La création de personnage à Saint-Seiya

Les Caractéristiques

Cosmos-énergie : Energie interne du personnage. C'est la caractéristique maîtresse de ce système.
Puissance de coups : La force. Valeur des dégâts (perte de Cosmos) infligés par les attaques.
Vitesse de coups : Vitesse et complexité des attaques.
Rapidité : Vitesse de mouvement. Peut s'opposer à la vitesse de coup (on parle alors d'***Esquive***).
Parade : Faculté de parer les attaques. S'oppose à la vitesse de coup, mais aussi à la puissance de coup.
Ruse : Intelligence et attention. Utilisé pour les Compétences (Taux de référence) et pour comprendre une attaque spéciale.
Volonté : Opiniâtreté. Capacité à rester conscient quand *Cosmos* passe à 0 ou réussir une dépense de *Cosmos* qui est à 0.
Beauté : Apparence et charisme. Sympathie qu'inspirera le personnage. Utilisée pour les interactions sociales.

Caractéristiques	Cosmos-énergie	Puissance de coups	Vitesse de coups	Parade	Rapidité	Volonté*	Beauté*	Ruse*
Adepte	1d10+15	1d10+10	1d10+10	1d10+10	1d10+5	1d100	1d100	1d100
Bronze	1d10+20	1d10+10	1d10+10	1d10+10	1d10+5			
Argent	1d10+50	1d10+35	1d10+35	1d10+35	1d10+35			
Or	1d10+100	1d10+65	1d10+65	1d10+65	1d10+65			

* Aucune ne devrait être inférieure à 10 et leur somme doit atteindre au moins 120

Résistance de corps : 10 — Niveau de blessure. Une personne normale n'en n'a que 2
Septième Sens : 0 — Accomplissement ultime d'un guerrier cosmique
Appel divin : 0 — Confiance accordée par un Dieu. Permet les Miracles.
Peut remplacer un jet en *Volonté* ou une dépense de *Cosmos.*

Points de création Adepte 5 Sans Dieu 6 Bronze et Argent : 10 Or : 12

Permet d'acheter des Talents, des Attaques spéciales, des Compétences et Techniques particulières.
Ils peuvent se convertir en % à répartir dans les caractéristiques et Talents (1 point = 10%).
Récupérer 10% dans ses caractéristiques permet de récupérer 1 point de Création.
Limite de points récupérables : Adepte et Bronze 2 Argent 3 Or 5

Talents : Pouvoirs complémentaires (coût en points de création) activés avec 1 *Cosmos.* La valeur de départ est de 4d20

Nom	Coût*	Description
Contrôle	2	Permet d'atteindre un haut niveau de sérénité, protégeant le corps des toxines. Les sens sont accrus, les attaques mentales contrées, les illusions dévoilées
Contrôle des animaux	1	Un seul type d'animal. Permet de donner des ordres. Il s'établit un lien (affectif) donnant la possibilité de communiquer avec l'animal.
Défense parfaite	1	Génère un 'mur' bloquant les attaques
Feu	2	Génère et contrôle les flammes
Foudre	2	Génère des décharges électriques. Peut alimenter une machine adaptée
Glace	2	Génère du froid et de la glace capable de blesser, voire immobiliser
Guérison	1	Permet de guérir les blessures, soigner les maladies, transférer de sa Cosmos-énergie
Illusion	1	Elles peuvent être tellement crédibles qu'elles en paraissent vraies
Invisibilité	2	Se rendre invisible
Réparation d'armure	1	Remettre en état les armes et armures sacrées
Télékinésie	2	Permet de déplacer des objets à distance
Télépathie	2	Lire dans les pensées des autres. Permet de transmettre des messages

***** Coût pour le premier Talent acquis. Le second coûtera 1 point supplémentaire, le troisième 2 points supplémentaires et ainsi de suite

Attaques spéciales : Coût de 1 point de création. +1 si associé à un Talent.

