

ANS

L'ENCYCLOPEDIE



古の聖戦



Qu'est-ce que l'Encyclopédie ANS ?

L'Encyclopédie est un outil à utiliser par les joueurs et les MJ dans leurs parties. Son but premier est d'immerger les joueurs dans l'immense univers de Saint Seiya. Il se décompose donc en deux grandes parties.

La première est un recueil de documents permettant de comprendre au mieux le background dans lequel évolueront les futurs PJ ainsi que les héros de la série. Il reprend ainsi le très ancien Hypermyth, relatant la création de l'univers et les conflits divins, il donne des informations très détaillées sur les principaux dieux de Saint Seiya ainsi qu'une description des lieux les plus importants. Il est important de noter que les MJ et joueurs ne sont pas obligés de suivre scrupuleusement les indications données. Tout cela ne sert en effet que d'indication, mais si un MJ désire inventer un nouveau dieu pour ses parties quitte à être en contradiction avec l'Encyclopédie, il est libre de le faire.

La seconde partie de l'Encyclopédie est constituée de mini fiches de personnages. Elles recensent tous les personnages de la série Saint Seiya : - anime ou manga - des chevaliers de bronze aux chevaliers d'or, en passant par le seigneur Crystal, Ohko et autres personnages secondaires. Leurs caractéristiques, leurs bottes secrètes et leur armure ont été établies en fonction du manuel de création. L'encyclopédie constitue donc une source de PNJ pour les MJ, mais permet également à un joueur d'incarner un personnage de la série. Enfin c'est un outil idéal pour comparer son personnage afin de relativiser son niveau.

Sources:

Les documents de Background ont été rédigés à partir des sources suivantes :

- [Le manga et l'anime Saint Seiya](#)
- [L'Hypermyth](#)
- [Notre imagination !](#)

Certains éléments ont été inventés afin d'enrichir le background. Quant aux guerriers en armure que le Taizen qualifie de mercenaires, nous les avons volontairement intégré au sein de la Chevalerie afin d'avoir un univers plus cohérent. Il en va de même pour tous les personnages possédant des armures et travaillant pour le Sanctuaire, que le Taizen classe hors de la Chevalerie. Le choix des constellations est arbitraire.

Redd - Antoine Drieux –
red@gm.fr
<http://jdr-ans.net>

Illustration de la couverture: Xavier Collette (AcerB)



Table des matières

PARTIE I - L'UNIVERS DE SAINT SEIYA 6

L'Hypermythe	6
Athéna : le sanctuaire terrestre	13
Poséidon : le sanctuaire sous marin	16
Odin : le royaume d'Asgard.....	19
Hadès : dieu des enfers	21
Arès : le dieu de la guerre	25
Deathqueen Island	27
Lieux divers	29

PARTIE II – LES FICHES DE PERSONNAGE 30

Quelques rappels au préalable	31
-------------------------------------	----

Les Chevaliers de Bronze	32
Seiya de Pégase.....	33
Shiryu du Dragon.....	39
Hyoga du Cygne	45
Shun d'Andromède.....	51
Ikki du Phoenix.....	58
Jabu de la Licorne	64
Nachi du Loup	65
Geki de l'Ours	66
Ichi de l'Hydre.....	67
Ban du Petit Lion	68
Ennetsu Saint	69
June du Camelon.....	71
Reda du Poisson Austral	72
Spika de Cassiope	73
Docrates.....	74

Les Chevaliers Noirs	76
Pégase Noir.....	77
Dragon Noir.....	78
Cygne Noir	79
Andromède Noir	80
Phoenix Noir.....	81
Jango	82

Les Chevaliers des Abysses.....	83
Geist	84
Dolphin.....	86
Sea Serpent	87
Craag	88

Les Chevaliers d'Acier.....	89
Daichi à l'Armure Terrestre	90
Ushio à l'Armure Marine	91
Sho à l'Armure Céleste	92
 Les Chevaliers d'Argent	 94
Marine de l'Aigle.....	95
Shaina d'Ophiuchus	97
Misty du Léopard.....	99
Mozes de la Baleine Blanche	101
Asterion des Chiens de Chasse	103
Babel du Centaure.....	106
Capella du Cocher.....	108
Dante de Cerbère	110
Jamian du Corbeau.....	112
Argol de Persée.....	114
Spartan de la Boussole	116
Sirius du Grand Chien.....	119
Dio de la Mouche.....	120
Argueti d'Héraclès.....	121
Ptolemy de la Fleche	123
Daidalos de Céphée.....	125
Arachnee de la Tarentule.....	127
Shiva du Paon	129
Agora du Lotus	131
Le Chevalier Crystal	133
Orphée de la Lyre	136
 Les Chevaliers d'Or	 138
Pouvoirs Communs Aux Chevaliers D'or	139
Mü du Bélier	140
Shion du Bélier	144
Aldebaran du Taureau.....	147
Saga des Gémeaux	149
Deathmask du Cancer	154
Aiolia du Lion.....	156
Shaka de la Vierge	158
Dohko de la Balance	163
Milo du Scorpion	166
Aiolos du Sagittaire.....	169
Shura du Capricorne	171
Camus du Verseau	174
Aphrodite des Poissons	177
 Les Guerriers Divins d'Asgard.....	 180
Thor de Phecda	181
Fenrir d'Alioth.....	183
Hagen de Merak.....	185
Albérich de Megrez.....	187
Mime de Benetnasch.....	190

Syd de Mizar.....	193
Bud d'Alcor.....	195
Siegfried de Duhbe	197
Les Marinas de Poseidon	201
Baian de l'Hippocampe	202
Io de Scylla.....	205
Krishna de Chrysaor	209
Kasaa des Lyumnades.....	212
Isaak du Kraken	215
Kanon du Dragon des Mers.....	217
Sorrent de la Sirène.....	220
Thétis de la Néréide	223
Les Spectres d'Hadès	225
Niobe de Deep	226
Raimi du Ver	228
Gigant du Cyclope	230
Myu du Papillon	232
Cube du Dulahan	235
Ox de la Gorgone.....	237
Milz de l'Elfe	239
Zelos du Crapaud.....	241
Charon de l'Acheron.....	243
Rune du Balrog.....	245
Pharaon du Sphinx	247
Rock du Golem.....	249
Yvan du Troll.....	251
Stand du Scarabee Mortel	253
Phlégyas du Lycaon	255
Valentine de la Harpie.....	257
Sylphide du Basilic	259
Queen de l'alraune	261
Gordon du Minotaure.....	263
Rhadamanthe de la Wyverne.....	265
Éaque du Garuda.....	267
Minos du Griffon	269
Les inclassables	271
Ohko.....	272
Cassios.....	273
Jacky.....	274
Alexer.....	275
Guilty	276
Phaeton.....	277
Kiki	278
Tatsumi.....	279
Soldat	280
REMERCIEMENTS	281



PARTIE I - L'UNIVERS DE SAINT SEIYA

L'Hypermythe

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

Le Big Bang et la création de l'univers

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

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

Cette énergie entra en collision avec des amas de matière informes qui devinrent alors des étoiles et des planètes. L'univers se structura et acquit peu à peu la forme que nous lui connaissons actuellement. L'origine de la Volonté Divine est inconnue, même si certains spéculent sur son lien avec la volonté de création du Dieu Unique des religions monothéistes...

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

Les Temps Mythologiques

Alors que l'humanité croissait et se multipliait certains hommes maîtrisèrent le Cosmos qui était en eux et finirent par éveiller leur âme à la Volonté Divine. Ce furent tout d'abord trois frères : Zeus, Poséidon et Hadès. Leur éveil leur permit d'acquérir de grands pouvoirs, dont



l'immortalité, et ils furent alors considérés comme des dieux. Chacun se choisit un territoire : Zeus prit la Terre et le Ciel, Poséidon les Océans et Hadès s'appropriâ une dimension vide qu'il aménagea pour accueillir les âmes des morts. Bien vite apparurent dix autres dieux, disciples ou enfants des trois premiers. Ce furent : Apollon, Artémis, Abel, Athéna, Dionysos, Déméter, Héra, Hestia, Hermès et Héphaïstos. Tous ces dieux décidèrent d'élire domicile sur l'Olympe. Là, Héphaïstos leur forgea à chacun un habit reflétant leur puissance : les Kamui. Puis d'autres humains devenus dieux apparurent et se joignirent à l'Olympe, ou partirent fonder leur pays ailleurs.

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

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

La première Guerre Sainte

Poséidon, envieux des prérogatives d'Athéna, entreprit de conquérir la Surface. Dans son royaume sous-marin, il rassembla de nombreux guerriers puissants, les Marinas, et leur fit forger des armures de combat composées d'orichalque et nommées Ecaïlles. Les sept plus puissants guerriers furent nommés Généraux et conduisirent les batailles à la Surface. La puissance des armées de Poséidon, amplifiée par les Ecaïlles indestructibles, vint facilement à bout des combattants au service d'Athéna. Poséidon construisit alors au milieu de l'océan atlantique une puissante forteresse nommée Atlantis, aussi grande qu'un continent et totalement imprenable. De là, ses guerriers purent mener des raids encore plus meurtriers et rien ne semblait pouvoir arrêter l'invasion du dieu des Océans.

Bientôt, il ne resta plus pour résister que des adolescents, tous les adultes ayant péri sous les coups des Marinas. Afin de leur donner une



Illustration : Sacred Saga

chance dans les durs combats qu'ils devaient mener, Athéna décida de leur fournir des armures. Elle fit alors appel aux alchimistes du continent de Mû, un peuple très avancé dans le domaine de l'astronomie et de la forge, fervent adorateur d'Athéna. Il fut donc créé quatre-vingt-huit armures, sur le modèle des constellations du ciel.

Faites d'Orichalque, de Gammanium et de poussière d'étoiles, ces armures étaient vivantes car imprégnées de la Volonté Divine, et furent structurées en ordre selon leur puissance : douze armures d'or, vingt-quatre armures d'argent, quarante-huit armures de bronze et quatre armures de nature inconnue. Pour chaque armure fut fabriquée une urne de conservation, qui accélérât ses capacités d'auto régénération. Une armure fut également forgée pour Athéna, qu'elle utiliserait en lieu et place de sa Kamui, tout comme Poséidon portait des Ecailles et non son habit divin.

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

Au plus fort des combats, le dieu déchu Abel se rendit sur le continent de Mû et déroba trois Armures sans porteur. Il les aspergea de son sang

et les imprégna de sa divine puissance, changeant leur nature à jamais. Il donna alors ces Armures à ses trois meilleurs guerriers afin de se constituer une garde personnelle : les guerriers de Corona.

La naissance du Sanctuaire

Sept générations après cette Guerre Sainte contre Poséidon, Athéna décida d'établir son Sanctuaire sur une île au large d'Athènes. Elle y fit construire son temple, auquel on ne pouvait accéder qu'après avoir traversé les douze temples du zodiaque protégés chacun par un Chevalier d'Or.

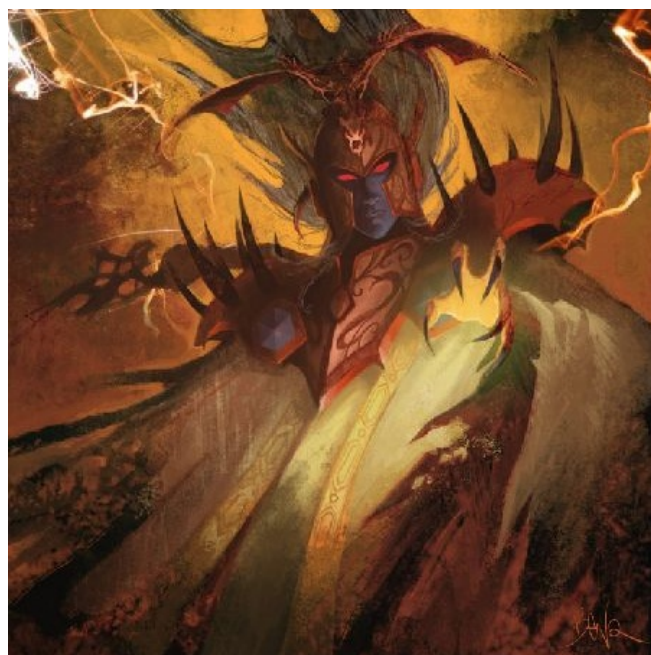


Illustration : Bena

De nombreuses habitations et de multiples aires d'entraînement furent construites pour les autres Chevaliers. A chaque génération, Athéna désigna un des Chevaliers d'Or pour être son interlocuteur privilégié, maître du Sanctuaire en son absence : le Grand Pope.

Asgard et le Ragnarok

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

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



Afin d'honorer elle aussi sa parole, la déesse demanda aux alchimistes de Mû de construire neuf puissantes armures, baptisées selon l'alphabet grec : sept placées directement sous la protection d'une des étoiles de la Grande Ourse (Alpha, Bêta, Zeta, Gamma, Delta, Epsilon, Eta), une servant d'étoile jumelle à l'armure de Zeta et enfin une armure pour Odin lui même, qui ne pourrait être descellée qu'en réunissant les sept Saphirs portés par les autres armures.

Forgées avec de l'Orichalque, du Gammanium et de la poussière d'étoiles, ces armures étaient construites d'après les créatures du bestiaire fabuleux d'Asgard et avaient des caractéristiques très semblables à celles des Chevaliers d'Athéna. Les hommes destinés à porter ces armures asgardiennes furent baptisés Guerriers Divins et ils ne devaient s'éveiller que lorsque la Grande Prêtresse d'Odin le jugerait nécessaire, afin de protéger Asgard.

L'Ere du Chaos

La Gigantomachie

Après quelques Guerres Saintes dont l'histoire n'a pas retenu les détails, le Sanctuaire eut à faire face à la menace des Géants. L'existence de ces créatures reste trouble et on ignore tout de leurs origines. En tout cas, ils possédaient une puissance fabuleuse et la Gigantomachie fut particulièrement meurtrière pour les Chevaliers.

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

La Guerre contre Arès

Attisée par Hadès, la haine d'Arès pour Athéna finit par éclater. Mobilisant ses quatre armées de Berserkers (le Feu, la Flamme, le Malheur et la Terreur), le dieu de la Guerre les lança sur le Sanctuaire, appuyées par la puissance des deux dieux Phobos et Deimos. Face à cette déferlante de rage et de haine, les rangs de la Chevalerie furent décimés. Sur les cinquante-huit Chevaliers présents à l'époque, bien peu survécurent...

Afin de remporter la victoire, Athéna autorisa le Chevalier d'Or de la Balance à distribuer ses redoutables armes à tous les Chevaliers d'Or.



Illustrations : Bena

La puissance combinée de ces guerriers saints et des armes de la justice permit au Sanctuaire de retourner la situation. Les Berserkers furent vaincus mais Arès se réfugia dans les Enfers, poursuivi semble t'il par plusieurs Chevaliers. Ce qu'il advint alors n'est pas certain, mais il est dit que le Chevalier de Pégase blessa le corps immortel d'Hadès, venu en aide à son allié. Il n'est ensuite plus fait mention du destin d'Arès...

L'Ere des Hommes

Durant les siècles suivants, de nombreuses Guerres Saintes eurent à nouveau lieu mais toutes furent remportées par Athéna. L'une d'elle opposa à nouveau la déesse à son vieil ennemi Poséidon. Vaincu, l'âme du dieu des océans fut scellée dans une urne, qui fut dissimulée au Cap Sounion.

L'Île de la Reine Morte et les Chevaliers Noirs

Un jour, un Chevalier découvrit une île au-dessous de l'équateur, à l'endroit où avait disparu le Continent de Mû. Les armures étrangement noires y furent découvertes. Le Sanctuaire comprit que juste avant l'engloutissement de Mû, des alchimistes rebelles eurent le temps de fabriquer des armures noires copiées sur les armures sacrées.

De nombreux guerriers, écartés de l'ordre de la Chevalerie à cause de leur cruauté ou de leur force superficielle, s'y rendirent et endossèrent les armures noires : c'est ainsi que l'ordre renégat des Chevaliers noirs apparut.

Athéna décida d'isoler l'Île de la Reine Morte afin que les chevaliers noirs ne puissent répandre la terreur. Elle y envoya alors un puissant guerrier du Sanctuaire chargé d'empêcher les criminels de s'échapper. Portant un masque et doté d'une grande force, cet homme était nommé « le Gardien ». A travers les siècles, le Sanctuaire envoya plusieurs criminels sur cette île aux conditions de vie infernales, l'utilisant comme une prison.

La précédente Guerre Sainte

Ayant eu lieu il y a 243 ans, cette Guerre Sainte opposa Hadès à Athéna. A cette époque, nombre record, soixante-dix-neuf Chevaliers étaient en activité. Malgré cela, les batailles menées contre les 108 Spectres d'Hadès vêtus de leurs noirs Surplis forgés dans de l'orichalque extrait des Enfers, furent particulièrement meurtrières. Il ne resta que deux survivants pour fêter la victoire d'Athéna : Dohko, le Chevalier d'Or de la Balance et Shion, le Chevalier d'Or du Bélier.

