, le personnage soigne une personne normale. S'il est nécessaire de lui rendre des points de résistance du corps, le jet de talent redonne un dixième de la marge (arrondi à l'inférieur). Sinon, il peut choisir de transférer de sa cosmos-énergie à son patient.

Chaque point dépensé en plus de celui nécessaire pour activer son talent sera gagné par le patient.

Ce talent a rarement une utilité en combat. Coupler une attaque spéciale avec ce talent est trop rare pour être évoqué.

Dépense : 1 point de cosmos-énergie à chaque utilisation de ce talent.

Réparation d'armures : ce talent permet de restaurer les armures sacrées. Il sera décrit dans la paragraphe des armures.

Dépense : 1 point de cosmos-énergie à chaque utilisation de ce talent.

Les talents avancés

Certains talents sont très rares et difficiles à apprendre. La plupart d'entre-eux nécessitent des pré-requis. Ils s'adressent à des guerriers cosmiques avancés sur la voie de la compréhension de leur cosmos-énergie. S'ils ont les pré-requis nécessaires, ils peuvent tenter de développer un talent avancé de son côté (par l'apprentissage en solo). Mais, ils peuvent également l'apprendre auprès d'un maître.

En voici la liste et leurs fonctionnements :

-Résurrection : Quand le personnage meurt, il effectue un jet dans ce talent sans pouvoir l'augmenter en dépensant des points de cosmos. Cependant, le septième sens fonctionne sur ce talent gratuitement (sans dépenser de cosmos). En cas de réussite, le personnage redevient comme neuf, avec tous ses points de cosmos et de résistance de corps. Il faut noter que ce talent ne nécessite pas de dépenser un point de cosmos-énergie pour l'activer.

Ce talent est une sorte de concentration inconsciente lié à un instinct de survie. En canalisant cette volonté de survie, le personnage renonce au repos éternel pour revenir se battre.

Il s'apprend très difficilement car il ne s'augmente que si le personnage l'utilise. En d'autres termes, il prend le risque de mourir. Aussi, un mentor amènera régulièrement le personnage aux portes de la mort pour lui apprendre les bases de ce talent (la plupart des disciples en meurent, tout simplement). La résurrection n'est enseignée par aucun clan. C'est le talent le plus rare au Monde. Cependant, il peut arriver qu'il s'agisse d'une bénédiction divine, une récompense de quête. Un dieu peut parfois arracher un guerrier cosmique de la mort pour le maintenir en vie. C'est à ce moment qu'un mortel peut comprendre, grâce à cette expérience de mort vécue, comment s'en prémunir ultérieurement.

L'expérience dans ce talent ne fonctionne que si le personnage a utilisé ce talent pendant le combat. Il s'augmente au même rythme que les autres (soit 1D6 ou 1D6+2).

En cas de jet critique au dixième, le personnage peut ramener des morts une personne (et une seule) qui vient de mourir pendant le même combat que lui, ou autour de lui (à la discrétion du MJ).

Dépense : ce talent ne nécessite la dépense d'aucun point de cosmos-énergie.

-Transe : Ce talent est une évolution du contrôle. Il permet de se mettre en transe pour essayer d'avoir une vision lointaine du monde. C'est utiliser le talent contrôle mais à longue distance.

Un jet normal permet de sentir ce qui se passe à des milliers de kilomètres. Un jet critique au centième amène une perception globale. Les domaines divins (Mont Olympe, Yomi, Valhalla...) sont épargnés par ce type d'espionnage.

Ce talent permet également de s'abstenir de se nourrir, de boire, de dormir pour des durées exceptionnelles (en années). Il permet aussi de ralentir le vieillissement : un personnage en transe ne vieillit plus. Son vieillissement reprend dès que sa transe est finie.

La transe peut également servir à masquer sa présence. La nature oubliera tout simplement la présence du personnage. Localiser un individu sous transe doit être fait avec un jet de contrôle (ou de transe) avec une marge supérieure de 10 points au jet de transe de la personne recherchée.

Les pré-requis de ce talent sont : 75 % en contrôle et 60 % en volonté.

Dépense : ce talent nécessite 1 point de cosmos-énergie lors de son activation. Mais, l'effet perdure aussi longtemps que le désire le personnage sans aucune limite ni coût supplémentaire.

-Enchantement : Ce talent permet d'effectuer un charme comme la séduction mais à grande vitesse. Les jets servent à effectuer les étapes de la séduction. Un simple jet réussi entre en opposition avec un éventuel jet de contrôle pour y résister (à la meilleure des marges). Une réussite simple permet d'accéder au premier stade de la séduction : la victime n'achèvera, ne tuera pas le personnage. En cas de réussite critique au dixième, la victime ne peut tout simplement pas attaquer le personnage. En cas de réussite au centième, la victime atteint le troisième stade de la séduction.

La durée des effets de stade 1 et 2 s'arrêteront quand le personnage s'en ira. Mais le stade 3 durera plus longtemps. En général, il s'agit de la marge de réussite en jours. Une victime déjà à ce stade peut être à nouveau enchantée pour atteindre le stade 4 de la séduction (cela nécessite un jet simple d'une marge d'au moins 30). Et dans ce cas, la victime sera sous cet effet pendant un nombre de mois égal au dixième de la marge (donc au moins 3 mois).

Les pré-requis de ce talent sont : 60 % en beauté et 35 % en ruse.

Dépense : 1 point de cosmos-énergie à chaque utilisation de ce talent.

-Aura de feu/glace/foudre : ce talent permet d'émettre une aura contenant de l'énergie provenant des talents concernés. Le personnage effectue un jet sous ce talent. Puis, et cela tant qu'il le désire, toute personne qui l'attaquera subira un effet de la marge de réussite comme s'il se faisait toucher.

Ainsi, une aura de glace, fera un effet de glace sur les victimes qui attaqueront le personnage (dégâts retenus ou non par la protection de l'armure, dégât sur l'armure...).