Nom	Si possible un nom en rapport avec le passé du personnage ou avec ses croyances
Cosmos-énergie	Nombre de points nécessaires pour lancer l'attaque. 4 au minimum, 7 au maximum.
Bonus dégâts	Toujours positif. S'ajoutera à la puissance de coup
Bonus vitesse	Modifiera la vitesse de coup
Malus défensif	Nul ou négatif. Modifiera la Rapidité ET la Parade. -20 maxi autorisé

Chaque point de Cosmos-énergie nécessaire donne 5% à répartir. Chaque malus donne autant de % à répartir.

Techniques particulières : Suivant ses caractéristiques, elle coûtera 1 à + points de création
Exécution (40+2d20) remplace *Vitesse de coups* **Dégâts ajoutés** (10+1d10) **Maintient** (2d10)

Compétences et Langues : Coût de 1 point de création. Si un test est nécessaire, il sera souvent sous Ruse.
Une compétence/langue peut être offerte à la création

Règles

Jets de Dé

1d100 contre % de la caractéristique/compétence/talent… La différence représente la marge.
Critiques au « dixième » (du % à ne pas dépasser) et au « centième ».

Pour activer un Talent (ou employer une compétence), il est possible de réussir automatiquement sans lancer de Dé. Il suffit de se concentrer 10 rounds pour cela. Par contre, la marge de réussite sera de 0.

Attaques physiques Si les attaques sont portées sans dépense de *Cosmos,* toutes les caractéristiques sont divisées par 3, y compris la Cosmos-énergie

Attaques cosmiques

L'*Attaquant* peut toujours décider que ses assauts (quels qu'ils soient) n'infligeront pas de blessure (ne réduiront pas les points de corps de son adversaire) et/ou feront des dégâts moins importants.

A chaque ***Tour*** il y a *1 Attaquant* et *1 Défendant* (celui qui prend le premier l'initiative d'attaquer ou qui a la plus grande valeur de *Vitesse de coups* sera l'*Attaquant*). La première attaque ne nécessite pas de jet (sauf les spéciales employant un Talent qu'il faudra activer, la marge jouant sur ses).

Les rôles seront inversés au Tour de combat suivant.

Si *Parade* et qu'elle est supérieure à la *Puissance* ET à la *Vitesse de coups*, premier assaut évité sans jet.
Si *Esquive* et qu'elle est supérieure à la *Vitesse de coups*, premier assaut évité sans jet.

L'*Attaquant* peut tenter, durant son tour, de relancer une attaque au Taux de réussite = *Cosmos.* Il pourra ensuite relancer ses attaques tant qu'il réussira ses jets, mais en divisant à chaque fois son Taux par 2.

Le *Défendeur* devra se défendre des nouvelles attaques réussies en faisant lui aussi un jet avec un Taux divisé par 2 par rapport au précédent. Le Taux, au premier lancé de Dé, est égal à *Parade* ou *Rapidité* selon la défense choisie.

A chaque dégât infligé, on détermine la nouvelle valeur de *Cosmos* et le nombre de points de corps restant.

Points de corps perdus

Ces points seront perdus à chaque coup porté.
Récupération de 1/semaine (2 si repos complet)

Type d'arme	Type d'armure sacrée	Points de corps perdus
Non sacrée, Talents, à main nue	Sans	1
Non sacrée, Talents, à main nue	Bronze, Argent, Or	0 (tant qu'il reste de la *Cosmos*)
Bronze, Argent, Or	Sans	3
Bronze, Argent	Bronze	1
Or	Bronze	2
Or, Argent	Argent	1
Or	Or	1

Dépenser plus de Cosmo

Chaque Attaque/Défense/Utilisation de Talent nécessite la dépense d'1 point de *Cosmos-énergie* (1 point par Tour de jeu).
Il est possible d'en dépenser plus sur Attaque/Défense afin d'augmenter ses caractéristiques (*Puissance / Vitesse / Parade / Rapidité*). Chaque point de *Cosmos* supplémentaire accorde 1 point à répartir dans les caractéristiques.
La *Cosmos* se récupère, par heure, au rythme de 1/5 du maximum. (Pour les armures, 5 pour Bronze, 15 Argent, 40 Or)

Contre-Attaquer en Attaque Croisée

Le *Défendant* peut décider d'attaquer en même temps que l'*Attaquant.* Les deux adversaires auront alors tous deux la possibilité de tenter une défense, mais avec un malus de 25.
Il n'est pas possible de réattaquer si la défense est une *Esquive*. Autrement, les jets habituels sont valables.