A Dohko fut confiée la garde de la tour dans laquelle Athéna avait enfermé les âmes des 108 Spectres, aux Cinq Pics de Chine. Placé sous l'effet du Misopéthaménos, il ne vieillit en réalité que d'un an par siècle. Quant à Shion, lui fut confiée la charge de Grand Pope et la reconstruction du Sanctuaire et de l'ordre de la Chevalerie, en attendant qu'Athéna se réincarne avant la prochaine Guerre Sainte.



Illustration : Xavier Collette

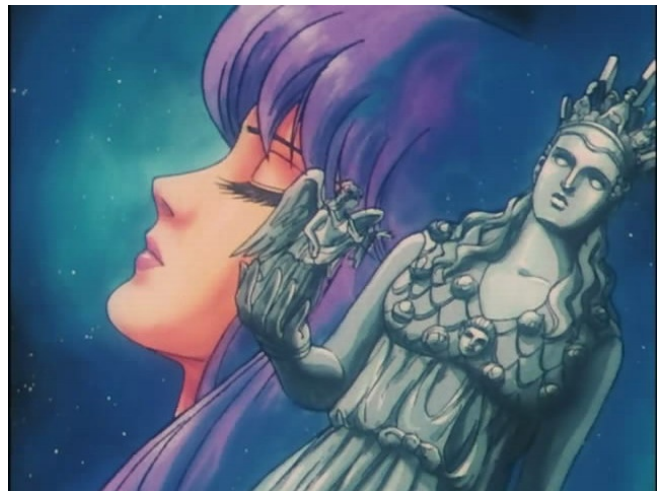
Récemment...

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

La trahison

Tout le monde pensait que Saga serait nommé Grand Pope. En effet, sa bonté et sa puissance étaient telles qu'il était reconnu de tous comme étant un demi dieu. Mais ce que personne ne savait, c'est que le mal dormait en Saga, sombre graine plantée par son frère jumeau Kanon qui fut enfermé au Cap Sounion pour complot envers Athéna. Mais Shion sentit le mal en Saga, et il nomma alors Aioros comme successeur.

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



Mourant, Aioros parvint à s'enfuir, et c'est au milieu de ruines antiques qu'il rencontra un homme d'affaires japonais : Mitsumasa Kido. Avant de rendre son dernier souffle, Aioros raconta toute l'histoire à Kido et lui demanda de veiller sur la réincarnation d'Athéna. Kido, submergé par le Cosmos d'Athéna, emporta le bébé et l'armure d'or du Sagittaire avec lui et rentra au Japon. Il y fit passer Athéna pour sa petite-fille et la baptisa Saori.

Deux Chevaliers d'Or décidèrent après ces événements de rompre tout contact avec le Sanctuaire. Ce furent Dokho de la Balance et Mü du Bélier, ancien disciple de Shion. Chacun d'eux avait ainsi une bonne raison de se méfier du nouveau Grand Pope. Afin d'écarter toute menace à l'égard de son règne, Saga envoya plusieurs Chevaliers d'Argent soumettre Asgard. Ils furent mis en déroute par les guerriers asgardiens, et le royaume du nord se replia sur lui-même. Décidant de temporiser, le Chevalier des Gémeaux laissa la situation en l'état.

Parallèlement, Kanon s'échappa du Cap Sounion, et accéda au Sanctuaire sous-marin de Poséidon. Il s'appropriia les Ecailles du Général du Dragon des Mers, et fomenta sa revanche en manipulant Poséidon, actuellement toujours en sommeil.

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



De nouveaux Chevaliers

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

L'un d'entre eux, Ikki, fut envoyé sur l'Île de la Reine Morte. Il y subit un entraînement infernal qui effaça toute trace de bonté dans son cœur mais qui lui permit de développer la puissance nécessaire pour tuer son maître et être le premier humain à revêtir l'armure du Phénix. Après cela, il prit la tête des Chevaliers Noirs et décida de se venger de la Fondation Graad en dérobant l'armure d'or du Sagittaire.

La purification du Sanctuaire

Parmi les cents jeunes garçons envoyés s'entraîner aux quatre coins du monde, seuls dix devinrent Chevaliers et retournèrent au Japon afin de participer au Tournoi Galactique de la Fondation Graad dans le but de remporter l'Armure du Sagittaire. Il s'agissait en fait d'un appât destiné à attirer l'attention des sbires du Sanctuaire afin de déclencher une guerre qui purifierait les rangs de la Chevalerie.

Mais cela ne se passa pas comme prévu : Ikki et ses chevaliers des ombres attaquèrent les autres Chevaliers de Bronze et dérobèrent l'armure d'or. Les quatre plus héroïques des nouveaux Chevaliers : Seiya de Pégase, Shiryu du Dragon, Shun d'Andromède et Hyoga du Cygne se lancèrent dans la bataille et vainquirent les Chevaliers Noirs. Ils parvinrent à raisonner Ikki

qui se rangea à leur côté. Leur fut alors révélée leur véritable mission ainsi que la vraie identité de Saori Kido, réincarnation de la déesse Athéna.

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

Finalement, Saori et ses Chevaliers décidèrent de se rendre au Sanctuaire pour rencontrer le Grand Pope et faire éclater la vérité. Mais dès leur arrivée, un Chevalier d'Argent blessa Saori avec une flèche d'or que seul le Grand Pope pouvait retirer. Avant d'atteindre le temple d'Athéna, les Chevaliers de Bronze durent traverser les douze Maisons du Zodiaque et y affronter les terribles Chevaliers d'Or.

Après maints combats et sacrifices, Seiya parvint enfin à sauver Athéna en dirigeant vers Saori la lumière du Bouclier de la Justice. En expiation de ses crimes, Saga décida de se suicider. La vérité à propos d'Athéna et de l'usurpation de Saga fut alors révélée à tous. Chaque Chevalier survivant prêta serment à Saori de la servir et de donner sa vie pour elle. C'est un Sanctuaire affaibli mais purifié de tout mal qui se prépare ainsi aux prochaines Guerres Saintes, imminentes...



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

Histoire



Le Sanctuaire fut fondé quelques générations après la première Guerre Sainte contre Poséidon. Athéna désirait créer une sorte de forteresse autour de son temple, un lieu de rassemblement pour tous les Chevaliers en cas de retour des périodes sombres. C'est dans les montagnes situées non loin d'Athènes que fut posée la première pierre du Sanctuaire. Le temple d'Athéna fut dressé au sommet de la chaîne de montagnes, où une imposante statue d'Athéna, portant le Sceptre de la Victoire et le Bouclier de la Justice, scrute l'horizon. Un seul et unique chemin fut fabriqué pour accéder à ce temple, et les douze Maisons du Zodiaque, gardées par les Chevaliers d'Or, le parsèment comme autant de postes de garde. Non loin se tient la grande Horloge du Zodiaque. Visible de tous lieux du Sanctuaire, elle égrène les heures, chacune correspondant à un des signes du zodiaque.

A l'ouest du Temple d'Athéna se trouve un immense pic rocaillieux sans aucun chemin apparant dont on dit que même les Chevaliers ne peuvent l'escalader facilement. Il s'agit de Star Hill, sur lequel fut bâti l'observatoire astronomique du Sanctuaire. C'est ici que le Grand Pope se rend pour interroger les étoiles et prévoir les prochaines Guerres Saintes. Sur les plateaux disséminés sur les montagnes ont été bâties au fur et à mesure du temps demeures, cabanes et aires d'entraînement pour les autres Chevaliers. Au cours de sa longue histoire, le Sanctuaire eut à faire face à de nombreuses attaques à l'occasion de diverses Guerres Saintes, et les Maisons du Zodiaque furent détruites et rebâties à maintes reprises.

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

Illustration : Marco Albiero

Particularités du sanctuaire

Le Sanctuaire est entouré d'un champ magnétique généré par le cosmos d'Athéna, qui dérouté les boussoles des voyageurs et radars des avions qui viendraient à passer trop près. La colline sur laquelle se tient le temple d'Athéna est également entourée d'un Cosmos aux propriétés très spéciales. Ainsi, il est impossible à quiconque de se téléporter à un point situé entre la Maison du Bélier et le temple. Le seul moyen d'atteindre le temple est ainsi de passer par les douze temples

du Zodiaque successivement, le reste de la colline étant impraticable même pour une personne aussi puissante qu'un Chevalier d'Or.

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

Organisation

La vie au Sanctuaire

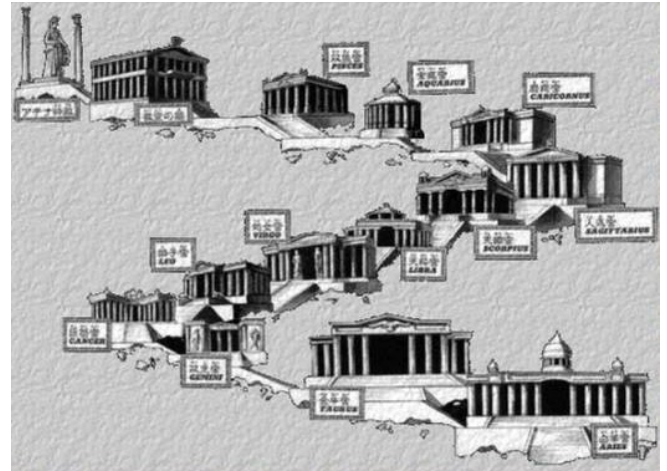
L'existence du Sanctuaire est secrète. Le reste du monde ne connaît pas cette existence, même si on peut supposer que plusieurs gouvernements ou autorités religieuses le connaissent. Les gardes du Sanctuaire ont pour tâche principale d'éloigner les touristes ou les curieux qui s'approcheraient trop près. Lorsque tous les 250 ans, Athéna se réincarne, elle loge dans ses appartements situés au dessus du Palais du Pope, ce dernier étant le seul homme autorisé à entrer en contact avec elle.

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

Bien que de nombreux Chevaliers vivent au Sanctuaire, ceci n'est pas une obligation. Ils sont libres de parcourir le monde et y sont même encouragés par le Grand Pope afin d'être partout présent pour faire régner la justice. De la même manière, seule une partie des armures est conservée au Sanctuaire même. La plupart des autres sont éparpillées à travers le monde, attendant leur futur porteur.

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

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



Le cas des femmes chevaliers

A l'aube des temps, lorsque la chevalerie fut créée, seuls des hommes avaient le droit de porter des armures. Bien que femme elle-même, Athéna répugnait à voir combattre d'autres femmes, estimant que leur rôle était avant tout de s'occuper des enfants. Il arriva pourtant un moment où les femmes durent prendre les armes, spécialement durant la très meurtrière guerre contre Arès, afin de protéger leurs enfants. Athéna consentit alors à accepter que des femmes deviennent chevaliers, à une condition toutefois : elles devaient porter un masque afin de nier leur féminité. Cette règle a perduré jusqu'à aujourd'hui.

Une femme désirant devenir chevalier doit porter un masque de porcelaine blanc qu'elle n'enlèvera jamais devant quiconque même une autre femme. Si jamais un homme venait à voir son visage, elle serait obligée soit de le tuer, soit de l'aimer et de l'épouser. Une fois mariée, la femme Chevalier peut bien sûr enlever son masque devant son mari. Devenir une épouse ne lui fait pas perdre son statut de Chevalier, mais durant sa grossesse, elle n'a plus le droit de porter son Armure. Les femmes Chevaliers restent toutefois assez rares au sein du Sanctuaire...

La hiérarchie de la chevalerie

Il existe trois ordres de chevalerie au sein du Sanctuaire :

Les Chevaliers d'Or, au nombre de 12, ont pour rôle d'être la garde rapprochée d'Athéna. Ils ont obligation de garder leur temple afin de protéger l'accès au palais de la déesse, à moins de devoir remplir une mission toute aussi importante. Ils sont considérés comme les hommes les plus puissants de tout l'univers.

Les Chevaliers d'Argent, au nombre de 24, sont les agents du Sanctuaire. Lorsqu'une mission ne nécessitant pas la puissance d'un Chevalier d'Or se présente, le Grand Pope envoie en général un ou plusieurs Chevaliers d'Argent. Ceux-ci sont également souvent des instructeurs pour les gardes ou les apprentis Chevaliers.

Les Chevaliers de Bronze, au nombre de 48, sont généralement éparpillés à travers le monde. Ils sont les yeux et les oreilles du Sanctuaire, appliquant partout la justice d'Athéna.



Le Grand Pope est le prêtre d'Athéna, son interlocuteur privilégié. Il est généralement choisi par son prédécesseur parmi les Chevaliers d'Or. Il commande à l'ensemble de la Chevalerie et est presque considéré comme un dieu. L'ancien Pope, Shion du Bélier, avait décidé de choisir le Chevalier d'Or du Sagittaire Aioros à la place de Saga des Gémeaux en tant que successeur. Dévoré par ses ambitions et vexé de ne pas avoir été choisi, Saga assassina Shion et prit sa place. Pendant des années, il prit ainsi le rôle de Grand Pope jusqu'à ce que de jeunes Chevaliers de Bronze fassent éclater la supercherie.

Le parcours d'un chevalier

Les apprentis qui arrivent au Sanctuaire pour devenir chevaliers reçoivent l'entraînement de base, puis sont envoyés dans divers camps de formation à travers le monde, là où se trouve l'armure à laquelle leurs prédispositions astrologiques les destinent. Confié à un maître, l'apprenti va subir un dur apprentissage afin de développer un physique, un mental et un cosmos suffisants pour être apte le moment venu à passer l'épreuve qui fera de lui un chevalier. En effet, à chaque armure correspond une épreuve spécifique qui détermine si l'apprenti maîtrise suffisamment son cosmos pour revendiquer le droit de devenir

Chevalier. L'épreuve réussie, l'apprenti reçoit son armure. Ce n'est qu'une fois qu'il l'aura endossée qu'il sera reconnu comme un vrai Chevalier d'Athéna. Pour un chevalier d'or, l'épreuve finale sert à déterminer s'il maîtrise le Septième Sens. Lorsque plusieurs apprentis sont en compétition pour obtenir une armure, le destin fait généralement que seul l'un d'entre eux parvient à surmonter l'épreuve finale. Les autres peuvent choisir de rester auprès de leur maître et de se mettre au service du Sanctuaire, mais certains tournent mal et peuvent se ranger aux côtés des ennemis d'Athéna ou devenir Chevaliers Noirs.

Poseidon : le sanctuaire sous marin



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

Histoire

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

Au cours de l'histoire, Athéna eut à affronter Poséidon à maintes reprises. Le dieu des océans décida donc de reconstruire une forteresse pour ses armées. Utilisant son immense cosmos, il créa un espace au-dessous des océans du monde afin d'y bâtir son propre Sanctuaire. Le temple de Poséidon se situe sous la mer méditerranée, là où se dresse Main Blade Winner, le Pilier principal du Sanctuaire sous-marin. Sous chacun des sept océans se trouve également un Pilier, construction cyclopéenne destiné à soutenir les flots et permettre ainsi l'existence du Sanctuaire sous-marin. Ces piliers sont sous la protection des Généraux de Poséidon, les plus puissants des Marinas.

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



Il y a treize ans, le frère jumeau de Saga, Kanon, fut celui qui planta la graine du Mal dans l'esprit du Chevalier des Gémeaux. Pour complot envers la déesse Athéna, Saga le fit enfermer dans la prison du Cap Sounion, régulièrement engloutie par la marée. Pour une raison mystérieuse, le cosmos d'Athéna sauva Kanon plusieurs fois de la noyade, sans que celui-ci en prenne conscience. Il put ainsi explorer sa prison et se frayer un chemin vers ce qu'il croyait être la liberté. C'est là qu'il tomba sur le Trident de Poséidon. En le brandissant, il fut emporté par les flots jusqu'au Sanctuaire sous-marin, où il découvrit les Ecailles des Généraux et l'urne contenant l'âme de Poséidon.

Brisant le Sceau d'Athéna, il libéra le dieu des océans. Celui-ci lui ordonna de le laisser dormir encore quelques années, le temps que le dernier descendant de la famille Solo, Julian, ait seize ans. Kanon comprit tout le profit qu'il pourrait avoir à laisser Poséidon dormir et à manipuler le jeune Julian Solo dans l'ombre. S'appropriant les Ecailles du Dragon des Mers, il entreprit de rassembler les Marinas en vue de déclencher une Guerre Sainte contre le Sanctuaire, afin de se venger de Saga et d'Athéna.

Particularités du sanctuaire sous-marin

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

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

Il existe plusieurs chemins secrets depuis la Surface pour accéder au Sanctuaire sous-marin. L'un d'eux se situe en Asgard, dans un lieu connu uniquement de la Représentante d'Odin.

Organisation

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

Les généraux des mers

Les plus puissants des Marinas se voient nommés Généraux et endossent les Ecailles qui leur reviennent. Leur rôle en cas d'attaque du Sanctuaire sous-marin est de protéger les piliers pour que perdure le quartier général de Poséidon. Chaque général a à sa charge la défense d'un pilier précis, pour lequel il doit être prêt à donner sa vie :



- [Le Général de l'Hippocampe](#) protège le Pilier du Pacifique Nord
- [Le Général de Scylla](#) protège le Pilier du Pacifique Sud
- [Le Général du Dragon des Mers](#) protège le Pilier de l'Atlantique Nord
- [Le Général de la Sirène](#) protège le Pilier de l'Atlantique Sud
- [Le Général de Chrysaor](#) protège le Pilier de l'Océan Indien
- [Le Général du Kraken](#) protège le Pilier de l'Océan Arctique
- [Le Général des Lyumnades](#) protège le Pilier de l'Océan Antarctique.