Les pré-requis pour ce talent sont : 100 % dans le talent sous-jacent concerné et 50 % en volonté.

Dépense : le personnage dépense 1 point de cosmos-énergie lors de l'activation de ce pouvoir. L'effet perdure pour tout le combat.



-Sphère : Ce talent est une déformation de défense parfaite. Il permet de créer une bulle de protection autour de soi. L'effet est similaire à défense parfaite. Mais une fois la bulle installée, le seul moyen de la défaire est de frapper plus fort que la résistance de la bulle. Il est à noter que cette résistance est égale aux scores cumulés de défense parfaite + sphère. Si le personnage veut étendre sa sphère pour englober autre chose que lui-même, il devra réussir un jet critique. Pour un critique au dixième, il peut englober une maison. Pour un critique au centième, un quartier d'habitation peut être protégé.

Les pré-requis de ce talent sont : 60 % en défense parfaite et 60 % en contrôle.

Dépense : Le personnage dépense 1 point de cosmos-énergie lors de l'utilisation de ce talent.

Mais l'effet perdure. S'il veut maintenir sa sphère, il dépensera un point supplémentaire en début de scène suivante.

-Mimétisme : Le personnage peut prendre l'apparence et les habitudes d'une personne qu'il connaît. Il copiera son image, sa voix, son odeur, son aura. Il pourra aussi grimer son attaque spéciale pour la faire ressembler à celle de la personne qu'il copie. Mais les effets (statistiques ou talent) ne seront qu'imiter. Ainsi, une attaque utilisant le talent feu ne brûlera pas la cible même si celle-ci a vu les flammes accompagner l'attaque spéciale.

Les pré-requis de ce talent sont : 85 % en illusion et 50 % en contrôle

Dépense : 1 point de cosmos-énergie à chaque utilisation de ce talent.

Petit rappel : Certains talents peuvent être utilisés de façon prolongée (rester en état de concentration par « contrôle » ou « transe », maintenir une illusion, rester invisible...). Pendant cette durée, le personnage ne peut pas récupérer de sa propre cosmos-énergie. Gardons à l'esprit qu'une armure sacrée régénère sa réserve de cosmos-énergie même si celui qui la porte est en train d'utiliser sa cosmos-énergie.

Les armes et armures sacrées

Les armures sacrées

Les dieux ont confié aux mortels qui les servent des armures sacrées. Il en existe trois types : les armures de bronze, d'argent et d'or. Les armures d'or (les plus puissantes) ne sont confiées qu'aux guerriers les plus puissants et les plus dévots envers leur divinité. Au Japon, les armures n'ont pas forcément l'apparence de bronze d'argent ou d'or. Mais dans un souci de compatibilité des attributs sacrés avec les autres panthéons, chaque arme et armure sera décrite suivant ces règles (il sera spécifié leur niveau bronze argent ou or).

A chaque attaque reçue par le personnage, le score de résistance est soustrait aux dégâts. Il peut même arriver que le personnage portant une armure ne perde aucun point de cosmos grâce à la résistance de son armure sacrée.

Deux paramètres sont prépondérants au sujet des armures sacrées :

La résistance : il s'agit tout bonnement de la protection qu'apporte l'armure en question. Cette valeur est soustraite aux dégâts des attaques que reçoit celui qui la porte. De plus, ce score est déterminant pour savoir à partir de quand une armure commence à se fissurer sous les attaques de l'ennemi.

Le cosmos : ce score est une réserve de cosmos-énergie utilisable pour faire les mêmes choses que le score du personnage (payer le coût d'une attaque spéciale, augmenter temporairement un talent...) Mais le cosmos de l'armure ne peut pas être comptabilisé pour déterminer quand le personnage doit faire un jet de volonté lors du combat. Il ne s'ajoute pas au score de cosmos-énergie lorsqu'il reçoit une attaque.

Les points de cosmos-énergie dépensés de la réserve de l'armure se récupèrent en fonction de l'armure en question. Les standards sont tels que :

Type d'armure sacrée	Récupération des points de cosmos-énergie par heure
Bronze	5
Argent	15
Or	40

Ces valeurs sont les valeurs par défaut. Certaines armures ont un taux de récupération différent.

Les ordres de grandeurs des paramètres des armures sont elles-aussi fonction du type d'armure. On a des valeurs proches de :

Type d'armure sacrée	Résistance	Réserve de cosmos-énergie
Bronze	20 à 30	20 à 30
Argent	45 à 60	45 à 60
Or	80 à 90	60 à 80

Certaines armures ont des objets utiles qui sont ajustés à l'armure sacrée. On peut parfois trouver des armes, des boucliers et des instruments de musiques accolés à l'armure sacrée. Bien souvent, ces objets sont utilisables en combat.

Les boucliers sont utiles pour se défendre en combat. Ils disposent de deux caractéristiques pour les définir :

Résistance : le bouclier est toujours plus résistant que l'armure qui le porte. En général, cette valeur est d'environ « résistance de l'armure » + 20 à + 50 points. C'est sans doute la pièce la plus solide de l'armure sacrée.

Bonus à la parade : l'utilisation d'un bouclier permet un bonus à la parade d'environ +20 points. Mais la forme du bouclier modifie ce bonus qui est donc différent d'une armure sacrée à l'autre.

Les armes aussi sont paramétrées. On peut trouver des épées, des tridents, des masses, des haches et même des arcs. Les paramètres des armes sont :

Vitesse : l'attaque qui utilise une arme voit son score en vitesse de coups augmenté (en général de +10).

Puissance : l'arme donne un bonus aux dégâts lors de son utilisation. En général, le bonus augmente les dégâts de +15.

Résistance : l'arme dispose d'une résistance qui est supérieure à celle de l'armure qui la porte. Le score est en général de « résistance de l'armure » + 10 à 20 points.

Ajustement défensif: certaines armes aident ou handicapent à la défense. Ce nombre est souvent compris entre -20 et +10.