Dégâts et blessures

Si la *Cosmos* tombe à zéro, réaliser un jet sous *Volonté* pour ne pas tomber dans l'inconscience.
Si d'autres dégâts encore subits, relancer un jet en divisant à chaque fois son Taux par 2.
Si, au moins, le moitié des points de corps perdus, malus de 5% à TOUS les jets jusqu'à la remontée au-dessus.

Attaques spéciales

Une attaque spéciale nécessite toujours un jet de défense la première fois qu'elle est employée. Les fois suivantes, les règles attaque/défense conventionnelles s'appliquent.
Si la vitesse totale de l'attaque spéciale est supérieure ou égale à 2 fois la valeur défensive employée, le coup porte automatiquement.
Si l'*Attaquant* souhaite relancer son attaque, c'est un jet de *Cosmos* réussit au dixième qu'il devra réaliser.
Si l'adversaire réussit à saisir une attaque spéciale (jet de ruse réussit avec une marge de 5 fois le nombre de points de *Cosmos* nécessaire pour lancer l'attaque), il se défendra automatiquement contre la prochaine attaque lancée.
En cas d'attaque croisée, un malus de 25 sera applicable à la compréhension, s'ajoutant à la difficulté de base.

Armures Sacrées

Résistance : Dégâts absorbés par l'armure à chaque attaque. Cosmos : Réserve utilisable par le porteur
Les points de corps du porteur ne sont perdus qu'à partir du moment où sa *Cosmos* est passée à 0