Lorsque le Sanctuaire sous-marin n'est pas directement menacé, Poséidon peut envoyer ses Généraux accomplir diverses missions nécessitant la force d'un des sept Marinas les plus puissants. Chaque Général commande à une Légion, composée de trois Marinas nommés Commandants qui eux-mêmes dirigent de nombreux autres Marinas de rang inférieur.

Les légions

Il y existe sept Légions, chacune affiliée à une mer, et chacune des légions comprend trois commandants, dont la puissance est relativement proche des Chevaliers d'Argent du sanctuaire terrestre.

Légion du Pacifique Nord :

- Commandant de la Tortue de Mer
- Commandant de la Murène
- Commandant de l'Exocet

Légion du Pacifique Sud :

- Commandant du Poisson-lune
- Commandant du Narval
- Commandant de l'Etoile de Mer

Légion de l'Atlantique Nord :

- Commandant de la Néréide
- Commandant du Cormoran
- Commandant de l'Araignée de Mer

Légion de l'Atlantique Sud :

- Commandant du Triton
- Commandant du Poisson Combattant
- Commandant de la Lamproie

Légion de l'Océan Indien :

- Commandant du Poisson Pierre
- Commandant du Poisson des Profondeurs
- Commandant du Léviathan

Légion de l'Océan Arctique :

- Commandant du Phoque
- Commandant du Morse
- Commandant du Pélican

Légion de l'Océan Antarctique :

- Commandant du Manchot
- Commandant du Crapaud de Mer
- Commandant du Poisson doré

Les autres marinas

D'autres Marinas portent des Ecailles, moins puissantes que celles des Généraux et des Commandants. Leur nombre n'est pas connu avec certitude mais leur rôle est semblable à celui des Chevaliers de Bronze du Sanctuaire. Leurs Ecailles sont à l'image des diverses créatures marines réelles ou mythologiques. Les Marinas de base, qui ne portent pas d'Ecailles, sont les simples soldats chargés de patrouiller le Sanctuaire sous-marin, de garder les accès vers la Surface.

Récemment...

Julian Solo, fils d'une immense organisation commerciale régnant sur les mers fut choisi par le dieu Poséidon pour devenir son hôte : le corps dans lequel le tout puissant dieu des océans viendrait s'investir. Un soir, alors qu'il marchait le long de la mer, Julian fut interpellé par Thétys – marinas de Poséidon – qui l'emporta au fond de la mer. S'éveillant dans son Sanctuaire sous-marin, Julian entendit la vérité à propos de son destin et de son identité de dieu des océans.

Propulsé à la tête d'une armée de puissants guerriers, prenant conscience de son immense

cosmos et habilement manipulé par Kanon, il décida de purifier la Terre en engloutissant l'humanité.

Afin de contrer le Sanctuaire, il dressa tout d'abord le peuple d'Asgard contre Athena en contrôlant leur prêtresse : Hilda de Polaris. Mais les guerriers d'Asgard furent vaincus, alors Poséidon décida d'enlever la déesse Athena elle-même. C'est ainsi que les chevaliers de bronze s'attaquèrent au sanctuaire sous marin et purent sceller à nouveau l'âme de Poséidon.

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

Histoire

Durant les temps mythologiques, de nombreux hommes à travers le monde s'éveillèrent à la Volonté Divine (*Big Will*) et devinrent des dieux. Parmi ceux-là, le roi d'un peuple du nord, nommé Odin, décida de fonder un pays puissant. Il réunit d'autres dieux, dont ses enfants et disciples, et guida son peuple jusqu'en une terre froide et hostile qu'il baptisa Asgard. Composé de guerriers fiers et honorables, les Asgardiens devinrent réputés pour leur puissance au combat mais également pour leur grand sens de la justice. De son palais, Odin régnait avec sagesse sur son peuple et son pays, assisté par les autres dieux.

A un moment donné, Athéna s'aperçut d'un phénomène inquiétant, qui menaçait la tranquillité du monde : la Terre se réchauffait peu à peu et les glaciers du pôle nord fondaient chaque jour un peu plus, menaçant d'engloutir les terres émergées sous la mer. Alors qu'elle étudiait ce phénomène, elle rencontra Odin. Les deux dieux s'entendirent, aspirant de la même façon à la paix du monde et de leurs protégés. Athéna fit part à Odin de sa découverte et le dieu d'Asgard accepta que son pays devienne le pivot de la sauvegarde du monde. Etendant son immense Cosmos, il figea la fonte des glaciers. L'alliance entre Asgard et le Sanctuaire fut ainsi scellée : Odin accepta d'assurer la glaciation éternelle du grand nord et Athéna s'engagea en retour à prendre Asgard sous sa protection en l'absence de ses dieux. Odin se rendit vite compte qu'utiliser son Cosmos pour empêcher la fonte des glaciers était une activité qui exigeait de lui une méditation constante. Pour s'y consacrer totalement, il laissa les rênes de son royaume à ses fils Balder et Thor.

Loki, autoproclamé dieu de la fourberie et demi-frère de Thor, en conçut une immense jalousie et complota la chute d'Asgard. S'entourant de dieux mécontents et d'une armée d'humains à son



Illustration : Marco Albiero

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

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

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

Particularités d'Asgard

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



que durant les temps mythologiques. C'est par respect pour ses dieux que le peuple accepte de vivre ainsi afin de rester fort pour être digne de la confiance d'Odin.

La Grande Prêtresse d'Odin règne sur Asgard et remplit le rôle confié par Odin : elle passe ainsi plusieurs heures par jour à prier et à utiliser son Cosmos afin de maintenir la glaciation des étendues nordiques. Le titre de Grande Prêtresse est héréditaire, et se transmet de la mère à la fille aînée. Asgard possède une armée de rudes guerriers, entraînés à l'utilisation du Cosmos. Lorsqu'ils sont éveillés, les Guerriers Divins sont le fer de lance de cette armée.

Les Guerriers Divins (God Warriors)

Contrairement aux armures sacrées des guerriers d'asgard de base, les huit Robs divines dorment en attendant l'appel de la Grande Prêtresse. Lorsque la Grande Prêtresse estime qu'un grand danger menace Asgard, elle lance un appel à chacune des armures afin de les éveiller. Les guerriers destinés à les porter ressentent alors un appel émanant des armures. Se rendant sur les lieux où celles-ci reposent, ils se voient révéler leur destin et peuvent revêtir leur armure. Ces hommes ont pour nom Guerriers Divins. Ils doivent une obéissance absolue à la Grande Prêtresse, voix d'Odin, et prennent la tête des armées du royaume. Le Guerrier Divin de Zeta prime, ombre de celui placé sous l'étoile de Mizar, a pour mission secrète de protéger le Guerrier Divin de Zeta. Son existence est tenue secrète même à l'égard des autres Guerriers Divins et il arrive que la Grande Prêtresse lui confie des missions d'espionnage, voire parfois d'assassinat.

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

Histoire



La mort

La mort est un phénomène complexe dont la compréhension n'est pas à la portée des hommes ordinaires. Les mécanismes qui régissent le devenir des âmes après la mort physique ont souvent été changé, selon que divers dieux prenaient pouvoir sur les âmes durant les temps mythologiques. L'âme est en réalité un fragment de Volonté divine, un Cosmos incarné dans un corps de chair et de sang. Par un mécanisme inconnu, lors de sa conception, l'organisme à naître reçoit une part de cette étincelle et acquiert ainsi son âme. Cette force de vie, il apprendra ou non à la développer durant son existence. Mais à sa mort, lorsque son corps physique s'éteint, cette âme reste et continue son existence. Au début des temps, lorsque les concepts de vie après la mort n'existaient pas encore, l'âme se contentait de retourner au flot de Volonté divine, s'inscrivant dans un cycle de réincarnations continues. Puis en divers endroits du monde, des hommes s'élevèrent au statut divin. Certains d'entre eux voulurent acquérir pouvoir sur la mort et l'après vie.

Illustration : Marco Albiero

Hadès et la création des Enfers

Le premier grand dieu qui décida de créer un monde pour accueillir les âmes des défunts fut Hadès. A l'origine, Hadès était un être sage et compatissant. Lorsqu'il devint un dieu, il prit conscience de la peur des hommes face à la mort. Libéré de cette peur, il crut de son devoir de guider les âmes des défunts dans une après vie qu'il créa de ses propres mains. Annexant plusieurs dimensions vides, il y conçut son royaume. Tout d'abord, il créa la colline du Yomotsu, l'antichambre de la mort dans laquelle toutes les âmes doivent passer avant d'accéder aux Enfers, en plongeant dans le Puits des Âmes.

Puis il modela les Enfers proprement dit, un lieu dans lequel les âmes étaient jugées pour leurs actes passés, puis punies ou récompensées en fonction. Enfin, il érigea l'Elysion, le paradis suprême auquel seules les âmes les plus pures et valeureuses pouvaient accéder. C'est là qu'il construisit son temple.

Longtemps, il fut le principal dieu à se préoccuper du devenir des morts. D'autres dieux décidèrent alors de s'impliquer dans l'après vie de leurs fidèles : que ce soit Hela à Asgard ou Osiris en Egypte, ils furent nombreux à créer à leur tour des dimensions destinées à accueillir les âmes des défunts. Mais peu à peu, les dieux désertèrent le monde et ne se préoccupèrent plus de leur peuple. De toutes les dimensions de l'après vie, seuls restèrent les Enfers d'Hadès, le dieu ayant lui-même refusé de s'exiler avec les autres Olympiens pour continuer à gouverner son royaume.

L'existence de dieux ayant pouvoir sur la mort et de dimensions infernales eut pour conséquence de changer radicalement le devenir de l'âme humaine après la mort de son corps. Mourir impliquant de perdre l'usage de ses sept premiers sens, l'âme perd conscience de l'univers et d'elle-même. Elle devient malléable, sans volonté et sans force. Le

dieu usa donc de son grand pouvoir pour faire des Enfers un lieu d'attraction pour les âmes, désormais soumises à sa volonté toute-puissante.

Les âmes des morts passent par la colline de Yomotsu et sont projetées en Enfers. Jugées pour leurs actes durant leur vie, les âmes se voient alors offrir l'Elysion ou le Tartare, une éternité de jouissance ou de souffrance. Privées de volonté par le traumatisme de leur mort, les âmes sont totalement soumises au bon vouloir d'Hadès et ne peuvent que se plier au jugement prononcé à leur encontre.

L'Arayashiki

Les êtres éveillés à l'Arayashiki, ou Huitième Sens, se sont défaits de la peur de la mort. En conséquence, lors de la destruction de leur corps physique, leurs âmes ne perdent pas la raison ni la volonté d'exister. L'Arayashiki leur permet de garder conscience de l'univers et d'elles-mêmes. Ces âmes peuvent désormais voyager entre les dimensions sans tomber sous la coupe d'une volonté supérieure comme celle d'Hadès. Pouvant se matérialiser sous la forme d'un avatar dans les dimensions spirituelles (comme les Enfers), elles peuvent choisir leur devenir après la mort.

Souvent, de telles âmes explorent l'univers et les dimensions, puis réintègrent la Volonté divine, attendant leur prochaine incarnation pour atteindre la divinité. Toutefois, il peut arriver que ces âmes, soumises à une volonté extrêmement puissante ou à un choc d'une grande intensité (comme la destruction de leur avatar), perdent la maîtrise de leur Arayashiki. Dans ce cas, elles rejoindraient la cohorte des âmes privées de volonté et soumises aux caprices du dieu des Enfers.

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

L'humanité corrompue

Durant les temps mythologiques, ce système fonctionna admirablement bien. Sachant ce qui les attendait après leur mort, les mortels s'améliorèrent et créèrent des civilisations brillantes. Des concepts comme l'honneur, la bravoure, l'équité furent érigés en modèle. L'humanité était alors à son apogée. Hadès, assisté de ses deux disciples Hypnos et Thanatos, régnait aux Enfers et veillait à gouverner de la plus juste des façons afin d'encourager l'humanité à respecter les dieux et à s'améliorer sans cesse. De nombreux héros étaient à cette époque accueillis dans l'Elysion après leur mort puis accédaient à l'Olympe dans leur désir de continuer à servir les dieux.

Les Olympiens respectaient Hadès et lui étaient alors reconnaissants pour son action et son rôle. Puis Zeus décida de s'exiler, accompagné de tous les Olympiens. Il laissa la Terre sous la protection d'Athéna. Mais tout comme Poséidon, Hadès refusa d'abandonner son domaine, convaincu que



Illustration : Sacred Saga

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



Thanatos (Illustration : Xavier Collette)

A partir de ce moment, Hadès changea. Il devint obsédé par les notions de pureté et de péché. Son jugement se fit de plus en plus impitoyable à l'égard de l'humanité coupable selon lui de ne plus honorer les dieux. Les Enfers devinrent un véritable lieu de tortures éternelles pour toutes les âmes qui s'y retrouvaient piégées. Plus personne n'accéda à l'Elysion, Hadès étant persuadé que l'homme était mauvais et impie par nature. Sur Terre, les diverses Guerres Saintes opposant Athéna à d'autres dieux se déroulèrent. Atlantis fut engloutie puis le continent de Mû fut submergé. Les ordres de guerriers sacrés virent le jour et éclata la guerre opposant Athéna à Arès, un vieil allié d'Hadès. Ce conflit fut impitoyable et

sanglant, mais les Chevaliers d'Athéna finirent pas avoir le dessus sur les Berserkers. Voyant la défaite proche, Arès se réfugia aux Enfers, où il fut poursuivi par des Chevaliers avides de le châtier.

C'est alors que l'impensable arriva : Hadès, qui s'était interposé pour défendre son ami, fut attaqué et blessé par un Chevalier d'Athéna. Un mortel avait osé lever la main sur lui, un des trois dieux primordiaux ! C'est à partir de cet événement que Hadès décida de cacher son corps originel en Elysion et d'anéantir l'humanité hérétique. Une haine tenace grandit dans son cœur envers Athéna qui protégeait la Terre et ses habitants.

Les 108 spectres d'Hadès

Afin de mettre son projet à exécution, Hadès décida de se créer son ordre de guerriers sacrés. Parmi ses nombreux serviteurs, il en choisit 108 - le nombre des péchés humains - et les nomma Spectres. Afin qu'ils puissent lutter contre les Chevaliers d'Athéna, Hadès décida de leur donner des armures. Il força les âmes des alchimistes de Mû morts durant l'engloutissement de leur pays à extraire et façonner le sombre orichalque des Enfers. Les armures forgées furent nommées Surplis.

108 furent donc distribués aux Spectres. Hadès, Hypnos et Thanatos se firent également forger des Surplis divins. Enfin, le reste d'orichalque servit à créer des Surplis mineurs destinés aux simples gardes. Les Spectres furent séparés en deux ordres : les 36 Etoiles célestes sont les plus puissantes et ont la charge de défendre les différentes Prisons des Enfers. C'est parmi elles que se trouvent les trois Juges, généraux en chef de l'armée des Spectres. Les 72 Etoiles terrestres sont de moindre force et sont en général chargés de différentes missions sur Terre.

Chacun des Spectres reçut comme titre le nom d'une des 108 étoiles maléfiques qui brillent aux Enfers. Ces guerriers, dont les âmes servent Hadès depuis les temps mythologiques, existent sous forme d'avatars aux Enfers. Cependant, ils ne peuvent s'incarner sur Terre dans des corps

humains qu'à un moment propice, en général lorsque vient le temps pour Hadès lui-même de se réincarner. Même si leurs corps humains meurent, leurs âmes reviennent toujours aux Enfers sous la forme d'avatars. Bien que ne maîtrisant pas tous le Huitième Sens, les Spectres sont protégés par Hadès et sont donc en conséquence libres lorsqu'ils sont aux Enfers, tant qu'ils ne trahissent pas leur dieu.

La guerre sainte de 1743

Son armée prête, Hadès passa à l'assaut en l'an 1743. Il lança son armée sur le Sanctuaire dirigée par Hypnos et Thanatos. A l'époque, il y avait soixante-dix-neuf Chevaliers en activité, un nombre record. Mais la bataille fut si violente et meurtrière qu'à la fin seuls deux survécurent. Les détails exacts de la bataille ne sont pas connus, mais il semble qu'elle ne se déroula que sur Terre. Hypnos et Thanatos furent vraisemblablement



Hypnos (Illustration : Xavier Collette)

vaincus par Athéna, qui enferma leurs âmes dans un coffret portant son sceau. A la fin de cette guerre, Athéna confia une mission à chacun des deux survivants : à Shion du Bélier, elle confia la tâche de préparer les prochaines générations de Chevaliers en le nommant Grand Pope. A Dohko de la Balance, elle confia la garde de la Tour des 108 étoiles maléfiques, dans laquelle étaient désormais enfermées les âmes des Spectres.

Récemment...