Les armures peuvent également disposer d'un instrument qui aura un pouvoir hypnotique, soporifique ou encore qui occasionnera des dégâts sur le système nerveux. Les instruments disposent de deux scores :

Résistance : l'instrument a une résistance qui n'est pas toujours supérieur à celle de l'armure sacrée. En effet un instrument peut être plus fragile que l'armure.

Envoûtement : cette valeur est le pourcentage de l'attaque lors l'utilisation d'un instrument. La marge du pourcentage sur le jet de dé est directement le dégât subi par l'adversaire (**dégât qui ne peut pas être encaissé par une armure**). Un instrument peut affecter plusieurs cibles, mais ne peut être employé en tant qu'attaque qu'une fois par tour. Le talent « Contrôle » permet de compenser l'attaque sonique de l'instrument. Les marges des jets de dés (envoûtement contre contrôle) sont opposées pour voir si les dégâts sont totalement neutralisés ou pas. Le défenseur subira les dégâts qu'ils subsistent une fois la marge du jet de « contrôle » soustraite aux dégâts provenant de la marge du jet de dé d'envoûtement.

Il existe certains instruments, très rares, qui occasionnent des dégâts directement sur le score en « résistance du corps » et non pas sur la cosmos-énergie.

Les valeurs et règles citées pour caractériser les armures, armes, boucliers et instruments sont purement informatives. Les artefacts sacrés des dieux peuvent souvent dépasser ces valeurs ou avoir leurs propres règles de fonctionnement.

Les dégâts des armures sacrées

A chaque fois, qu'une armure reçoit l'équivalent de 3 fois sa résistance en dégâts, en une fois, elle subit un « dégât d'armure ». Au bout de 3 « dégâts d'armure », elle tombe en pièces et doit être réparée.

De plus, si une armure reçoit deux « dégâts d'armure » d'un seul coup, elle meurt, si elle finit par en recevoir un troisième et se fait détruire. Sa couleur noircit et l'armure semble pourrir.

Règle optionnelle : Une armure qui reçoit trop régulièrement des dégâts (à la discrétion du meneur de jeu) peut ne plus parvenir à se réparer. Le dégât perdura plusieurs jours, voire des mois ou jusqu'à ce qu'un réparateur d'armure consacre son art sur cet objet sacré.

Une armure trop régulièrement brisée peut finir par mourir, même si elle est pourtant réparée à chaque fois.

Il y a donc plusieurs états de l'armure sacrée : en bonne état, endommagée (un ou deux dégâts d'armure), brisée (trois dégâts d'armure), morte (a reçu deux dégâts d'armure en un seul coup).

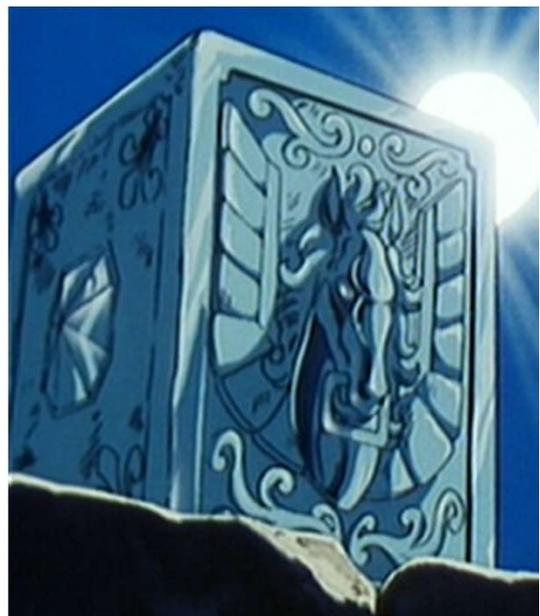
Une armure endommagée récupère un dégât d'armure par jour passé dans son urne. C'est la guérison naturelle de l'armure.

Une armure brisée peut être réparée par un utilisateur du talent « réparer les armures ». Plus l'armure est d'un métal noble, plus le temps de réparation sera long. De plus, le type d'armure amène un malus au jet de dé qui est égal au dixième de son score en résistance.

Ressusciter une armure morte est une entreprise difficile et dangereuse. D'abord il faut une grande quantité de sang de guerrier cosmique. La perte du sang occasionne une perte de points de résistance du corps ainsi qu'une possibilité de mort instantanée. La procédure draine l'étincelle de vie du donneur qui sera transmise vers l'armure sacrée.

Type d'armure	Points de résistance de corps perdus	Pourcentage de mort instantanée
Bronze	3	30
Argent	6	60
Or	10	95

Mais plusieurs guerriers cosmiques peuvent apporter leur sang pour une même armure. Le péril (pourcentage de mort) et les points de résistance de corps drainés sont alors divisés équitablement entre les donneurs.



Lors du jet de réparation dans le cadre d'une résurrection d'armure (et seulement dans ce cas là), l'armure peut être améliorée. Sur un jet critique au dixième, la résistance de l'armure (et tous les objets qui y sont rattachés comme les armes ou les boucliers) gagnera un point. En cas de jet critique au centième, la résistance augmente de deux points.

De plus, la réserve de cosmos peut être augmentée en fonction de la qualité du sang versé. Si le jet de réparation obtient au moins une marge de 50, la réserve de cosmos de l'armure est augmentée. Elle gagne le score de cosmos-énergie divisé par 10 du donneur de sang.

Le MJ doit aussi tenir compte du « train de vie » de l'armure sacrée. Si le porteur passe son temps à se battre et que l'armure est régulièrement endommagée, le MJ peut décider parfois que la récupération du dégât d'armure dans l'urne peut lui être refusé (un jour pourrait ne pas suffire et la rémission pourrait aller jusqu'à plusieurs semaines).



L'appel divin

L'appel divin représente l'affection qu'un dieu porte à un mortel. A sa création, le personnage n'en possède pas. Mais, plus il se fait remarquer par son dieu ou sa déesse, plus il gagnera de points en appel divin. Ainsi, il remplira des missions pour défendre son sanctuaire, répondre aux critères de son dieu, et faire des actes de foi. Ces faits se verront récompenser par des points d'appel divin.