Valeurs des Clans du Japon		Cosmos	Puissance	Vitesse	Parade	Rapidité	Volonté	Ruse	Beauté	Autres Caractéristiques/Objets/Capacités
Géné	Ad	d10+15	d10+10	d10+10	d10+10	d10+5	d100	d100	d100	
	Br	d10+20	d10+10	d10+10	d10+10	d10+5				
	Ar	d10+50	d10+35	d10+35	d10+35	d10+35				
	Or	d10+100	d10+65	d10+65	d10+65	d10+65				
Amaterasu	Ad									1d10 points appel divin. Jamais ébloui, ni brûlé, par le Soleil
	1er	35	25							Kimono préserve pertes points de corps (PC) Wakisashi Vit +15, Puis +10, Déf +5, Rés 40 (argent)
	2eme	60	40							Armure argent Résistance 50 (Argent) et Cosmos 30 Katana Vit +5, Puis +25, Déf 0, Rés 60 (Argent)
	3eme	90	60							Armes passent Rés Or, Armure passe Rés Or et Cosmos 80 Arc long Vit +45, Puis +20, Déf -10, Rés 35 (Or)
	GM									Armure devient 95 (Or) Cosmos 120 Katana âme Amaterasu. Pouvoir d'aveuglement à 70%
Izanagi	Ad									Volonté multipliée par 2 lors des jets contre les tentations
	1er	35	25	25						Lance Vit +5, Puis +30, Déf 0, Rés 100 (Argent)
	2eme	50			35	35				Arme apporte Bonus de Volonté/2 sur un Talent Armure Rés 25 (Bronze) Cosmos 30
	3eme	85	55							Lance devient Vit +10, Puis +40, Déf +5, Rés 100 (Argent) Armure devient Rés 25 (Argent) Cosmos 60
	GM									Armure Rés 60 (Or) Cosmos 80. Lance Ame-No-Nuhoko
Kamis du Bonheur	Ad									Chance, 1/scénario peut relancer un jet et garder le meilleur
	1er	35								Peut partager Chance (1/scénario/personne) 1 vêtement voyant qui apporte un bonus à un Talent +Volonté/2
	2eme	55								Peut utiliser sa Chance 1/jour Benten : Biwa envoutant 30+Beauté/2, Rés 30 (Bronze) Bishamon : Clé ouvrant toute serrure à 98% Daikoku : marteau chance. 5 Cosmos. 1/scene. Réussite auto sur Cosmos/20 jets Ebisu : canne à pêche capable nourrir 1 village Hotei : bourse inépuisable Fukurokuju : chapeau invisible défense parfaite Cosmos/2 durant Cosmos/10 Jurojin : Bâton de marche Vit +5, Puis +5 + Marge 50%, Déf +10, Rés 40 (Bronze). Ne peut ôter de PC
	3eme	85						50		Peut utilliser sa Chance 1/heure. De même pour le transfert Bonus vêtement égal Volonté
	GM									Peut empêcher de recevoir la *Chance*, peut envoyer de la *Malchance* (lancer 2 jets, garder le plus mauvais Bénéficie des pouvoirs du Marteau de la Chance, sans le posséder
Kamis du Peuple	Ad									5 Cosmos pour obtenir compétence durant 1 scène
	1er	30						50		Arme paysan, 35 points entre Vit, Puis, Déf. Rés 45 (Bronze)
	2eme	60					60			Ajout de 10 points à l'arme. Bénir une quête, 1/jour, accorde Cosmos actuelle points d'appels divins
	3eme	100								Ajout de 10 points à l'arme. Ajout de 10 points entre Ruse, Beauté, Volonté. Peut accorder, contre 10 pts appel divin, Cosmos/5 points à Ruse, Beauté, Volonté d'une personne
	GM									Une fois par règne, peut employer le *Concert des Kamis*
Raiden	Ad									Résistance alcool et drogues festives. Dégâts électriques/2
	1er	30					40			Fundoshi qui donne bonus au talent Foudre de Volonté/4
	2eme	50			40					Bouteille de saké. 1 gorgée rend 5 Cosmos, beaucoup rend 1 PC
	3eme	85	50							Masque hideux, Rés Puissance/2 (Argent) Cosmos Volonté
	GM									Masque passe en résistance Or Tambour kaminari. Contre 10 Cosmos, éclair Puis = Cosmos + Marge Foudre. Ruse en critique divise par 2 les dégâts
Susano-Wo	Ad									1er jet Volonté du jour, lors perte Cosmos, automatiquement réussit
	1er	40								Katana Vit +10, Puis +20, Def +5, Res 60 (Argent) Ame solitaire 5 Cosmos Vit +Rapidité/2, Puis +Cosmos/2, Déf -10
	2eme	60		40						+2 points de corps. Kimono préserve pertes PC et Rés Cosmos/10 Ame solitaire passe à Déf -5
	3eme	80	55							+2 PC. Les 4 1er jets de Volonté réussis et 1er de chaque combat. Ame solitaire passe à Déf 0 et devient incompréhensible
	GM									En combat, ne subit pas de division sur ses jets de Volonté
Tsuki-Yomi	Ad									Chronomètre mental
	1er			30		35				Tenue Ninja protec 5, Rés 25 (Bronze) passe-muraille 60%
	2eme	60	40							Spécialité sur un type de Yokai. Arme Vit +Ruse/2, Puis +Cosmos/3, Déf 0, Rés 45 (Bronze) Tenue devient prot 10, Rés 30 (Bronze) passe-muraille 70%
	3eme	85			55					Sur spé Yokai, passe sa Cosmos à 0 si le touche Tenue devient prot 15, Rés 35 (Bronze), passe-muraille 85%
	GM									Filet de métal noir. Apparence de Michi No, aide pour ne pas se contredire. Détecte à 5km toute personne hostile.