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

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

Une fois la base du pouvoir d'Hadès établi sur Terre, au château de la famille de Pandore, Hypnos et Thanatos repartirent aux Enfers afin d'y préparer la réincarnation des Spectres. Afin de gagner cette guerre, Hadès échauffa un nouveau plan : ramener à la vie les Chevaliers d'Athéna récemment défunts, dont Shion et les cinq Chevaliers d'Or morts durant la Bataille des Douze Maisons, et leur offrir la vie éternelle en échange de la tête d'Athéna.

La Tour des 108 étoiles maléfiques est sur le point de libérer les âmes sombres des séides d'Hadès. Dohko, Chevalier d'Or de la Balance, le sait et Athéna se tient prête à faire face à une Guerre sainte d'une ampleur sans précédent.

Arès : le dieu de la guerre



Histoire



Arès (Illustration : Marco Albiero)

Dieu belliqueux et sanguinaire, Arès, tout comme son amante Aphrodite, ne fait pas partie des douze Olympiens originels. Lorsqu'il accéda à son statut de divinité de la guerre après toute une vie mortelle de carnages, il réclama une place sur l'Olympe, arguant pour cela de sa grande puissance. Zeus lui refusa ce privilège et interdit à Héphestos de lui forger une Kamui. En dépit de cela, et grâce à l'affection qu'Héra portait au jeune dieu, Arès fut souvent associé à l'Olympe et il fréquenta nombre de ses dieux durant quelques siècles.

Mais en son cœur dormait une sourde rancœur, une haine qu'il avait fini par concevoir envers Zeus et celle qui semblait avoir sa préférence, la sage Athéna. Tous les complots qu'il avait pu échauffer furent cependant déjoués, et bien qu'il parvint toujours à ne pas s'attirer directement la colère de Zeus, il fut peu à peu rejeté par les Olympiens qui ne goûtaient pas sa soif de sang et de pouvoir. Seul Hadès resta son allié, et bien sûr Aphrodite qui partageait son exil hors de l'Olympe.

Puis vint le temps du départ des Olympiens. Alors que les dieux guidés par Zeus quittaient la Terre et que celle-ci était confiée à Athéna, Arès resta dans l'ombre, guettant une occasion.

Bientôt eut lieu la première Guerre Sainte, déclenchée par Poséidon, qui vit la création des premiers ordres de guerriers sacrés au service des dieux : les Marinas et les Chevaliers d'Athéna. Arès décida alors de se créer aussi son armée. Mais tirant leçons de la défaite de Poséidon, il prit son temps pour planifier et organiser son ordre de guerriers et établit sa base d'opération au Temple de Mars, près de Rome. La Gigantomachie qui vit l'engloutissement du continent de Mû lui fournit une occasion inespérée : ses hommes capturèrent de nombreux alchimistes survivants et les réduirent en esclavage, les forçant à forger des armures. Lorsque Arès eut terminé de rassembler et d'organiser son ordre, il mit ses plans de conquêtes à exécution. Ses quatre armées de Berserkers : le Feu, la Flamme, le Malheur et la Terreur, déferlèrent sur le monde répandant chaos et destruction. Athéna réagit rapidement et

organisa la défense de la Terre, à la tête de cinquante-huit Chevaliers. Mais face aux Berserkers, ce ne fut pas suffisant. Les défenses du Sanctuaire, affaiblis par la bataille contre Poséidon furent submergées et les chevaliers tombèrent les uns après les autres. Athéna et le chevalier d'or de la Balance décidèrent alors de distribuer les armes de la Justice. Ainsi équipés, les chevaliers survivants purent anéantir les Berserkers.

Mis en déroute, Arès alla se réfugier en Enfers auprès de son allié Hadès. Mais les chevaliers, emplis d'un juste sentiment de vengeance, le poursuivirent et continuèrent à le combattre même dans le royaume des morts. Ce qu'il advint ensuite n'est pas connu, mais le monde n'entendit plus jamais parler d'Arès et de son ambition dévorante.

Organisation

Les Berserkers

L'ordre des Berserkers est organisé en quatre armées : le Feu, la Flamme, le Malheur et la Terreur. Quatre Centurions commandent chacun une armée de quinze Berserkers dont le grade varie entre Légionnaire et Décurion selon leur puissance. Arès lui-même est le général en chef de ces armées et ses deux disciples, Phobos et Deimos, sont nommés préfets.



Phobos et Deimos (Illustration : Marco Albiero)

Phobos et Deimos sont des dieux mineurs portant les Anima de la Peur et de la Déroute. Ils jouent le rôle de gardes du corps de leur maître Arès. Les quatre Centurions sont d'une puissance dont on dit qu'elle rivaliserait avec celle des Chevaliers d'Or. Les Décurions ont une force semblable aux Chevaliers d'Argent et les Légionnaires aux Chevaliers de Bronze.

Les Anima

Les sentiments de haine, de peur et de douleur des alchimistes forcés par la torture à les forger se transpirent aux Anima et les dotèrent d'une vie impie, totalement vouée à la destruction et à la mort. Les Anima sont de couleur sombre avec des teintes rouges et noires pour la plupart. Elles sont bardées d'armes diverses - glaive, lance, hache, fléau - afin que les Berserkers aient toujours un instrument de mort à disposition.

Du fait de leur naissance, les Anima sont caractérisées par une émotion négative : existent ainsi l'Anima de la Colère, l'Anima du Désespoir, l'Anima de l'Envie, l'Anima de la Haine... Lorsqu'un Berserker endossait son Anima, les pulsions de mort et de folie psychopathe de celle-ci fusionnent avec l'âme de son porteur, faisant de lui une machine à tuer à l'efficacité redoutable. Le Berserker prend alors comme titre l'émotion caractérisant son Anima.

Arès porte lui-même l'Anima de la Guerre, une armure aussi puissante que l'armure divine d'Athéna ou que les écailles divines de Poséidon. Il avait comme arme une lance à la pointe d'obsidienne, capable d'après la légende de transpercer n'importe quelle protection. Les Anima de la Peur et de la Déroute, portées par Phobos et Deimos, étaient d'une puissance comparable à celle des armures d'or. Les Anima des Centurions étaient du niveau des écailles des Généraux Marinas. Les Anima des Décurions avaient une puissance semblable à celle des armures d'argent. Enfin, les Anima des Légionnaires étaient les moins puissantes de toutes, comparables aux armures de bronze.



Arès (Illustration : Xavier Collette)

Située dans le Pacifique, près de l'équateur, cette île est réputée être une parcelle de l'Enfer remontée à la surface du monde. En réalité, il s'agit d'un morceau du continent disparu de Mû, glorieux pays englouti.

Origines

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

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

Mais ces alchimistes rebelles furent découverts. Arrêtés et jugés, ils furent condamnés à l'exil sur la partie la plus inhabitable du continent et les armures noires furent enfermées avec eux. Ironie du sort, lors de la submersion de Mû durant la Gigantomachie qui vit la mort de pratiquement tous les alchimistes, le morceau de terre servant de prison aux félons fut le seul à ne pas être



englouti. Il devint une île surmontée d'un volcan, sur laquelle les armures noires attendaient que quelqu'un vienne les revendiquer...

La découverte de l'île

Durant le 16^{ème} siècle, un chevalier sacré découvrit l'île, et la baptisa Île de la Reine morte pour des raisons inconnues. L'explorant, il trouva les urnes dans lesquelles reposaient les armures noires. N'osant pas y toucher, il décida d'en informer le Sanctuaire. La nouvelle se répandit rapidement et bientôt, de nombreux guerriers se rendirent sur l'île afin d'y endosser une de ces mystérieuses armures. La plupart de ces hommes étaient des apprentis chevaliers écartés pour leur grande cruauté ou à cause de leur niveau de Cosmos insuffisant pour revendiquer une armure sacrée. Rapidement, l'ordre des Chevaliers Noirs se créa et commença à semer le chaos sur Terre. Athéna décida de sceller l'île pour empêcher les Chevaliers Noirs d'en sortir. Pour cela, elle étendit son Cosmos autour de l'île, et confia à un guerrier puissant du Sanctuaire la charge de rester de l'île. Ce guerrier était généralement lui aussi un criminel, et il devait porter un masque symbolisant le sceau d'Athéna : le masque brisé, l'île se descellerait et les Chevaliers noirs seraient libre de la quitter.

Les conditions de vie sur l'Île

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

La journée, la température atteint les 50°C tandis que la nuit, elle peut baisser bien en dessous de 0°C. Des volcans y sont en permanence en activité et des rivières de lave coulent en tout sens. Des vapeurs de soufre s'élèvent du sol, asphyxiant les imprudents. Rien ne pousse sur cette île, tout n'y est que rocs coupants et falaises abruptes. Le sol est constamment recouvert de cendres brûlantes issues de l'activité volcanique. L'eau est difficile à trouver, il n'y a que peu de sources potables. La saison des tempêtes est terrifiante : de puissants cyclones balaient la zone, et les vents montent à plus de 200 km/h, emportant tout sur leur passage.

Les Black Saints (chevaliers noirs)

Les hommes assez téméraires pour se rendre sur l'île et revendiquer une armure noire sont généralement d'anciens guerriers du Sanctuaire, anciens apprentis ou chevaliers criminels ayant été bannis par Athéna et enfermés sur cette prison infernale.

Porter une armure noire leur donne l'illusion d'être toujours des chevaliers sacrés, même si leur seul but devient alors la vengeance et le profit personnel. Venir sur l'Île de la Reine morte ne pose aucune difficulté. C'est en repartir qui est impossible pour quiconque a endossé une armure noire : le cosmos d'Athéna forme une barrière infranchissable pour de tels hommes, tant que le Gardien de l'île est présent.

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

Récemment...

Il y a quelques années, un homme nommé Jango a pris le pouvoir sur les Chevaliers Noirs, aidé des quatre seigneurs : Pégase noir, Andromède noir, le Cygne noir et le Dragon noir. Puis le jeune Ikki est arrivé sur l'île pour y devenir le Chevalier du Phénix. Il y parvint au bout de six ans en tuant son maître, Guilty le dernier gardien de l'Île de la



Reine morte, en levant ainsi la barrière qui scellait l'île. Pour récupérer son armure, Ikki affronta les Chevaliers Noirs et vainquit facilement Jango. Après être devenu le premier Chevalier du Phénix de l'histoire, il vit les Chevaliers Noirs s'incliner devant lui et lui offrir allégeance.

Arriva alors le Chevalier d'Or de la Vierge, venu punir les Chevaliers renégats. Confronté à Ikki, il vit quelque chose dans le regard de celui-ci qui le poussa à rebrousser chemin. Ikki put donc utiliser les Chevaliers des ombres pour accomplir sa vengeance à l'encontre de ses frères. Le combat entre les Chevaliers Noirs et les Chevaliers de Bronze pour la possession de l'armure du Sagittaire vit la mort des quatre seigneurs et la rédemption d'Ikki, qui se rangea aux côtés d'Athéna pour purifier le Sanctuaire.

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



Jamir

Montagne élevée située dans l'Himalaya, Jamir est le domaine secret des descendants du peuple de Mû. A son sommet se trouve une imposante pagode en forme de tour qui renferme les écrits qui furent sauvés lors de la submersion du continent. C'est ici que les derniers descendants apprennent l'alchimie et l'art de réparer les armures. Accéder à Jamir est une épreuve en soi tant le chemin qui mène à son sommet est parsemé d'obstacles visant à tester la volonté de celui qui en entreprendrait l'ascension. Au sommet s'y trouve un puissant sage nommé Mü, l'un des derniers descendants des alchimistes.

Les Cinq Pics

Située dans la province de Rozan, les Cinq Pics est une petite région agricole au sein de laquelle coule une cascade particulièrement renommée. Ce lieu est depuis longtemps le lieu d'entraînement de nombreux apprentis appelés à devenir chevaliers. Les Cinq Pics sont également la demeure du Vieux Maître Dohko, chargé par Athéna elle-même de surveiller la tour où ont été scellées les âmes des 108 spectres d'Hadès.

La Sibérie

Il existe toute une partie de la Sibérie, située autour du Mur des Glaces Éternelles, qui dépend du Sanctuaire. C'est ici que sont envoyés les chevaliers du froid, amenés à apprendre les secrets du mouvement des atomes et du zéro absolu. Plusieurs armures sont conservées en ce lieu, prisonnières du Mur ou englouties sous la banquise. Hyoga a obtenu l'Armure Sacrée du Cygne en détruisant à mains nues la falaise de glace éternelle après s'être entraîné de longues années auprès de son maître.

L'Île Kanon

Cette île est reconnue comme étant une sorte de Sanctuaire sacré où les Chevaliers blessés viennent panser leurs blessures. Depuis des millénaires, la déesse Athéna a interdit à quiconque de se battre sur cette île, considérée comme un asile pour ses chevaliers. L'île est surplombée par un grand volcan dont les vapeurs sont réputées pour consolider les armures, et au centre s'y trouve un unique champ où poussent des plantes aux vertus médicinales.



L'Île d'Andromède

Située dans l'Océan Indien, au large de l'Éthiopie, cette île est également un lieu très important pour le Sanctuaire. Du fait de ses rudes conditions de vie, il s'agit du lieu idéal pour entraîner des apprentis. Le dernier maître de cette île fut le Chevalier d'Argent Daidalos, mais il fut assassiné par Aphrodite des Poissons, envoyé par le Sanctuaire pour le punir de sa position de neutralité.

Tokyo

Capitale du Japon, cette ville est le siège de la fondation Graad fondée par Mitsumasa Kido. Cette fondation est une importante multinationale ayant des intérêts dans tous les secteurs d'activité. C'est également une organisation caritative qui fait des dons importants aux orphelinats du monde entier. Du fait que Athéna soit Saori Kido, petite-fille adoptive de Mitsumasa Kido, la fondation Graad est désormais au service du Sanctuaire, offrant ses considérables ressources à la Chevalerie.



PARTIE II – LES FICHES DE PERSONNAGE

Voici maintenant les fiches de l'ensemble des personnages de la série, anime ou manga, de Saint Seiya. Ces fiches sont répertoriées en plusieurs catégories :

- Les Chevaliers de Bronze
- Les Chevaliers Noirs
- Les Chevaliers d'Acier
- Les Chevaliers d'Argent
- Les Chevaliers d'Or
- Les Guerriers Divins d'Asgard
- Les Marinas de Poséidon
- Les Spectres de Hadès
- Les personnages inclassables



Comparaison entre les différents personnages (à titre purement indicatif)

Un chevalier de bronze

a une somme de caractéristiques et une somme de vertus s'élevant entre 18 et 25
a un cosmos sans armure entre 6 et 10
a un cosmos avec armure entre 10 et 15
a des attaques physiques qui font entre 10 et 25 points de dégâts

Un chevalier d'argent

a une somme de caractéristiques et une somme de vertus entre 30 et 40
a un cosmos sans armure entre 12 et 20
a un cosmos avec armure entre 20 et 30
a des attaques physiques qui font entre 25 et 45 points de dégâts

Un chevalier d'or

a une somme de caractéristiques, et une somme de vertus entre 50 et 60
a un cosmos sans armure entre 70 et 130
a un cosmos avec armure entre 93 et 153
a des attaques physiques qui font entre 60 et 100 points de dégâts
a des bottes secrètes beaucoup plus complexes

Sauf mention contraire, toutes les illustrations des corps entiers des personnages ont été créées par The Ponk.

QUELQUES RAPPELS AU PREALABLE

Afin d'éviter aux nouveaux MJ de fouiller dans le livre des règles à la vue de chaque paramètre des bottes ou des caractéristiques, voici un petit rappel sur certains points particuliers.

Vitalité : il s'agit des points de vie des personnages. Les dégâts d'une technique secrète non amortis par une armure se retranchent directement à la vitalité. Un personnage dont la vitalité tombe à 0 est en état d'agonie.

Maîtrise et réussites : La quasi-majorité des bottes secrètes ont un paramètre « maîtrise ». La maîtrise représente le nombre de dés que le Chevalier utilisera pour évaluer l'efficacité de son action. Le nombre de réussites brutes est ensuite comparé aux réussites de l'adversaire, et celui qui en obtient le plus remporte l'action.

Ceci dit, le nombre de réussites brutes peut également être interprété d'un point de vue purement roleplay pour estimer la vitesse d'une attaque, ou leur température dans le cas d'attaques basées sur les éléments.

Réussites brutes	Vitesse	Température glace	Température flammes	Tension électrique
1 à 5	Mach 1	-50°	250°	2000 Volts
6 à 10	Mach 2	-100°	1000°	10 000 Volts
11 à 15	Mach 3	-150°	2000°	100 000 Volts
16 à 20	Mach 10	-200°	3000°	1 million de Volts
20 à 30	Mach 100	-250°	6000°	10 millions de Volts
31 à 35	Vitesse lumière	-273°	10 000°	100 millions de Volts
+ de 35	Vitesse lumière	Zéro Absolu	50 000°	1 milliard de Volts

Comme vous pouvez le constater, la vitesse n'est pas quelque chose de linéaire. Cela est dû au fait que Saint Seiya ne respecte pas les règles de la physique. Si nous voulions les respecter, il aurait fallu plusieurs milliers de réussites brutes pour atteindre la vitesse de la lumière !

Complexité : représente la difficulté du jet de l'adversaire qui subit une botte secrète. Ce paramètre est nommé de manière générique "complexité" mais peut représenter selon la situation la vitesse de la botte, son intensité (pour une technique de souffle), sa force d'attraction (pour une botte dimensionnelle) ou sa subtilité (difficulté à analyser et comprendre la technique). Les dés utilisés ayant 10 faces, la complexité varie de 1 à 10.