Voici quelques exemples de gains en appel divin :

Acte	Gain en appel divin
Sauver des serviteurs du dieu	1 à 3
Sauver le sanctuaire	10 à 15
Combattre pour une guerre voulue par son dieu	1 à 10 en fonction de l'implication
Vaincre un puissant ennemi de son dieu	5 à 15
Sauver la destinée de l'Univers (partant du principe que le dieu du personnage le souhaite)	20 à 30

L'appel divin dépensé n'est pas récupéré en fin de partie. Il faut à nouveau refaire des exploits pour attirer les bonnes grâces de sa divinité pour en regagner.

Il faut souligner que les dieux n'ont pas tous les mêmes objectifs. Si un dieu désire qu'une bataille soit gagnée par tel faction, il récompensera ses serviteurs qui combattent dans ce camp.

Mais un autre dieu peut se moquer éperdument de ce conflit et ne pas récompenser un serviteur qui y prend part, d'un côté comme de l'autre. Il est donc recommandé de ne pas attribuer le même nombre de points d'appel divin en fin de scénario pour tous les personnages. Ce gain devra être personnalisé en fonction des désirs du kami ou du dieu qui donne cette récompense.

Il arrive aussi que les dieux, toujours en train de s'occuper des affaires des mortels, favorisent un serviteur plutôt qu'un autre. Aussi, certains personnages en danger peuvent recevoir des points d'appel divin alors qu'ils sont en danger. Il arrive même que certains personnages, bénis des dieux, reçoivent des points d'appel divin sans aucune raison apparente de manière régulière. *On citera par exemple, Aphrodite et Apollon qui peuvent donner des points à des gens beaux (plus de 80% au score en beauté). On citera Odin qui donne des points d'appel divin à des guerriers courageux (plus de 80% en volonté). Il est préférable de laisser ce type de dons gratuits pour souligner l'importance de tel ou tel PNJ de votre chronique.* Bien sur, des dieux aident des mortels dans le but de les manipuler et les pousser à accomplir des actes qui leur rend service. Ces petites touches d'aides divines doivent être utilisées avec parcimonie pour conserver l'ambiance de ce jeu.

Dans certains cas, des personnages peuvent recevoir des points d'appel divin de dieux qu'ils ne prient pas. Dans certaines périodes troublées, les personnages peuvent, sans vraiment le vouloir, rendre des services à un dieu qui n'est pas le leur.

Ainsi, on peut estimer qu'un chevalier d'Athéna en combattant un ennemi de Poséidon peut en être récompensé par celui-ci s'il estimait qu'il était important d'éliminer cet ennemi. Ce genre de cas doit rester exceptionnel. Et bien sur, les points en questions ne pourront être dépensés que comme des points de cosmos-énergie et non pas pour appeler des miracles (voir ci-dessous). Les scores en appel divin provenant de plusieurs dieux devront être distincts sur la feuille de personnage.

Il y a également ce qu'on appelle l'appel divin caché. Quand un joueur incarne merveilleusement bien son personnage aidant la table à s'immerger dans une ambiance héroïque, le meneur traduit une récompense sous forme d'appel divin qui n'est pas inscrit sur la feuille de personnage du joueur. Le joueur peut interpréter avec ferveur la foi de son personnage envers son dieu ou exprimer le sentiment de son personnage qui donne tout pour accomplir une quête divine. Cette aide divine est directement employée en jeu comme malus à la défense de l'adversaire ou augmentation de la vitesse de coups du PJ qui s'est illustré. C'est un peu une façon élégante de mettre en valeur les personnages des joueurs qui aident à l'ambiance épique de Saint Seiya.

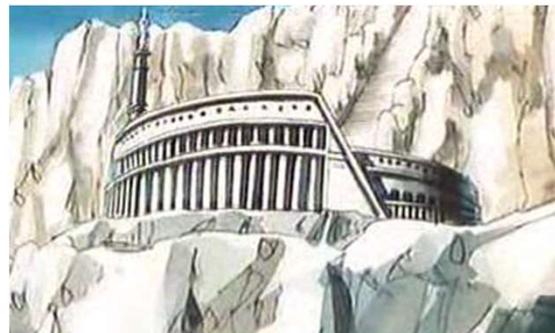
Les points d'appel divin peuvent être utilisés de deux manières :

-Chaque point dépensé peut être utilisé comme les points de cosmos-énergie pour augmenter les capacités physiques du personnage ou activer une parade ou un talent par exemple. Un seul point permet d'activer sa cosmos-énergie pour attaquer, utiliser une attaque spéciale (même si le coût de cette attaque est supérieur).

-Le personnage peut essayer de faire intervenir directement son dieu dans un combat. C'est « faire appel au miracle ». L'effet est possible quand le personnage (ou quelqu'un ou quelque chose que le dieu en question apprécie) est en grand danger. Pour cela, le personnage devra réussir un 1D100 avec un résultat égal ou inférieur à son score actuel d'appel divin. Si le jet est réussi, son dieu fera une intervention significative mais pas forcément une intervention qui assure la victoire. Le dieu peut par exemple, soigner entièrement le personnage, le transporter ailleurs, lui augmenter temporairement ses capacités, lui envoyer des renforts... Dans tous les cas, le personnage perd énormément de points en appel divin : il n'en conserve que 10% de sa valeur au moment du jet de dés. Si la supplique est inutile ou ridicule, aucune intervention ne se produira mais les points seront tout de même perdus.