Brider une technique : lorsque le chevalier veut économiser son cosmos, il peut volontairement diminuer la puissance de son attaque en jouant sur sa maîtrise, sa puissance et sa complexité. Le cosmos nécessaire est alors temporairement recalculé.

Septième Sens : posséder 10 points de 7^{ème} sens ne signifie pas pour autant que l'ultime palier est atteint. Si c'est le cas pour les Chevaliers d'Or, les Généraux et les Guerriers Divins, les autres guerriers se voient indiqués le palier atteint afin d'éviter toute confusion.

Zone d'effet des bottes : certaines bottes secrètes ont une zone d'effet plus grande que la normale.

- Une zone ciblée permet de répartir les dégâts sur plusieurs adversaires à la fois
- Une zone large peut toucher un groupe de 4 personnes. L'attaque est inéquivable et les adversaires subissent la totalité des dégâts.
- Une zone immense peut toucher toutes les personnes présentes dans la surface de jeu. L'attaque est inéquivable et les adversaires subissent la totalité des dégâts.

Les Chevaliers de Bronze



Les Chevaliers de Bronze sont les plus fervents défenseurs d'Athena. Plus que leur force physique, c'est leur volonté inflexible et la force de leur amitié qui leur permettent de réaliser des miracles.

Nom : Seiya**Signe astrologique : Sagittaire****Constellation : Pégase**

Seiya est le héros de la série. C'est un personnage extraordinaire doté d'une volonté indomptable et d'une foi presque inébranlable. Seiya est extrêmement doué et parvient à vaincre des adversaires toujours plus forts que lui par force d'astuce et de volonté.

CARACTERISTIQUES

Force:	3	7
Vigueur:	3	7
Dextérité:	4	8
Perception:	4	9
Charisme:	3	8
Intelligence:	3	10

VERTUS

Sagesse:	3	9
Maîtrise de soi:	3	8
Courage:	6	11
Conviction:	4	11
Conscience:	4	10
Equilibre:	4	7

*En bleu : au début de la série**En vert : fin de la série***COMPETENCES**

Athlétisme:	3	6
Arts martiaux:	2	6
Bagarre:	3	6
Furtivité:	0	1
Esquive:	3	8
Lutte :	2	4
Survie :	3	10
Connaissance:	2	6
Mêlée :	2	2

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle:	1	3
Spirituelle :	0	0
Froid:	0	0
Feu:	0	0
Biologique:	0	0
Dimensionnelle:	0	0

SENS

Vue:	4	9
Ouïe:	4	9
Odorat:	4	9
Toucher:	3	9
Goût:	5	9
7 ^{ème} sens:	0	14

COSMOS :	6	17
VOLONTE:	10	22
VITALITE:	44	100
ULTIME COSMOS :	0	69 (paliers intermédiaires)

Avantage :

Seiya dispose d'une volonté et d'une foi absolue envers ses valeurs. L'amitié qu'il porte à ses compagnons, l'amour qu'il porte à sa sœur disparue, et sa volonté de défendre Athéna et la justice lui permettent de dépasser les limites de son cosmos. Il reçoit un bonus de difficulté de -2 lors d'une situation extrêmement critique où l'enjeu est grand.





Description

Seiya est un jeune garçon plein d'entrain et empli de joie de vivre. Malgré sa tendance à foncer sans réfléchir et à agir en fonction de ses émotions, il devint rapidement un exemple à suivre pour tous ses amis. Cœur pur et généreux, Seiya se battra toujours contre le mal et l'injustice quels que soient les adversaires qui lui font face. C'est en Saori Kido, réincarnation d'Athéna, qu'il trouvera la représentante des vertus qu'il défend. Rapidement sa croyance envers Athéna est devenu une véritable foi et c'est sans hésiter qu'il se sacrifierait pour elle et ses idéaux.

Si Seiya est devenu un terrible adversaire pour tous ses ennemis, ce n'est pas tant par sa force brute que par sa volonté inébranlable et son courage indomptable. Tout au long de ses combats, il ne cessera de progresser et de vaincre plus fort que lui, sans toutefois tomber dans le péché de l'orgueil et de l'ambition.

Histoire

Orphelin comme ses amis, il fut recueilli par la fondation Graad du puissant Mitsumasa Kido. C'est à cette époque qu'il fut séparé de sa sœur aînée, Seika. Garçon têtu et impétueux, il aura tendance à n'en faire qu'à sa tête même face aux adultes. A côtés de ses années d'entraînement à l'orphelinat, il se fit aussi de nombreux camarade de jeux, et une amie en la présence de la jeune Miho. Orpheline elle aussi, elle tomba amoureuse du fiefé chenapan. Lorsque la fondation décida d'envoyer les orphelins dans des centres d'entraînement afin de devenir Chevalier, Seiya partit vers la Grèce antique, le berceau des Chevaliers. Son départ fut très mal vécu par la petite Miho qui resta malgré tout à l'orphelinat de longues années durant à s'occuper des nouveaux enfants, et à attendre le retour de Seiya.

Au Sanctuaire sacré d'Athènes, Seiya fut confié au Chevalier d'Argent Marine. Celle-ci fut choisie comme tutrice du fait de son origine japonaise qui la rapprochait du jeune garçon. Celui-ci devint son disciple et six années d'entraînement intensif commencèrent. Bien que l'entraînement de Marine était extrêmement rude et douloureux, des liens très forts se tissèrent entre maître et disciple. Marine fut d'un grand réconfort en Grèce, là où Seiya était mal accepté des autres Athéniens de part son statut d'étranger.

Un jour qu'il s'amusait à courir après un lapin, il surgit dans le camp d'entraînement des femmes chevaliers. C'est là qu'il pour la première fois Shaina, une redoutable guerrière. Shaina était réputée pour être un Chevalier implacable et plus fort encore que la majorité des hommes. Sans s'en rendre compte, Seiya humilia la jeune femme en apercevant son visage alors que Shaina cajolait doucement le petit lapin. Depuis, elle devint son ennemi et jura d'éliminer celui qui avait aperçu son visage... et son cœur. Confronté au disciple de Shaina : Cassios, Seiya subit mille souffrances. Cassios était de loin le favori quant à l'obtention de l'Armure Sacrée de Pégase et les rumeurs disaient que sa force était telle qu'il pouvait vaincre plusieurs guerriers adultes d'un seul bras.

De nombreuses fois, Seiya fut confronté à Cassios. A chaque fois, il se fit écraser comme un moucheron. Jusqu'au jour de l'épreuve ultime, où devant le Grand Pope en personne, Cassios et Seiya durent s'affronter au Colysée afin de devenir Chevalier. Contre toute attente, Seiya réussit à exploiter toutes les leçons que Marine lui avait inculquées en faisant exploser son cosmos : la force



sacrée des Chevaliers. Cassios fut littéralement balayé par Seiya qui devint ce jour le Chevalier de Pégase. Le lendemain, Seiya repartait au Japon.

La recherche de sa sœur

Si Seiya a accepté de partir en Grèce pour obtenir l'Armure Sacrée de Pégase, c'était dans le but de retrouver sa sœur aînée. Le maître de la fondation Graad, Mitumasa Kido, lui avait en effet promis qu'il la retrouverait une fois de retour. Six ans après, Seiya revint pour conclure le marché passé avec Kido. Mais ce dernier était mort et sa petite fille, Saori, lui avoua qu'elle ignorait où se trouvait Seika.

Furieux, Seiya refusa de participer à la Galaxian War organisé par la fondation, et voulut partir retrouver sa sœur de ses propres moyens. Saori lui promit alors que s'il remportait la Galaxian War, la fondation Graad dont elle était désormais la présidente mettrait tout en œuvre pour retrouver Seika. De mauvaise grâce, Seiya accepta.

Les événements s'enchaînèrent alors. Ikki du Phoenix interrompit le tournoi et déroba l'Armure d'Or promise au vainqueur. Après une lutte acharnée, Seiya et ses amis ne gagnèrent qu'une autre bataille, comprenant alors que le Sanctuaire Sacré, l'endroit même où Seiya avait suivi son entraînement, était corrompu par le mal.

Au cours d'un combat contre les Chevaliers d'Argent Astérion et Mozès, Seiya apprit que Marine était sa sœur. Marine, celle qui lui avait tout appris ! Si cette information s'avéra au final erronée, elle renforça malgré tout les liens entre disciple et élève. Marine se battit aux côtés de Seiya et le sauva de nombreuses fois de la mort. Ce n'est qu'après de nombreuses années et de nombreuses batailles que Seika fut retrouvée, amnésique, alors que Seiya sacrifiait sa vie en affrontant le dieu Hadès.



Personnalité

Seiya peut être considéré comme le successeur spirituel d'Aioros. Sa foi envers Athéna est absolue et rien ni personne ne pourrait l'empêcher de se battre au nom de la justice, de l'amour et de l'amitié. Pour l'aider, il reçoit parfois le concours de feu Aioros qui lui remet alors l'invulnérable Armure d'Or du Sagittaire.

Malgré toutes ses qualités humaines, Seiya reste naïf des choses de la vie et a tendance à faire passer son devoir avant sa vie personnelle. Sans le vouloir, il causera bien du chagrin aux femmes amoureuses de lui comme Miho ou Shaina.

Lorsque tout semble perdu, Seiya est toujours le premier à reprendre espoir et à se relever malgré ses blessures. C'est ce courage et cette volonté qui ont fait de lui le leader des Chevaliers de Bronze.

Le 7^{ème} Sens

Seiya, comme ses amis, agit principalement sous le coup de la volonté et de ses émotions. Cela lui confère une grande force durant les moments critique, mais entrave son apprentissage du 7ème sens. C'est pourquoi, malgré un niveau de 7ème sens élevé, il reste bloqué dans le palier intermédiaire, ce qui ne lui permet pas d'utiliser l'ultime cosmos à volonté.



PEGASUS RYU SEI KEN (de base)

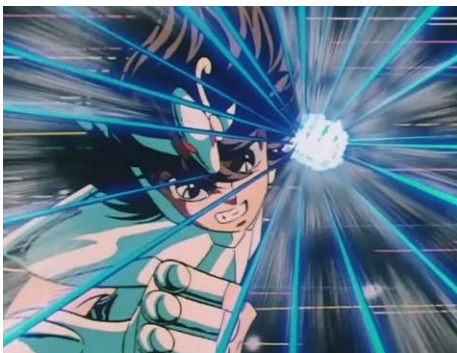
Niveau 1 - Ryu Sei Ken : *Seiya dessine la constellation de pégase avec ses bras puis envoie ses météores à la vitesse du son.*

Type : offensif (-2)	Complexité : 5
Effet : dégâts (-1)	Sphère : matérielle
Puissance : 10 (-2)	Coût Total : 7
Maîtrise : 8 dés (-2)	Cosmos : 1

Niveau 2 - Sui Sei Ken: *Les météores se concentrent et finissent par devenir une comète surpuissante. Seiya développe cette technique lors de son combat contre Mysti.*

Niveau : 2 (-1)	Coût supplémentaire : 19
Puissance : 35 (-10)	Sphère : matérielle
Complexité : 7 (-4)	Coût total : 26
Maîtrise : 12 dés (-4)	Cosmos : 6

Après la bataille contre les chevaliers d'or, la puissance du Ryu Sei Ken de Seiya a considérablement augmenté. Même lorsqu'il ne s'élève pas au 7ème sens, ses coups sont beaucoup plus redoutables.



PEGASUS RYU SEI KEN (amélioré)

Niveau 1 - Ryu Sei Ken : *la puissance et la vitesse de ses météores ont considérablement augmenté depuis la bataille du sanctuaire.*

Type : offensif (-2)	Effet : dégâts contondants (-1)
Puissance : 50 (-18)	Sphère : matérielle
Complexité : 8 (-6)	Coût total : 38
Maîtrise : 17 dés (-11)	Cosmos : 9

Niveau 2 - Sui Sei Ken : *couplé à l'Ultime Cosmos, le Sui Sei Ken de Seiya devient une des attaques les plus dévastatrices qui soit, capable de vaincre presque n'importe quel adversaire. (-1)*

Puissance : 100 (-20)	Coût supplémentaire : 33	Sphère : matérielle
Complexité : 10 (-4)	Coût total : 71	
Maîtrise : 25 dés (-8)	Cosmos : 17	

PEGASUS ROLLING CRASH

Pégase se place derrière son adversaire puis l'agrippe et s'envole avec ce dernier pour retomber avec fracas sur le sol. Si cette attaque est relativement puissante lors de ses premiers combats, elle finit par admettre bien vite ses limites contre des guerriers aussi puissants que les chevaliers d'or.

Type : offensif (-2)	Complexité : 5
Effet : dégâts (-1)	Sphère : matérielle
Puissance : 30 (-10)	Coût Total : 23
Jet adverse : perception+athlétisme (-3)	Cosmos : 5
Maîtrise : 13 dés (-7)	



ARMURE SACREE DE PEGASE

Niveau 1 : à sa création (valeur : 12 points d'armure)

L'armure de Pégase, le cheval ailé, a comme principale caractéristique son importante réserve de cosmos..

Capacité protectrice : 5
Seuil de destruction : 10
Zone de couverture : de base
Régénération : niveau 1
Cosmos : +7 (-12)
Bonus de classe : charisme +1

Niveau 2 : réparée par Mü après le tournoi intergalactique (valeur : 22 points d'armure)

Détruite lors du combat opposant Shiryu et Seiya, l'armure de Pégase a été réparée par Mü de Jamir au prix d'un immense sacrifice : le sang de Shiryu.

Capacité protectrice : 7 (-4)
Seuil de destruction : 14
Zone de couverture : de base
Régénération : niveau 1
Cosmos : +9 (-6)
Bonus de classe : charisme +1

Niveau 3 : réparée par Mü avant la bataille du sanctuaire (valeur : 52 points d'armure)

Après leurs combats contre les chevaliers d'argent, les armures de bronze étaient en piteux état. Le chevalier d'or Mü du Bélier les a réparées lui même, les rendant bien plus puissantes qu'avant.

Capacité protectrice : 12 (-12)
Seuil de destruction : 24
Zone de couverture : de base
Régénération : niveau 3 (-3)
Cosmos : +14 (-15)
Bonus de classe : charisme +1

Niveau 4 : ressuscitée par le sang des chevaliers d'or (valeur : 133 points d'armure)

Après la terrible bataille du sanctuaire, les armures de bronze étaient en charpies. Les chevaliers d'or ont offert de leur sang pour les rendre plus puissantes. Lorsque Seiya atteint le 7^{ème} sens, son armure prend la couleur de l'or.

Capacité protectrice : 25 (-54)

Seuil de destruction : 50

Zone de couverture : de base

Régénération : niveau 3

Cosmos : +23 (-27)

Bonus de classe (version bronze) : charisme +1

Bonus de classe (version or) : charisme +3, conscience +2

Niveau 5 : trempée dans le sang d'Athéna (valeur : 283 points)

Afin qu'ils puissent affronter Hadès, Shion a versé le sang d'Athéna sur les armures de bronze. Cela a eu pour effet de les réparer entièrement et d'augmenter encore leur puissance.

Capacité protectrice : 35 (-81)

Seuil de destruction : 70

Zone de couverture : de base

Régénération : niveau 3

Cosmos : +46 (-69)

Bonus de classe (version bronze) : charisme +1

Bonus de classe (version or) : charisme +3, conscience +2

Spécial : permet de ne pas subir l'influence du kekkai du château d'Hadès.

Ailes : les ailes de Pégase peuvent se déployer pour traverser les dimensions

Potentiel divin : trempée dans le sang d'Athéna, cette armure a encore la possibilité d'évoluer pour se transformer en God Cloth. Son pouvoir serait alors incalculable.



Nom : Shiryu

Signe astrologique : Balance

Constellation : Dragon

Shiryu est le meilleur ami de Seiya. Disciple du vieux maître Dokho, il a hérité d'une grande partie des connaissances et de la sagesse de son maître. Shiryu fait preuve d'un grand sens de l'amitié et du sacrifice : Ainsi il a sacrifié sa vue contre Argol pour sauver ses amis, puis sa vie contre le chevalier d'or Shura.

CARACTERISTIQUES

Force:	4	8
Vigueur:	4	8
Dextérité:	2	7
Perception:	3	9
Charisme:	3	8
Intelligence:	5	8

VERTUS

Sagesse:	5	10
Maîtrise de soi:	3	8
Courage:	4	9
Conviction:	3	10
Conscience:	4	9
Equilibre:	3	8



*En bleu : au début de la série
En vert : fin de la série*

COMPETENCES

Athlétisme:	2	6
Arts martiaux:	3	8
Bagarre:	4	8
Furtivité:	0	3
Esquive:	3	6
Lutte :	2	4
Survie :	4	9
Connaissance:	4	10
Mêlée :	5	10

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle:	1	4
Spirituelle:	0	0
Froid:	0	0
Feu:	0	0
Biologique:	0	0
Dimensionnelle:	0	0

SENS

Vue:	3	0 (aveugle)
Ouïe:	3	11
Odorat:	3	11
Toucher:	3	11
Goût:	3	11
7 ^{ème} sens:	0	11

COSMOS : 8 18

VOLONTE: 7 19

VITALITE: 46 94

ULTIME COSMOS : 0 66 (paliers intermédiaires)

Point particulier :

Lorsque le cosmos de Shiryu est à son paroxysme, un dragon se dessine sur le dos de Shiryu. Sa griffe droite est alors à l'emplacement de son cœur. Lorsque ses points de vie tombent à un niveau critique (en dessous de son score de volonté), le dragon disparaît progressivement.





Description

Shiryu est le plus sage et réfléchi des Chevaliers de Bronze, et le meilleur ami de Seiya. Il remporta l'Armure Sacrée du Dragon au cours d'un entraînement de six ans aux Cinq Pics, en Chine.

Son bouclier indestructible et sa technique secrète – le Sho Ryu Ha – font de lui un adversaire redoutable et un soutien indispensable pour les Chevaliers d'Athéna.

Histoire

Après plusieurs années à l'orphelinat de la fondation Graad où il apprit les bases des arts martiaux chinois, Shiryu partit en Chine pour suivre son entraînement de Chevalier. Là bas, il fut reçu par Dohko, communément appelé « le Vieux Maître » et Shunrei, une jeune fille que ce dernier avait recueillie et gardé sous sa protection. Shiryu suivit l'entraînement du Vieux Maître auprès d'un second disciple : Ohko. Si Shiryu était l'exemple type du disciple studieux, sage et respectueux des règles, Ohko était plutôt l'archétype du rebelle. N'écoutant que rarement les conseils de son maître, Ohko ne visait qu'à obtenir une force superficielle. C'est pourquoi, bien que battant toujours Shiryu en combat singulier, Ohko ne parvint jamais à obtenir l'Armure du Dragon.

L'épreuve ultime des Cinq Pics consistait à inverser le courant de la puissante cascade de Rozan. Pendant des années, Shiryu se tenta à cet exploit qui semblait impossible. Puis un jour, alors que Shiryu avait appris et maîtrisé les principes du cosmos après des années de méditation, il réussit à projeter un coup si puissant que la cascade inversa son sens. Se faisant, Shiryu maîtrisa le redoutable « Sho Ryu Ha » et remporta l'Armure du Dragon, au bouclier et au poing invulnérables.



Si Shiryu accepta de participer à la Galaxian War, c'était pour prouver au monde entier que l'entraînement du Vieux Maître est le meilleur. Son premier combat l'opposa à Seiya. Alors que l'issue de l'affrontement semblait jouée d'avance, Seiya se faisant terrasser par le Sho Ryu Ha par deux reprises, le Chevalier de Bronze de Pégase se releva, prêt à continuer la lutte. Shiryu comprit alors que son adversaire était animé par une volonté incroyable et qu'il ne se battait pas simplement pour obtenir l'Armure d'Or. Ce duel se termina finalement par la victoire de Seiya, qui après avoir détruit le Bouclier du Dragon au péril de sa vie, toucha mortellement son adversaire au cœur. Mais n'ayant jamais souhaité la mort de son adversaire, Seiya, grièvement blessé lui aussi, réussit à faire rebattre le cœur du Dragon. Depuis ce jour, une amitié très forte se noua entre Shiryu et Seiya.

Le 7ème Sens

Comme ses compagnons, Shiryu ne maîtrise pas totalement le 7^{ème} sens. Il ne parvient à y faire appel qu'à force de volonté, et principalement dans les situations critiques. C'est pourquoi, malgré un niveau de 7ème sens élevé, il reste bloqué dans le palier intermédiaire, ce qui ne lui permet pas d'utiliser l'ultime cosmos à volonté.



ROZAN SHO RYU HA (de base)

Shiryu a appris cette technique de son Vieux Maître aux Cinq Pics. Dévastatrice, elle est réputée pour être capable d'inverser le courant de la cascade de Rozan. Mais elle souffre d'un terrible point faible.

Type : offensif (-2) Effet : dégâts contondants (-1)

Puissance : 25 (-8) Maîtrise : 11 dés (-5)

Complexité : 6 (-2) Zone d'effet : une cible

Point faible : le cœur de Shiryu n'est pas protégé. Si un ennemi s'en rend compte, contre-attaque et réussit, son bonus aux RN sera automatiquement de 15 points. (+5)

Sphère : matérielle

Coût Total : 13

Cosmos : 3

ROZAN SHO RYU HA (amélioré)

Au fil de ses combats, le Sho Ryu Ha de Shiryu a gagné en puissance. Mais en l'invoquant à cette puissance, Shiryu est rapidement vidé de toutes ses forces.

Type : offensif (-2) Effet : dégâts contondants (-1) Puissance : 60 (-22)

Maîtrise : 17 dés (-11) Complexité : 7 (-4) Zone d'effet : une cible

Point faible : le cœur de Shiryu n'est pas protégé. Si un ennemi s'en rend compte, contre-attaque et réussit, son bonus aux RN sera automatiquement de 15 points. (+5)

Sphère : matérielle

Coût Total : 35

Cosmos : 8

ROZAN RYU HI SHÔ

Shiryu n'utilise cette technique qu'à trois reprises seulement : lorsqu'il combat les guerriers squelettes à l'entrée de Jamir, contre Krishna pour traverser son Maha Roshini et contre Sylphide dans les enfers.



Type : offensif (-2)

Effet : dégâts contondants (-1)

Puissance : 20 (-6)

Maîtrise : 11 dés (-5)

Complexité : 7 (-4)

Zone d'effet : toute cible située sur la même ligne droite (-5)

Sphère : matérielle

Coût Total : 23

Cosmos : 5

ROZAN HYAKU RYU HA

"Les cent dragons de Rozan"

Il s'agit de l'arcane le plus puissant du chevalier de la Balance Dokho. Celui-ci l'a montré à Shiryu en combattant Shion du Bélier. Plus tard, en Enfer, Shiryu a su reproduire cette technique dévastatrice.

Type : offensif (-2) Effet : dégâts (-1) Puissance : 100 (-38)

Maîtrise : 24 dés (-18) Complexité : 10 (-10) Zone d'effet : large (-5)

Sphère : matérielle Coût Total : 74 Cosmos : 18



ROZAN KÔ RYU HA

"L'ultime Dragon"

Lorsque Shiryu invoquer l'ultime dragon, il concentre son cosmos jusqu'à son paroxysme afin de se projeter avec son adversaire dans l'atmosphère. La mort est alors inévitable pour les deux combattants.

Pour l'invoquer, Shiryu doit réussir à agripper son adversaire dans le dos et brûler tout ce qu'il lui reste de cosmos afin de s'élancer dans le ciel. Il nécessaire d'atteindre le 7^{ème} sens pour invoquer cette terrible attaque.

Cette attaque fut interdite par Athéna étant donné sa puissance dévastatrice et le fait que le chevalier perd la vie en l'invoquant.

EXCALIBUR

Après son combat contre Shura, Shiryu a reçu de la part de son ancien ennemi la légendaire Excalibur. Bien qu'il soit loin de la maîtriser autant que le chevalier d'or, elle lui servira en dernier recours contre Krishna et contre les spectres d'Hadès.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts tranchants et perçants (-1)

Puissance : 70 points de dégâts + bonus (-26)

Zone d'effet : Shura doit choisir la zone à viser.

Zone visée	difficulté	Bonus de dégâts
bras	+1	+2
jambe	+2	+4
organes	+3	+12
tête ou coeur	+3	+15



Jet adverse : perception + dextérité pour bloquer la lame ou esquive + dextérité pour éviter le coup.

Spécial : Impossible à encaisser ! Une armure touchée est automatiquement détruite, une armure d'or voit juste son membre touché détruit (même si l'attaque n'a pas fait de réussites nettes !). Avant d'être détruite, l'armure absorbe les dommages à hauteur de sa CP.

Table de réussites	
1-2 RN	Excalibur ne fait qu'effleurer le membre touché mais cela suffit pour l'entailler et faire jaillir le sang. La victime subit un malus de -1 dé pendant 1 à 2 tours pour toute action nécessitant ce membre.
3-4 RN	Le membre touché est touché profondément, créant une hémorragie plus ou moins importante. La victime subit un malus de -2 dés pour se servir du membre jusqu'à sa guérison.
5 RN	Excalibur a tranché les muscles et les nerfs du membre touché. Le membre est inutilisable, et si la victime survit à l'hémorragie, elle subira un malus de -3 dés sur toutes ses actions. Si la tête ou le cœur sont touchés, la mort est inévitable.
6+ RN	L'épée sacrée tranche net le membre touché ! Le MJ doit déterminer de très gros malus, et la victime peut mourir ou tomber dans le coma quel que soit son nombre de points de vie restant.

Complexité : 9 (-8)

Maîtrise : 16 dés (-10)

Zone d'effet : une cible

Sphère : matérielle

Coût total : 47

Cosmos : 11

ARMURE SACREE DU DRAGON

Niveau 1 : à sa création (valeur : 24 points d'armure)

L'armure du Dragon est restée sous les eaux de la cascade de Rozan pendant des années. Cette armure a deux particularités : un poing extrêmement puissant et un bouclier réputé indestructible.

Capacité protectrice : 5

Seuil de destruction : 10

Cosmos : +3

Régénération : niveau 1

Zone de couverture : de base

Bonus de classe : charisme +1

Le poing du Dragon : arme mineure de puissance 8 (-8)

Le Bouclier du Dragon : capacité protectrice de 15 (-16)



Niveau 2 : réparée par Mü après le tournoi intergalactique (valeur : 31 points d'armure)

Détruite lors du combat opposant Shiryu et Seiya, l'armure du Dragon a été réparée par Mü de Jamir au prix d'un immense sacrifice : le sang de Shiryu.

Capacité protectrice : 7 (-4)

Seuil de destruction : 14

Cosmos : +4 (-3)

Régénération : niveau 1

Zone de couverture : de base

Bonus de classe : charisme +1

Le poing du Dragon : arme mineure de puissance 8

Le Bouclier du Dragon : capacité protectrice de 15

Niveau 3 : réparée par Mü avant la bataille du sanctuaire (valeur : 63 points d'armure)

Après leurs combats contre les chevaliers d'argent, les armures de bronze étaient en piteux état. Le chevalier d'or Mü du Bélier les a réparées lui même, les rendant bien plus puissantes qu'avant.

Capacité protectrice : 12 (-12)

Seuil de destruction : 24

Cosmos : +6 (-6)

Régénération : niveau 1

Zone de couverture : de base

Bonus de classe : charisme +1

Le poing du Dragon : arme mineure de puissance 8

Le Bouclier du Dragon : capacité protectrice de 20 (-14)

Niveau 4 : ressuscitée par le sang des chevaliers d'or (valeur : 145 points d'armure)

Après la terrible bataille du sanctuaire, les armures de bronze étaient en charpies. Les chevaliers d'or ont offert de leur sang pour les rendre plus puissantes. Si Shiryu atteint le 7^{ème} sens, son armure prend alors la couleur de l'or.

Capacité protectrice : 25 (-54)

Seuil de destruction : 50

Cosmos : +9 (-9)

Régénération : niveau 1

Zone de couverture : de base

Bonus de classe (version bronze) : charisme +1

Bonus de classe (version or) : charisme +3, conscience +2

Le poing du Dragon : arme mineure de puissance 8

Le Bouclier du Dragon : capacité protectrice de 25 (-19)

Niveau 5 : trempée dans le sang d'Athéna (valeur : 295 points)

Afin qu'ils puissent affronter Hadès, Shion a versé le sang d'Athéna sur les armures de bronze. Cela a eu pour effet de les réparer entièrement et d'augmenter encore leur puissance.

Capacité protectrice : 35 (-81)

Seuil de destruction : 70

Cosmos : +24 (-45)

Régénération : niveau 1

Zone de couverture : de base

Bonus de classe (version bronze) : charisme +1

Bonus de classe (version or) : charisme +3, conscience +2

Le poing du Dragon : arme mineure de puissance 8

Le Bouclier du Dragon : capacité protectrice de 30 (-24)

Spécial : permet de ne pas subir l'influence du kekkai du château d'Hadès.

Potentiel divin : trempée dans le sang d'Athéna, cette armure a encore la possibilité d'évoluer pour se transformer en God Cloth. Son pouvoir serait alors incalculable.



Nom : Hyoga**Signe astrologique : Verseau****Constellation : Cygne**

Hyoga vient tout droit de Sibérie où il a obtenu l'Armure Sacrée du Cygne. Envoyé à l'origine pour tuer les chevaliers de bronzes "renégats", il a fini par se lier d'amitié avec Seiya et ses compagnons, et a juré fidélité à Saori Kido : réincarnation d'Athena. Ce guerrier des glaces cache sous sa froideur un cœur sensible et déchiré du fait de la mort de sa mère.

CARACTERISTIQUES

Force:	3	7
Vigueur:	4	7
Dextérité:	4	9
Perception:	3	8
Charisme:	3	7
Intelligence:	4	7

VERTUS

Sagesse:	3	8
Maîtrise de soi:	3	6
Courage:	3	9
Conviction:	4	9
Conscience:	4	9
Equilibre:	2	7

*En bleu : au début de la série**En vert : fin de la série***COMPETENCES**

Athlétisme:	2	8
Arts martiaux:	3	7
Bagarre:	3	5
Furtivité:	0	4
Esquive:	4	6
Lutte :	2	4
Survie :	4	8
Connaissance:	2	6
Mêlée :	0	0

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle:	0	1
Spirituelle:	0	0
Froid:	1	5
Feu	0	0
Dimensionnelle:	0	0
Biologique:	0	0

SENS

Vue:	3	8
Ouïe:	3	8
Odorat:	2	7
Toucher:	4	9
Goût:	3	8
7 ^{ème} sens:	0	10

COSMOS : 6 14**VOLONTE:** 7 18**VITALITE:** 46 108**ULTIME COSMOS :** 0 52 (paliers intermédiaires)Avantages :

Pour avoir vécu en Sibérie et s'être forcé à plonger dans les eaux glacées pour revoir sa mère, Hyoga a acquis une forte résistance au froid. Il reçoit un bonus de -2 en difficulté pour se défendre de toute attaque basée sur le froid.

Inconvénients :

Hyoga n'est pas habitué à la chaleur et subit un malus de +2 en difficulté contre les attaques de feu. En outre, la vision de sa mère reste en permanence dans sa mémoire, et peut lui faire oublier son devoir de chevalier.



Histoire

Au contraire de ses compagnons d'infortune, Hyoga a encore de très grands souvenirs de sa mère Natassia. Alors qu'avec son fils, elle se rendait au Japon afin de retrouver le père de Hyoga : Mitsumasa Kido, leur navire fit naufrage et sombra au fond de l'océan Arctique. Hyoga fut sauvé de la catastrophe et rapatrié à l'orphelinat de la fondation Graad.

Depuis, le seul objectif de Hyoga fut de devenir assez fort pour retrouver le bateau de sa mère, bloqué dans les glaces. La destinée voulut qu'il soit envoyé au centre d'entraînement de Sibérie afin de devenir Chevalier. Là bas, il fut entraîné pendant des années aux techniques de glace par le Chevalier Cristal, lui-même disciple de Camus du Verseau (à noter que dans le manga, Hyoga est directement le disciple de Camus). Il se fit également beaucoup d'amis au sein de la population locale, dont le petit Jacob qu'il considère comme un petit frère. Mais malgré les tentatives de son maître de lui inculquer les valeurs de la Chevalerie, Hyoga restait obnubilé par un seul fait : briser la couche de glace qui le séparait du navire où reposait sa mère.

Des années plus tard, Hyoga sentit qu'il avait acquis suffisamment de force pour réaliser cet exploit. D'un coup, il fit exploser la glace et plongea dans la mer gelée. Il put retrouver le bateau de sa mère mais fut pris au piège dans les violents courants sous-marins. Ce n'est que grâce à l'intervention in-extremis d'Isaak, le second disciple et ami de Hyoga, qu'il eut la vie sauve. Malheureusement, Isaak disparut au fond de la mer glacée après avoir sauvé son ami. Ce n'est que des années plus tard que Hyoga retrouva celui qui lui avait sauvé la vie, mais cette fois en tant qu'adversaire à la solde de Poséidon.

Si la disparition d'Isaak peina Hyoga, elle ne l'empêcha pas de devenir Chevalier de Bronze du Cygne en détruisant le Mur des Glaces Éternelles. Aussitôt, il renoua sa tentative, cette fois avec succès.

Pendant ce temps, le Sanctuaire corrompu ordonna à ses Chevaliers d'éliminer les renégats dirigés par Saori Kido. Hyoga fut donc envoyé au Japon afin de participer à la Galaxian War organisé par la fondation Graad. Chargé de les éliminer, Hyoga comprit rapidement qu'il faisait fausse route et trouva en Seiya et ses compagnons des amis sincères, et une raison de se battre pour la justice.



Personnalité et 7ème Sens

Hyoga est un garçon extrêmement sensible, vivant dans le souvenir de sa mère. N'ayant jamais pu couper le cordon ombilical, Hyoga sera mis bien souvent en défaut face à ses adversaires. Mais si le souvenir de sa mère constitue son point faible principal, c'est également le moteur qui lui donne la force de se battre pour un avenir meilleur.