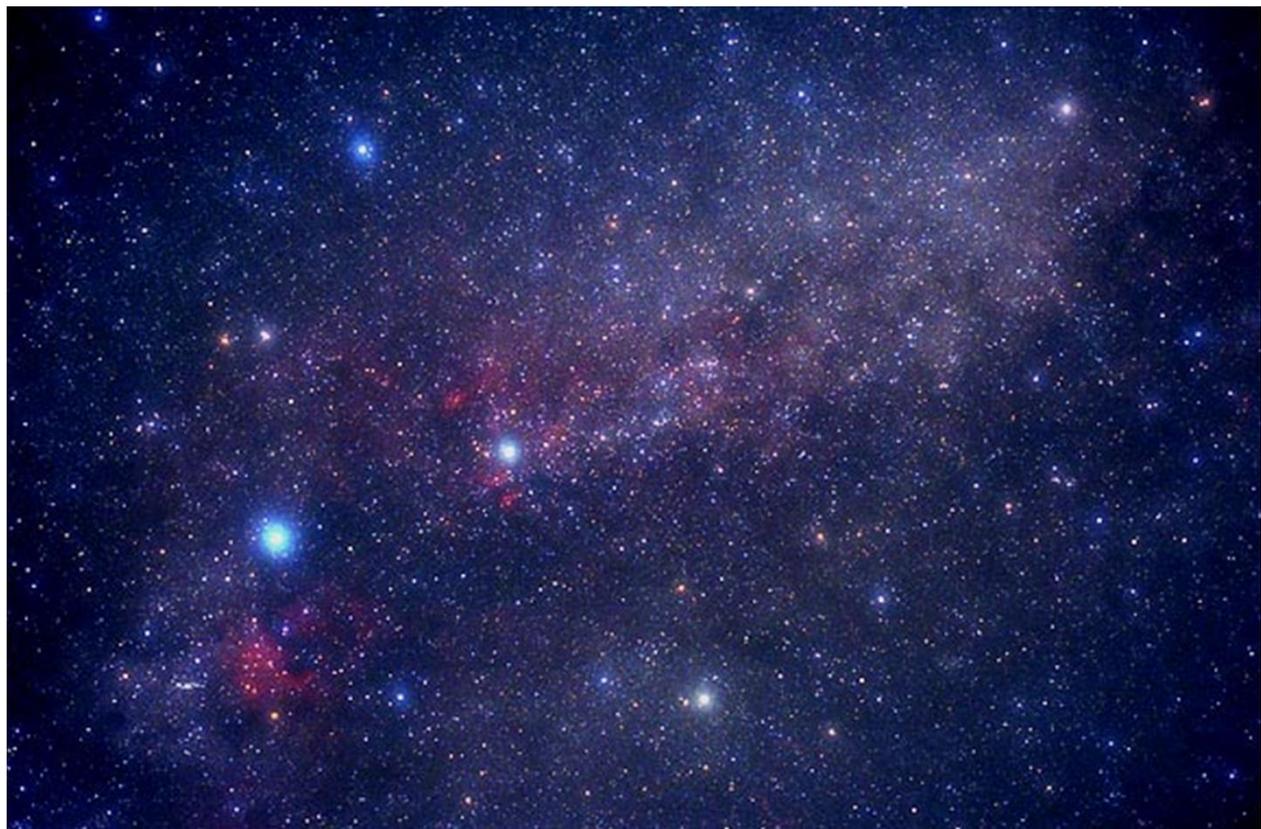
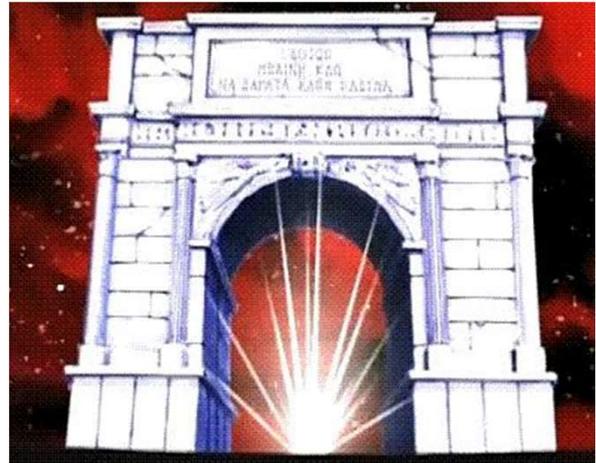
Règle optionnelle : Si vous désirez augmenter l'aspect héroïque de ce jeu, permettez à vos joueurs de remplacer un jet en volonté par la dépense d'un point d'appel divin. Ainsi, tant que le personnage a des points d'appel divin, il se relève. Rappelez-vous donc qu'un PJ en armure sacrée, possédant 30 points d'appel divin se relèvera 15 fois (un point dépensé pour se relever, un point dépensé pour attaquer de nouveau...).

Cela peut se révéler rébarbatif.



Les personnages qui trahissent ou déçoivent fortement leur dieu perdent tous leurs points d'appel divin. En général, d'autres conséquences néfastes (laissées à l'appréciation du MJ) se profilent à l'horizon également...

Certains personnages perdent la foi d'eux-mêmes, se sentant abandonnés ou même découragés. Dans ces moments là, ils ne peuvent plus utiliser leur appel divin temporairement. Leur score est entre parenthèses et n'évoluent plus. Quand ils retrouvent leur foi, ils récupèrent leur score d'appel divin d'avant, voire ils peuvent bénéficier de gains reçus grâce à des exploits accomplis pendant leur période « troublée ».



Le septième sens

Le septième sens est cette concentration de puissance ultime qu'atteignent les plus puissants guerriers cosmiques. Grâce au septième sens, le guerrier cosmique obtient un potentiel de puissance qui peut le hisser au niveau des dieux en modifiant les lois qui le cloisonnent au rang de mortels. Il est à noter que seuls les humains peuvent atteindre le septième sens. Les dieux, les nibelungens ou encore les yokaïs ne le peuvent pas. Cette règle est laissée à la discrétion du meneur.

L'éveil au septième sens est une chose très difficile. Peu de guerriers cosmiques y parviennent. Nombreux sont ceux qui le cherchent toute leur vie sans parvenir à le trouver. L'enseignement du septième sens est réputé impossible. On peut tenter d'expliquer le septième sens mais pas le transmettre.