C'est cette sensibilité qui entrave sa progression vers l'ultime palier du 7^{ème} sens. Si elle constitue une force et un moteur pour lui, elle le bloque malgré tout dans les paliers intermédiaires, l'empêchant de déployer son ultime cosmos hors des situations critiques.



Illustration : Zadra



DIAMOND DUST

Hyoga invoque la poussière de diamant afin de geler en partie ou entièrement son adversaire.

Type : offensif et malus (-5)

Effets : dégâts de froid et entrave aux actions (-3)

Puissance : 10 (-2)

Malus : -1 dé

Durée : 1 tour

Zone d'effet : une cible

Maîtrise : 9 dés (-3)

Complexité : 6 (-2)

Sphère : froid

Coût Total : 15

Cosmos : 3

Version améliorée :

Au cours de la bataille des 12 temples, Hyoga a pu améliorer la puissance de la poussière de diamant, atteignant des températures encore plus glaciales.

Type : offensif et malus (-5)

Effet : dégâts de froid et entrave aux actions (-3)

Puissance : 25 (-8)

Malus : -3 dés (-6)

Durée : 2 tours (-2)

Zone d'effet : une cible

Maîtrise : 15 dés (-9)

Complexité : 6 (-2)

Sphère : froid

Coût total : 35

Cosmos : 8

AURORA THUNDER ATTACK

Hyoga déchaîne les éléments et envoie l'air glacial par ses deux mains sur l'adversaire. Le point fort de cette attaque est sa violence, qui lui permet d'éliminer ses adversaires les plus robustes.

Type : offensif (-2)

Effet : Dégâts de froid (-1)

Zone d'effet : une cible

Puissance : 20 (-6)

Maîtrise : 10 dés (-4)

Complexité : 6 (-2)

Coût Total : 15

Cosmos : 3



Version améliorée :

En s'éveillant plusieurs fois au 7ème sens, Hyoga a rendu cette technique bien plus destructrice.

Type : offensif (-2)

Effet : Dégâts de souffle et de froid (-1)

Zone d'effet : une cible

Puissance : 45 (-16)

Maîtrise : 16 dés (-10)

Complexité : 8 (-6)

Coût Total : 35

Cosmos : 8

Sphère : froid

Remarque : cette technique se nomme « Kholodnyl Smerch » dans le manga, et « Aurora Thunder Attack » dans la version animée.

KOLISO

Hyoga entoure son adversaire d'un anneau de glace qui l'immobilise pendant un certains temps.

Type : malus (-2)	Effet : immobilisation (-3)	Maîtrise : 8 dés (-2)
Complexité : 5	Jet adverse : force x2	Durée : 1 tour par RN
Zone d'effet : une seule cible	Choix de la partie immobilisée	Sphère : froid
Coût total : 7	Cosmos : 1	

Version améliorée :

Après être revenu à la vie grâce aux efforts de Shiryu et au sacrifice de Shun, Hyoga a affronté Milo, Chevalier d'Or du Scorpion. Afin de permettre à ses amis de s'enfuir, Hyoga a utilisé son anneau de glace, devenu assez puissant pour immobiliser Milo pendant quelques secondes.

Type : malus (-2)	Effet : immobilisation (-3)	Maîtrise : 17 dés (-11)
Complexité : 8 (-6)	Jet adverse : force x2	Durée : 1 tour par RN
Zone d'effet : une seule cible	Choix de la partie immobilisée	Sphère : froid
Coût total : 22	Cosmos : 5	



AURORA EXECUTION

La plus puissante attaque de glace existante : la botte secrète du chevalier d'or Camus. Elle projette un souffle proche du zéro absolu. Hyoga l'apprendra au cours de son duel contre le Chevalier d'Or du Verseau.

Type : offensif et malus (-5)	
Effets : dégâts de froid et entrave aux actions (-3)	
Malus : -8 dés (-21)	Durée : 5 tours (-8)
Zone d'effet : une cible	Puissance : 55 (-20)
Maîtrise : 22 dés (-16)	Complexité : 10 (-10)

Sphère : froid

Coût Total : 83

Cosmos : 20

HO KERU KEN

Technique dangereuse apprise de son maître, elle permet à Hyoga d'immobiliser temporairement les jambes de son adversaire. Mais elle place Hyoga dans une position d'extrême vulnérabilité pendant le processus.

Type : malus (-2)	Effet : paralysie (-3)
Zone d'effet : les jambes	Durée : 1 tour par réussite nette
Maîtrise : 11 dés (-5)	Complexité : 7 (-4)
Jet d'esquive : intelligence+dextérité	Jet pour se libérer : force x2 (par les jambes)
Point faible : au moment de geler les jambes, Hyoga est vulnérable aux attaques (l'adversaire peut l'attaquer de ses poings une fois) (+3)	
Sphère : froid	Coût total : 11
	Cosmos : 2

ARMURE SACREE DU CYGNE

Niveau 1 : à sa création (valeur : 12 points d'armure)

Hyoga a obtenu l'armure du Cygne dans les glaces de Sibérie.

Elle émet un froid glacial lorsqu'on la touche.

Capacité protectrice : 5

Seuil de destruction : 10

Cosmos : +3

Zone de couverture : de base

Bonus de classe : charisme +1

Régénération : niveau 1

Bouclier : protection 6 (-3)

Pouvoir : pour 1 point de cosmos, l'armure dégage une protection contre le froid de -50 degrés pendant 3 tours. Son porteur reçoit alors 3 RB lorsqu'il doit se défendre contre une attaque de froid. (-9)



Niveau 2 : réparée par Mü avant la bataille du sanctuaire (valeur : 42 points d'armure)

Après leurs combats contre les chevaliers d'argent, les armures de bronze étaient en piteux état. Le chevalier d'or Mü du Bélier les a réparées lui même, les rendant bien plus puissantes qu'avant.

Capacité protectrice : 11 (-13)

Seuil de destruction : 22

Cosmos : +5 (-6)

Zone de couverture : de base

Bonus de classe : charisme +1

Régénération : niveau 2 (-1)

Bouclier : protection 11 (-5)

Pouvoir : pour 2 points de cosmos, l'armure dégage une protection contre le froid de -100 degrés pendant 3 tours. Son porteur reçoit alors 7 RB lorsqu'il doit se défendre contre une attaque de froid. (-5)

Niveau 3 : ressuscitée par le sang des chevaliers d'or

Après la terrible bataille du sanctuaire, les armures de bronze étaient en charpies. Les chevaliers d'or ont offert de leur sang pour les rendre plus puissantes. Lorsque Hyoga atteint le 7^{ème} sens, son armure prend la couleur de l'or. (Valeur : 125 points d'armure)

Capacité protectrice : 25 (-55)

Seuil de destruction : 50

Régénération : niveau 4 (-4)

Cosmos : +6 (-3)

Bouclier : protection 18 (-14)

Zone de couverture : de base

Bonus de classe (version bronze) : charisme +1

Bonus de classe (version or) : charisme +3, conscience +2

Le pouvoir de résistance au froid protège de -150° (bonus de 12 RB) pour 3 points de cosmos (-7)



Niveau 4 : trempée dans le sang d'Athéna (valeur : 272 points)

Afin qu'ils puissent affronter Hadès, Shion a versé le sang d'Athéna sur les armures de bronze. Cela a eu pour effet de les réparer entièrement et d'augmenter encore leur puissance.

Capacité protectrice : 35 (-80)

Seuil de destruction : 70

Cosmos : +29 (-69)

Zone de couverture : de base

Bonus de classe (version bronze) : charisme +1

Bonus de classe (version or) : charisme +3, conscience +2

Spécial : permet de ne pas subir l'influence du kekkai du château d'Hadès.

Ailes : les ailes du Cygne peuvent se déployer pour traverser les dimensions

Potentiel divin : trempée dans le sang d'Athéna, cette armure a encore la possibilité d'évoluer pour se transformer en God Cloth. Son pouvoir serait alors incalculable.

SHUN D'ANDROMEDE

Nom : Shun

Signe astrologique : Vierge

Constellation : Andromède

Shun, petit frère de Ikki, est le chevalier d'Andromède. Sensible, Shun a horreur de la violence. Bien qu'il ait moins de capacités physiques que ses compagnons, il a néanmoins un potentiel immense mais il se refuse à l'utiliser.

CARACTERISTIQUES

Force:	1	4
Vigueur:	2	5
Dextérité:	4	6
Perception:	4	7
Charisme:	3	8
Intelligence:	2	7

VERTUS

Sagesse:	4	8
Maîtrise de soi:	3	8
Courage:	3	9
Conviction:	3	10
Conscience:	4	7
Equilibre:	3	8



En bleu : au début de la série

En vert : fin de la série

COMPETENCES

Athlétisme:	1	4
Arts martiaux:	2	5
Bagarre:	2	4
Furtivité:	2	4
Esquive:	5	8
Lutte :	1	2
Survie :	3	8
Connaissance:	3	8
Mêlée :	6	10

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle:	1	2
Spirituelle:	0	0
Froid:	0	0
Feu:	0	0
Dimensionnelle:	0	3
Biologique:	0	0

SENS

Vue:	4	7
Ouïe:	4	7
Odorat:	4	7
Toucher:	4	7
Goût:	4	7
7 ^{ème} sens:	3	10

COSMOS :	7	16
VOLONTE:	6	19
VITALITE:	28	78
ULTIME COSMOS :	0	58 (paliers intermédiaires)

Avantage :

Lorsqu'il est en danger de mort, son frère Ikki intervient systématiquement pour le sauver. De plus, les liens du sang entre les deux frères leur permettent de communiquer par la pensée quelle que soit la distance qui les sépare.

Inconvénient :

Shun déteste la violence. Il fera tout pour éviter les combats et même s'il y est obligé, il se limitera inconsciemment pour éviter de blesser ses adversaires.



Description

Shun est un jeune garçon de 12 ans aux cheveux verts. Avec son apparence frêle et son visage fin, il est loin de la carrure d'un athlète et encore moins d'un Chevalier. Physiquement, Shun n'est effectivement pas doté d'une grande force physique et n'est pas un expert en arts martiaux. Malgré tout, une très grande puissance coule en lui et le cosmos n'a aucun secret pour lui, faisant de Shun un adversaire redoutable quand la situation l'exige. Portant la fabuleuse Armure d'Andromède, Shun est en outre assuré d'une protection quasi parfaite et d'une puissance d'attaque compensant largement ses défauts physiques.



Histoire

Alors que Shun venait au monde, sa mère le quittait. Elle eut juste le temps de confier son fils à son propre frère, Ikki. Ce dernier prit Shun en charge et traversa le Japon avec son frère, le protégeant des périls de la nature et des hommes.

Les deux frères furent recueillis par Mitsumasa Kido, maître de la puissante fondation Graad et directeur d'un orphelinat. Ils y furent tous deux placés en vue de suivre un entraînement intensif pour des jeunes de cet âge. Shun grandit et rapidement, sa tendance pleurnicharde en fit le bouc émissaire des autres jeunes enfants. Mais toujours, son frère Ikki le protégeait.

Shun fut finalement envoyé dans un centre d'entraînement situé en Ethiopie, sur l'île d'Andromède. La séparation avec son frère fut très douloureuse, et personne ne s'attendait à revoir Shun vivant – du fait de ses faibles capacités. Pourtant, c'est la volonté de retrouver un jour son frère qui fit résister Shun. Malgré les conditions infernales de l'île d'Andromède, et un entraînement extrêmement rude, Shun tint bon. Considéré comme le plus faible parmi les disciples, il réussit pourtant à remporter toutes les épreuves en battant ses rivaux contre toute attente. Puis un jour, il décida de tenter l'ultime épreuve d'Andromède.



Cette épreuve consistait à reproduire le sacrifice de la Reine d'Ethiopie Andromède, jadis enchaînée autour d'un rocher afin d'être offerte en sacrifice aux dieux marins. Shun fut donc recouvert de l'indestructible Chaîne Nébulaire et placé à la merci des océans. Alors que tout semblait perdu, il réussit à faire exploser son pouvoir intérieur, le cosmos, et remporta l'épreuve. Il devint alors le Chevalier de Bronze d'Andromède, aux chaînes fabuleuses.

Le 7ème Sens

Shun a toujours eu un pouvoir caché qui dormait au fond de lui. Mais plus encore que ses compagnons, il se refuse à l'employer par dégoût de blesser ses adversaires. Cet état d'esprit bloque Shun dans son apprentissage du 7^{ème} sens. Il reste ainsi dans le palier intermédiaire, ce qui ne lui permet pas d'utiliser l'ultime cosmos à volonté mais seulement dans les situations critiques.

Personnalité

De l'avis de tous, Shun n'est pas fait pour être un Chevalier. Outre ses faibles capacités physiques apparentes, c'est surtout sa personnalité qui fait que tous se demandent comment il a pu devenir Chevalier.

Shun est un être au cœur pur et bon. Plus que tout, il déteste la violence et les combats. Donner la mort est pour lui contre nature et un acte mauvais, quelles que soient les raisons. Un trait de personnalité qui lui fera souvent défaut en combat où il hésite à donner la mort voire même à frapper son adversaire. Aux côtés de ses amis et de son frère, il apprendra petit à petit qu'il est parfois nécessaire de se battre si cela permet de sauver d'autres vies.

Bien qu'il ait parfaitement conscience de la justice de sa cause, Shun se bat à contre-cœur. De ce fait, Shun peut facilement être en proie au doute et à l'hésitation. Il peut ainsi passer d'un état de certitude absolue à une remise en question grave, même en plein combat, si son adversaire l'interroge sur les raisons qui le poussent à tuer. Car oui, Shun considère être un assassin, quoi qu'on en dise. Mais Shun sait qu'il peut compter sur ses amis, et demandera toujours l'avis de son frère – son principal compagnon et confident.

Parallèlement à ce dégoût de la violence, Shun dispose d'un formidable esprit de sacrifice. Telle la Reine Andromède de la mythologie, Shun n'hésitera pas une seconde à donner sa vie si cela peut éviter une morte inutile. Son raisonnement en est même parfois naïf et simple, mais restera toujours pur.

Son frère Ikki



Après la mort de ses parents, Ikki a prit le rôle du grand frère protecteur et du père de Shun. Fort et courageux, il a toujours veillé sur lui, allant même jusqu'à s'attaquer aux plus grands qui martyrisaient son frère.

Le jour où les orphelins de la fondation Graad furent envoyés en camps d'entraînement, Shun fut choisi pour aller sur l'Île de la Reine Morte. Cette île était connue pour être un véritable enfer sur terre d'où personne ne revenait, même les plus aguerris. Ikki décida alors de se sacrifier et d'aller sur l'Île de la Reine Morte à la place de son frère.

Mais les épreuves qui l'attendaient là bas furent au-delà de sa résistance. Ikki survécut mais en sortit traumatisé et plein de haine envers le monde. Ayant acquis l'invulnérable armure sacrée du Phoenix, il soumit les Chevaliers Noirs renégats et s'attaqua à la fondation Graad. C'est là que Saori, la petite fille de Mitsumasa Kido, avait organisé un grand tournoi de Chevaliers. Ikki interrompit le tournoi et vola l'Armure d'Or, récompense accordée au vainqueur de la Galaxian War. Pendant son méfait, il n'hésita pas à blesser gravement deux Chevaliers de Bronze et à s'attaquer à son propre frère en lui brisant l'épaule.

Après un combat acharné, Shun et ses amis parvinrent à faire retrouver la raison à Ikki. Depuis, Ikki a repris goût à la vie et à l'amitié. Il reste malgré tout un solitaire, mais surveille dans l'ombre son petit frère, pour qui il donnerait sa vie sans hésiter.

Illustration : Love Drop

NEBULEUSE D'ANDROMEDE

Shun déploie sa chaîne en forme de spirale autour de lui. Cela le protège des attaques de ses ennemis et quiconque entre dans ce périmètre se fait repousser par la chaîne. Ce pouvoir, bien qu'impressionnant, devient vite inefficace contre des adversaires plus puissants que Shun.



Type : offensif et défensif (-5)

Maîtrise : 7 dés (-1)

Complexité : 6 (-2)

Effet 1 : absorption des dégâts de type 3 (-2)

Puissance : absorbe 10 points de dégâts (-2)

Zone d'effet : protection de tous les côtés (-2)

Durée : 2 tours (-2)

Effet 2 : contre attaque offensive (-1)

Puissance : 10 points de dégâts (impossible de se protéger sauf action multiple) (-2)

Sphère : matérielle

Coût total : 19

Cosmos : 4

THUNDER WAVE

Il s'agit du pouvoir le plus puissant de la chaîne d'Andromède. La Vague de Tonnerre peut trouver son ennemi où qu'il se cache même en traversant les dimensions s'il le faut, pour le frapper. Pour contrôler ce pouvoir, Shun a dû développer son cosmos pour s'approcher du septième sens.

Niveau 1 : Thunder Wave classique

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts physiques (-1)

Puissance : 45 (-16)

Complexité : 6 (-2)

Maîtrise 15 dés (-9)

Sphère : matérielle

Coût : 30

Cosmos : 7

Niveau 2 : Thunder Wave dimensionnel (-1)

Mêmes paramètres que le niveau 1 avec les améliorations suivantes :

Portée : dimensionnelle (-12)

Jet adverse : perception x2, puis jet de défense classique.