Aussi, les règles pour accéder au septième sens doivent être inventées par le meneur en fonction de l'impact qu'il veut que cette illumination ait dans son univers. Il peut s'agir d'un moment d'épiphanie dans une situation critique ou bien de pré-requis dans les caractéristiques. Le meneur sera libre. Il est même recommandé d'élaborer une règle « d'éveil au septième sens » pour chaque personnage-joueur. Cela donnera de la richesse à l'Univers dans lequel ils évolueront.

Toujours est-il que l'utilisation et la progression dans cette voie sont les suivantes :

Le personnage gagnera toujours un point de septième sens à la fois, pendant toute la durée de son « éveil au septième sens ». Cela devra être un long chemin d'évolution.

Le personnage maîtrise le septième sens une fois que son score a atteint 10. Il peut toujours augmenter ce score car le septième sens n'a pas de limite. Cependant, le meneur devra rester vigilant sur les hauteurs atteintes par les PJ et les PNJ dans le septième sens. Dépasser 40 en septième sens risque de faire des personnages très puissants (trop peut-être).

Les premiers effets du septième sens sont :

-La cosmos-énergie du personnage commence à changer de couleur à chaque fois qu'il emploie le septième sens. Elle adopte une couleur qui est liée au panthéon ou à la culture du personnage.

-Le personnage dispose d'une limite au coût en cosmos-énergie pour ses attaques spéciales. Ses attaques spéciales lui coûteront dorénavant au maximum 10 points de cosmos-énergie même si les paramètres de son attaque devraient lui faire dépasser ce seuil. Cet effet devient permanent, même si le personnage n'est pas sous septième sens activé.

-Pour le prix d'un point de cosmos-énergie dépensé, le personnage bénéficie d'un bonus dans toutes ses caractéristiques physiques et ses talents égal à son score en septième sens.

Ensuite, le personnage fera les « 10 premiers pas ». C'est une sorte d'apprentissage personnel de sa compréhension de la cosmos-énergie ultime qu'est le septième sens :

En fait, dès que le personnage s'est éveillé au septième sens, il a gagné son premier point.

Mais, au début, le septième sens ne s'augmente pas par l'expérience du combat. Il gagnera un point en septième sens chaque fois qu'il réussira l'exploit qui l'a éveillé. Sauf que cette valeur augmentera d'un point à chaque progression.

Quand le personnage a **dix points en septième sens**, il commence à maîtriser cette puissance qui est en lui et peut l'augmenter de la même manière qu'il augmente ces autres valeurs. La seule différence est qu'il n'augmentera toujours son septième sens que d'un point.

Arrivé à dix points de septième sens, le personnage le maîtrise. Des effets supplémentaires s'ajoutent quand le personnage a au moins 10 en septième sens :

-Son taux de récupération de cosmos-énergie personnelle est à son maximum. Il récupère tous ses points en une heure.

-Il récupère dorénavant 1 point de résistance du corps par jour.

-L'effet ultime des talents du personnage est facilité. Ainsi, en plus des autres bénéfiques, le personnage utilisant un talent nécessitant un critique au dixième et au centième pour réussir son effet (contre-attaque facilitée avec défense parfaite, congélation de l'armure avec glace...) plus facilement : le score à atteindre est augmenté de sa valeur en septième sens. Pour bénéficier de ce bonus, le personnage doit activer son septième sens et donc dépenser un point de cosmos-énergie.

Exemple : un personnage avec 120 en glace et un score en septième sens de 14 veut congeler une armure d'argent. En théorie, il doit faire un jet au dixième soit 12% de chance d'y arriver. Avec le septième sens, il doit réussir un jet de 27 (13+14 ; le 13 provient de 120+14 qui donne 134 et qui est ensuite divisé par 10 ; il ne faut pas oublier le bonus du septième sens à tous les talents). Et bien sur un personnage classique veut congeler une armure d'or, il doit faire 1 sur son jet de dés (le centième de 120 en Glace). Avec le septième sens, le pourcentage de réussite s'élève à 15% (1+14).

-Le pourcentage de mort instantanée lors d'une offrande de sang pour réparer une armure sacrée est réduit du score de septième sens. Mais, ce pourcentage ne pourra descendre en dessous de 5 % par ce biais. Évidemment, il reste possible de partager ce pourcentage en étant plusieurs à donner son sang pour ramener l'armure sacrée à la vie.

L'expérience et l'apprentissage

L'expérience

L'augmentation se fait après chaque combat où le personnage a été opposé à un guerriers de son niveau ou plus fort que lui. Le meneur et le joueur concerné se mettent d'accord sur une caractéristique, un talent ou un paramètre d'une technique ou d'une attaque spéciale.

En général, il faut que ce soit un paramètre ayant servi pendant le combat. Le personnage n'est pas obligé d'avoir gagné le combat pour bénéficier d'une augmentation. Une fois ceci-fait, le joueur lance 1D6. La caractéristique / attaque spéciale / talent / technique particulière choisie augmente du résultat du jet de dés. Les augmentations concernant les techniques particulières voient le résultat de leur jet de dés d'expérience doublé.

Il faut noter que lorsqu'un attaque spéciale totalise 5 points d'augmentation, elle gagne un point de cosmos-énergie nécessaire supplémentaire.

Exemple : l'attaque des 9 pics d'aciers est telle que :

cosmos nécessaire : 4 vitesse : +10
puissance : +15 malus : -5

Si on fait la somme $10+15-5=20$. Et $20/5$ donne 4 points de cosmos-énergie nécessaire

Le joueur augmente de +1D6 le score en vitesse.

Le dé donne 4 → La vitesse de cette attaque spéciales est maintenant de +14.

Donc, la somme est de $14+15-5=24$. Pour le moment, le cosmos nécessaire est toujours de 4 points.

Le scénario suivant, le joueur décide d'augmenter le malus défensif de cette même attaque spéciale.

Le dé donne 3 → le malus devient alors -2

la somme devient $14+15-2 = 27$. A ce moment là, la valeur de cosmos-énergie nécessaire devient 5.

Attention, un guerrier cosmique possédant le septième modifie cette règle (il ne payera pas plus de 10 points de cosmos-énergie pour une attaque spéciale peu importe la somme des valeurs de cette attaque).

Règles optionnelles :

Une fois par scénario, cette augmentation est de 1D4+2.

Une fois par scénario, si le joueur choisit d'augmenter un paramètre qui lui a particulièrement servi (le meneur a le dernier mot), il pourra lancer 3D6 et garder le meilleur.

Il est coutume d'accorder une augmentation en fin de scénario en fonction de la qualité du roleplay des joueurs.

Il existe trois exceptions à cette façon d'augmenter :

-Le septième sens n'augmentera toujours que d'un point et le personnage doit avoir au moins 10 dans cette valeur au départ.

-Si le combat a opposé le personnage face à un adversaire très supérieur à lui (un chevalier d'or ou un guerrier divin d'Asgard par exemple) et qu'il a particulièrement bien résisté à son adversaire. L'augmentation peut être de 1D6+2.

-Le score en beauté ne peut être augmenté de cette manière une fois par an seulement.

Ce n'est pas de cette manière qu'un personnage peut démarrer un nouveau talent ou se créer une nouvelle attaque spéciales. Ces règles ne concernent que des valeurs que le personnage possède déjà.

L'apprentissage

Augmenter une caractéristique ou un talent grâce à l'apprentissage auprès d'un maître, régit par la règle suivante :

Chaque mois passé à s'entraîner amène à un jet de ruse de la part du mentor et de l'élève. On additionne le dixième des marges des deux jets. Si l'un d'eux échoue dans son jet, le dixième de sa marge d'échec est soustraie de cette addition.

La valeur obtenue lors de cette addition est égal à l'augmentation de la caractéristique ou le talent visé. Mais attention, cette valeur est majorée par le dixième du score de l'enseignant dans la caractéristique ou le talent visé.

Il faut toujours que le disciple gagne au moins un point. Si l'entraînement ne dure pas un mois complet, le disciple peut tout de même récolter 1D4 d'augmentation à la discrétion du meneur.

Enseigner une attaque spéciale ou une technique particulière fonctionne différemment. Le maître passe environ un an à l'enseigner. A la fin de cette année, le maître et le disciple font un jet de ruse. Les deux doivent réussir une marge égale à 10 fois la valeur en « cosmos dépensé » (si le maître possède le septième sens, cette valeur est recalculée sans le plafond apporté par le septième sens pour l'occasion) de l'attaque spéciale ou la valeur « exécution » divisé par 2 de la technique particulière. Si c'est réussi, la technique ou l'attaque est apprise par le disciple. En cas d'échec, les deux peuvent refaire le même jet de dés un an plus tard. Cependant, la marge à réussir est divisée par. En cas d'échec, on recommence un an plus tard en re-divisionnant par 2...

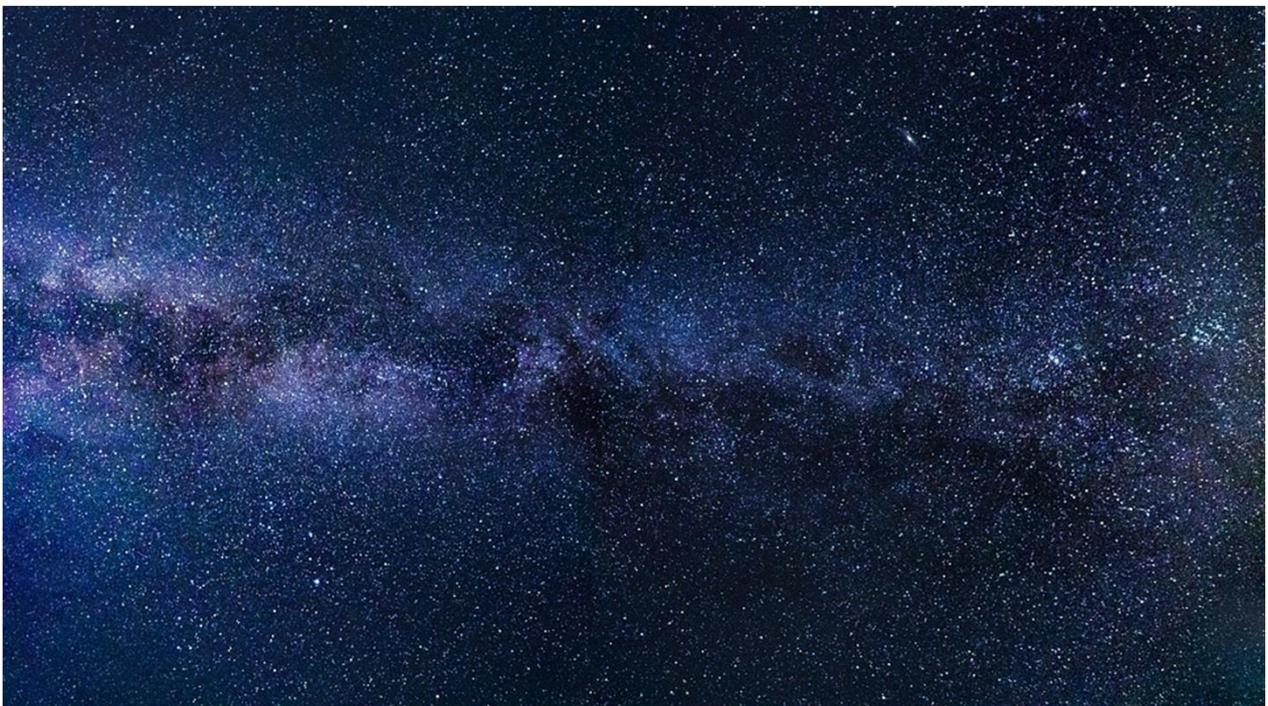
Apprendre seul

S'entraîner dans son coin permet de progresser mais moins vite qu'avec un instructeur. Le guerrier passe un mois à s'entraîner et fait un jet en volonté. Si le jet est réussi, il gagne 1D4 points à répartir où il veut. S'il échoue il ne gagne que 1D2 point à placer dans n'importe quelle caractéristique (sauf la beauté ou la résistance du corps).



Créer sa propre technique particulière ou sa propre attaque spéciale prend un an ou deux. Le personnage ne fera rien d'autre. Il vivra sans doute de manière isolée. A la fin de la première année, le personnage devra effectuer un jet de ruse en faisant une marge d'au moins 10 fois la valeur en « cosmos-énergie nécessaire » de l'attaque. En cas de réussite, le personnage créera son attaque suivant les règles de création de personnage. En cas d'échec, il devra attendre un an (à s'entraîner seul encore) pour créer son attaque de la même manière. Il en va de même pour les techniques particulières sauf qu'aucun jet n'est nécessaire et qu'elles peuvent être créées en un an. Bien sur, il est indispensable de respecter les pré-requis de toute création d'attaque spéciale ou de technique particulière.

Par convention, il est de coutume de considérer que seul les personnage-joueurs augmentent de cette manière. Bien souvent, les PNJ n'augmentent pas ou très peu. Bien sur, un personnage important pour l'histoire peut très bien augmenter ses capacités au fur et à mesure de la chronique. Le meneur décide qui progresse ou pas.



La séduction et les sentiments

La séduction

L'amour a mené les humains vers la plus grande félicité comme vers le désespoir le plus profond depuis la nuit des temps. Les règles suivantes sont optionnelles. Il n'est nullement obligatoire de paramétrer les sentiments amoureux.

Séduire une personne consiste à faire naître en elle des sentiments amoureux ainsi qu'un désir sexuel. Ce procédé s'inscrit en plusieurs étapes. Voici ces étapes :

-1 : La personne séduite hésitera à tuer le séducteur, même si c'est contraire à son devoir.

-2 : La personne séduite hésitera à blesser attaquer ou causer du tort au séducteur, même si c'est son devoir.

-3 : Les premiers sentiments de la personne séduite sont en train d'éclore. Elle cherchera la compagnie du séducteur et oubliera son devoir parfois pour lui plaire.

-4 : L'amour est maintenant là. La personne séduite est clairement amoureuse du séducteur. Elle semble totalement sous son emprise.

La première étape nécessite de briser la glace. Souvent un jeu de regards ou une conversation permet cela. Le joueur doit jouer la scène de séduction et à la fin effectuer un jeu sous sa beauté. Le personnage qui est visé fait un jet de volonté+contrôle+transe (séduire un individu avec une grande discipline mentale est des plus difficiles). Si le séducteur obtient une meilleure marge avec au moins 20 points d'avance, il obtient la première étape de séduction.

En cas d'échec, les marges sont conservées. Le séducteur pourra recommencer ce procédé de la même manière. Les marges obtenues ensuite seront additionnées entre elles jusqu'à ce que le séducteur ait les 20 points d'avance en question.

En cas de séduction croisée, les deux cas doivent être traités séparément.

Pour passer à l'étape deux, le séducteur doit reproduire les mêmes conditions que pour la première étape. Mais attention, les marges obtenues précédemment sont remis à zéro.

Pour passer à l'étape trois, les marges précédentes sont remises à zéro encore une fois. Le séducteur doit avoir passé quelques temps en compagnie de sa cible (régulièrement pendant plusieurs semaines). Puis, le séducteur fait un seul jet en beauté et la cible un jet en volonté ou contrôle ou transe au choix. Le séducteur doit battre la marge de sa cible d'au moins 25 points. En cas de réussite, la phase trois est atteinte. Sinon, le séducteur doit continuer et aura une nouvelle possibilité la semaine suivante, en sachant que cette fois ci il ne conserve pas les marges de ses jets précédents.

Pour passer à la quatrième étape, les marges sont remises à zéro. Le séducteur doit courtiser au moins une semaine encore et réussir comme précédemment sauf que la différence de marge doit atteindre 30.

En cas d'orientation sexuelle de la cible défavorable, le séducteur s'attribue un malus de 50 points à tous ses jets pour atteindre l'étape 4. Mais les autres jets ne subissent qu'un malus de 10 points.

Si une personne séduite veut aller à l'encontre de la contrainte de séduction (les diverses étapes), elle doit réussir un jet en volonté avec une marge égale à 10 fois l'étape atteinte.

Il faut noter que le talent avancé « Enchantement » permet de faire avancer ces étapes bien plus vite et même, en plein combat.

Crédits:

Auteur : Cyrille Bruneau, qui tient à remercier les personnes suivantes pour leur aide, leur patience, leurs idées et leur passion.

Relecteurs : Alexis Guénard, Sébastien Mendes et Sylvie Bruneau

Beta testeurs principaux : Sébastien Lacour, Alexis Guénard, Sébastien Mendes

Beta testeurs secondaires : Franck Vignau, Eric Lacour, Nicolas Calvi, Alexandre Garanger, Gilles Lagier, Martial Dautremont, Eudes Salver et Yann Tzarenko.

Les illustrations qui y figurent ont été prises sur Internet.



Lorsque les forces du mal apparaissent, on dit toujours que les chevaliers font leur apparition. On raconte que d'un seul coup de pieds, ils pouvaient fendre le sol et que leurs poings déchiraient le Ciel. Revêtus de leur armure sacrée, guidés par la sagesse d'Athéna, ils ont toujours protégé la Terre face aux ténèbres...

Saint Seiya est un univers de héros, d'idéal et de tragédies. Ce livre contient les règles de bases qui permettront de jouer les modules à paraître. Il peut également servir de base de travail pour tout créateur de jeu de rôles qui veut établir son propre univers, sa propre vision de Saint Seiya.