Complexité : 9 (-6)

Maîtrise : 20 dés (-5)

Sphère : matérielle

Coût supplémentaire : 24

Coût total : 54

Cosmos : 13

GREAT CAPTURE

Grâce à sa chaîne, Shun peut immobiliser un adversaire. La Chaîne Nébulaire s'adapte en fonction de l'ennemi pour l'emprisonner efficacement. Les formes qu'elle peut prendre sont entre autre le Great Capture, le Spider Net, le Casting Net, le Spiral Duct...

Il ne s'agit pas d'une botte secrète en tant que telle, mais d'un mouvement de combat utilisant la Chaîne d'Andromède boostée par le cosmos de Shun.

Mouvement de combat : capture avec une chaîne

Groupement de dés : dextérité + mêlée

Utilisable uniquement avec la Chaîne d'Andromède

Cosmos utilisé : 5 (10 RB automatiques)



NEBULA STORM

Le cosmos de Shun est incroyablement élevé. Mais le jeune chevalier refuse de l'utiliser, par peur de blesser ses adversaires. Pourtant, poussé dans ses derniers retranchements, Shun peut utiliser cette puissance qu'il a en lui pour déclencher la "tempête nébulaire". Cette attaque surpuissante sera fatale au chevalier d'or Aphrodite des Poissons.



Niveau 1 : Nebula Stream

Le courant nébulaire immobilise l'adversaire puis le projette dans les airs en lui causant de graves dégâts.

Type : offensif et malus (-5)

Maîtrise : 15 dés (-9) Complexité : 6 (-2)

Effet 1 : immobilisation (-3) contre jet de force x2

Effet 2 : Dégâts de souffle (-1) de puissance 40 (-14)

Zone d'effet : tout le corps d'une cible (-5)

Coût total : 39

Cosmos : 9

Niveau 2 : Nebula Storm

Le courant devient tempête et sa puissance augmente considérablement. (-1)

Puissance : 70 (-12)

Zone d'effet : large (-5)

Complexité : 9 (-6)

Maîtrise : 19 dés (-4)

Coût total : 67

Cosmos : 16

Niveau 3 : Ultima Nebula Storm

Ses pouvoirs décuplés lors de la bataille contre Poséidon, Shun a pu déclencher une véritable apocalypse nébulaire, et ainsi terrasser le général Sorrent. (-1)

Puissance : 90 (-8)

Zone d'effet : immense (-5)

Complexité : 10 (-2)

Maîtrise : 25 dés (-6)

Coût total : 89

Cosmos : 22

Sphère : matérielle

ARMURE SACREE D'ANDROMEDE

Niveau 1 : à sa création (valeur : 36 points d'armure)

L'armure d'Andromède se distingue par sa chaîne : la chaîne d'Andromède. A la fois offensive et défensive, la chaîne d'Andromède est l'une des armes les plus puissantes qui soit.

Capacité protectrice : 5

Seuil de destruction : 10

Régénération : niveau 1

Zone de couverture : de base

Cosmos : +3

Bonus de classe : charisme +1



Les Chaînes Nébulaires: elles attaquent à distance (-4) avec une puissance de 8 (-6). Shun les lance en criant "Nebula Chain".

Détection : la chaîne est capable de ressentir les présences maléfiques et d'en avertir son propriétaire. En revanche elle est incapable d'attaquer une personne qui n'est pas emplie de haine ou d'envie de tuer. Elles peuvent localiser leur cible où qu'elle se trouve, même dans d'autres dimensions.

Choc Electrique : la chaîne peut dégager un courant électrique de 10 000 volts à quiconque la touche. Ce pouvoir offensif (-2) a l'effet « dégâts électriques » (-1) de puissance 15 (-4). La complexité est de 6 (-2) et la maîtrise est de 11 (-5). Le jet adverse est « vigueur x2 » (-3). Shun doit brûler 2 points de cosmos pour activer ce pouvoir.

Rolling Defense : la partie défensive de la chaîne tourne autour de Shun pour le protéger des attaques adverses. Elle absorbe 20 points de dégâts (-10) pour une dépense de 1 point de cosmos.

Niveau 2 : réparée par Mü avant la bataille du sanctuaire (valeur : 67 points d'armure)

Après leurs combats contre les chevaliers d'argent, les armures de bronze étaient en piteux état. Le chevalier d'or Mü du Bélier les a réparées lui même, les rendant bien plus puissantes qu'avant.

Capacité protectrice : 10 (-12)

Seuil de destruction : 20

Zone de couverture : de base

Régénération : niveau 2 (-1)

Cosmos : +4 (-3)

Bonus de classe : charisme +1

Les Chaînes Nébulaires: ont désormais une puissance de 14 (-9)

Le Rolling Defense absorbe 35 points de dégâts (-6) pour une dépense de 2 points de cosmos.

Niveau 3 : ressuscitée par le sang des chevaliers d'or (valeur : 147 points d'armure)

Après la terrible bataille du sanctuaire, les armures de bronze étaient en charpies. Les chevaliers d'or ont offert de leur sang pour les rendre plus puissantes. Elle prend l'apparence de l'or quand Shun déploie son ultime cosmos.

Capacité protectrice : 21 (-44)

Seuil de destruction : 42

Zone de couverture : de base

Régénération : niveau 2

Cosmos : +10 (-18)

Bonus de classe (version bronze) : charisme +1

Bonus de classe (version or) : charisme +3, conscience +2

Les Chaînes Nébulaires: ont désormais une puissance de 20 (-12)

Le Rolling Defense absorbe 50 points de dégâts (-6) pour une dépense de 3 points de cosmos.

Niveau 4 : trempée dans le sang d'Athéna (valeur : 297 points)

Afin qu'ils puissent affronter Hadès, Shion a versé le sang d'Athéna sur les armures de bronze. Cela a eu pour effet de les réparer entièrement et d'augmenter encore leur puissance.

Capacité protectrice : 33 (-71)

Seuil de destruction : 66

Zone de couverture : de base

Régénération : niveau 2

Cosmos : +24 (-42)

Bonus de classe (version bronze) : charisme +1

Bonus de classe (version or) : charisme +3, conscience +2



Les Chaînes Nébulaires: ont désormais une puissance de 32 (-33)

Le Rolling Defense absorbe 60 points de dégâts (-4) pour une dépense de 3 points de cosmos.

Spécial : permet de ne pas subir l'influence du kekkai du château d'Hadès.

Potentiel divin : trempée dans le sang d'Athéna, cette armure a encore la possibilité d'évoluer pour se transformer en God Cloth. Son pouvoir serait alors incalculable

Nom : Ikki

Signe astrologique : Lion

Constellation : Phoenix

Après avoir connu l'enfer sur Deathqueen Island, Ikki en est revenu empli de haine, avec l'armure du Phoenix. C'est au contact de Seiya et de ses amis qu'il retrouva sa raison. Solitaire, il veille sur son frère Shun et vient souvent à son secours. Tel l'oiseau de feu, il est immortel et renaît toujours de ses cendres.



CARACTERISTIQUES

Force:	6	10
Vigueur:	5	9
Dextérité:	5	9
Perception:	5	9
Charisme:	5	9
Intelligence:	5	8

VERTUS

Sagesse:	5	9
Maîtrise de soi:	7	10
Courage:	6	9
Conviction:	4	10
Conscience:	8	10
Equilibre:	3	9

En bleu : au début de la série

En vert : fin de la série - avant Hadès

En orange : fin de la série - pendant Hadès

COMPETENCES

Athlétisme:	4	8
Arts martiaux:	2	7
Bagarre:	5	9
Furtivité:	0	7
Esquive:	4	8
Lutte :	3	8
Survie :	6	9
Connaissance:	1	5
Mêlée :	0	2

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle:	1	4
Spirituelle:	1	4
Froid:	0	0
Feu	1	3
Dimensionnelle:	1	4
Biologique:	0	0

SENS

Vue:	4	9	9
Ouïe:	6	9	9
Odorat:	5	9	9
Toucher:	5	9	9
Goût:	5	9	9
7 ^{ème} sens:	1	9	11

COSMOS :	12	19	19
VOLONTE:	10	19	19
VITALITE:	60	110	110
ULTIME COSMOS :	0	65 (paliers intermédiaires)	91 (ultime palier)

Avantages :

Après avoir vécu sur Deathqueen Island, Ikki dispose d'une forte résistance à la chaleur (bonus de -2 en difficulté pour parer une attaque de feu). La chaleur d'un volcan permet également de régénérer ses blessures.

Quand Ikki s'approche du 7^{ème} sens, le pouvoir du Phoenix s'applique sur lui. Même après avoir été entièrement pulvérisé, le Phoenix renaît de ses cendres et Ikki peut alors revenir de l'enfer et même des dimensions.

Inconvénients :

Ikki porte toujours secours à son frère même quand la situation est désespérée. Il se sacrifierait sans hésiter pour le sauver et s'attaquerait à n'importe qui, même si le pouvoir de son adversaire le surpasse totalement.



Description

Ikki est un loup solitaire. Plus âgé que ses amis d'enfance, il est également le plus fort d'entre eux et représente un adversaire implacable redouté de tous. Il est connu comme étant le seul homme de toute l'histoire de la Chevalerie à avoir revêtu l'Armure Sacrée du Phoenix.

Histoire

A la mort de sa mère, Ikki prit la décision de protéger son petit frère au péril de sa vie. Il n'avait alors que 4 ans. Seul et sans ressources, il porta Shun pendant des jours et

des jours sans jamais le lâcher. Son périple le conduisit jusqu'à la fondation Graad où les deux frères furent recueillis par Mitsumasa Kido. Ignorant encore que cet homme était également leur propre père, Ikki continua son rôle de protecteur au sein de l'orphelinat. Sensible et pleurnichard, Shun était souvent la proie de garçons plus âgés qui prenaient un malin plaisir à le martyriser. A chaque fois, Ikki intervenait et se battait comme un diable pour protéger son frère. Le jour où Mitsumasa Kido décida d'envoyer les enfants dans les centres d'entraînement, Shun tomba sur l'Ile de la Reine Morte. Connue pour être un véritable enfer sur terre, d'où même aucun adulte ne revenait, cette destination équivalait directement à la mort pour un jeune enfant comme Shun. Sans demander l'avis de Kido, Ikki décida qu'il prendrait la place de Shun et rapporterait leur maudite armure.

Malgré sa force et sa volonté, Ikki subit une expérience traumatisante sur l'Ile de la Reine Morte. Son maître, Guilty, était un homme terriblement dur et fou. Chaque jour Ikki était roué de coups. Chaque nuit, il était laissé plus mort que vif. Outre l'entraînement qui s'apparentait plus à une torture quotidienne, les conditions de vie de l'île étaient insupportables : la chaleur avoisinait les 50° le jour et les pluies acides finissaient par devenir un soulagement lorsqu'elles se produisaient.

Mais dans cet enfer resplendissaient pourtant un soleil radieux en la personne d'Esméralda. Fille de Guilty (*note : dans le manga, Esméralda n'est pas la fille de Guilty*), elle ne comprenait pas l'attitude étrange de son père et soignait chaque jour les blessures du jeune garçon. Ikki ne pouvait s'empêcher d'assimiler la jeune fille à son frère Shun. Douceur et innocences étaient leurs points communs, et c'est la présence d'Esméralda et l'espoir de retrouver son frère qui lui permettaient de résister.

Chaque jour, Guilty tentait de forger l'âme d'Ikki à la haine absolue. « *Hais tes amis, qui se moquent de toi. Hais tes parents, qui t'ont abandonné. Hais ton frère, à cause de qui tu te retrouves là. Hais moi, ton bourreau. Et hais toi, pour être né dans ce monde cruel* ». Telles étaient les paroles que lui rabâchait à longueur de temps Guilty, tout en le frappant jusqu'à la mort.

Puis un jour, au cours d'un entraînement, Ikki faillit prendre le dessus sur son maître. Mais au dernier moment, il hésita à lui porter le coup de grâce. Fou de rage contre son disciple incapable, Guilty redoubla ses coups. Un coup perdu frappa par hasard la jeune Esméralda, venu assister celui qu'elle aimait. Elle mourut sur le coup de son propre père. Bien loin de regretter son geste, Guilty cracha sur l'âme de sa fille en expliquant qu'elle n'avait que ce qu'elle méritait. C'en fut de trop pour Ikki qui fut submergé par la haine et la libéra contre l'assassin.



Ikki lui porta un coup fatal. Mais avant de mourir, Guilty lui expliqua que la haine qui venait de naître en lui ne disparaîtrait jamais. Et pour l'ancrer définitivement dans cette folie naissante, Guilty lui révéla que l'homme qui avait scellé son destin, celui là même qui l'avait envoyé sur Deathqueen Island : Mitsumasa Kido, n'était autre que son propre père, et celui de tous les autres orphelins. Pire encore, il ne pourrait jamais se venger car ce dernier avait péri il y a quelques temps. La dernière once d'humanité se déchira alors en Ikki qui jura alors de se venger du monde entier en éliminant tous ceux qui avaient un lien avec Mitsumasa Kido.

Apprenant que l'Armure Sacrée du Phoenix avait été dérobée par les Chevaliers Noirs de l'Ile de la Reine Morte, Ikki partit à sa recherche. Il écrasa un par un les Seigneurs Noirs, pourtant réputés pour être de terribles guerriers, plus puissants encore que les Chevaliers de Bronze. Puis il élimina Jango, le maître des Chevaliers Noirs. Ce jour là, Ikki devint le Chevalier de Bronze du Phoenix, mais également le nouveau chef des Chevaliers Noirs.

Il décida alors de partir au Japon pour mettre en place sa vengeance. Il interrompit la Galaxian War et élimina en un clin d'œil les Chevaliers Nachi du Loup et Jabu de la Licorne. Puis, après s'être même attaqué à son propre frère Shun, il déroba l'Armure d'Or du Sagittaire. La course poursuite qui s'en suivit entre Ikki et Seiya finit tragiquement. Ikki retrouva la raison mais périt en voulant sauver son frère et ses nouveaux amis d'une autre menace. Mais tel l'oiseau immortel, Ikki revint plus tard, cette fois en tant qu'allié. Depuis, il se bat sans merci contre les forces du mal afin d'expier ses fautes. Ikki est redevenu le frère protecteur et généreux qu'il était.

Personnalité

Bien qu'il ait retrouvé la raison et découvert les valeurs de l'amitié et de l'amour, Ikki n'en reste pas moins un loup solitaire. Ayant horreur des ordres, il partira souvent sans donner d'explications quitte à se bagarrer avec Seiya. Malgré tout, Ikki reste toujours dans les parages, prêt à intervenir pour aider ses amis, et souvent sauver son petit frère du danger.

Contrairement à ses compagnons, Ikki n'agit jamais en fonction de ses émotions. Calme et réfléchi, il sait faire la distinction entre le bien et le mal et sait reconnaître les pièges tendus. Mais dans son cœur reste toujours gravé le souvenir d'Esméralda, la seule femme qu'il ait jamais aimé, et peut-être la seule faiblesse de ce colosse.

Le 7^{ème} sens

Après son premier éveil au 7^{ème} sens lors du combat contre Shaka de la Vierge, Ikki a compris que son ultime cosmos se déclenchait uniquement lors des situations critiques. Il est ainsi resté bloqué aux paliers intermédiaires lors de la bataille d'Asgard et contre Poséidon.

Ce n'est qu'après qu'il réussit à maîtriser totalement le 7^{ème} sens, devenant alors l'égal des Chevaliers d'Or. Durant la partie Hadès, il atteint alors l'ultime palier.



PHOENIX GENMA KEN

"L'illusion du Phénix"



Version 1 : Ikki peut implanter dans le cerveau de sa victime des hallucinations diaboliques. Elle peut lui faire revivre alors ses plus grandes peurs ou des scènes moralement insoutenables. Sa puissance est telle que la victime peut alors mourir d'effroi : son âme est déchirée.

Type: mental (-2)

Effet: aliénation sur l'équilibre (-5)

Difficulté pour lancer l'attaque : 10-sagesse

Jet adverse : équilibre x2 (coup inévitable)

Sphère : spirituelle

1 RN	La victime sort indemne de l'hallucination. Mais le choc nerveux lui fait subir un malus de +1 en difficulté
2 RN	La victime échappe à l'illusion mais son système nerveux a été ébranlé : +2 en diff, vertu -1 durant 2 tours
3 RN	La victime subit un choc mental très puissant : +3 en difficulté et vertu -2 pendant 3 tours.
4 RN	Le traumatisme mental est très grave. +4 en difficulté et vertu -3 pendant 4 tours.
5 RN	Le cerveau de la victime a été presque irrémédiablement endommagé : +5 en diff, vertu -4 durant 5 tours.
+5	Son âme est littéralement déchirée, la victime meurt après d'horribles souffrances mentales.

Complexité : 8 (-6)

Maîtrise : 16 dés (-10)

Coût total : 23

Cosmos : 5

Version 2 : Le Genma Ken peut aussi créer une hallucination sans danger. La victime est plongée dans un rêve qu'elle croit absolument réel.

Type: mental (-2)

Effet: hallucination (-3)

Complexité : 8 (-6)

Maîtrise : 14 dés (-8)

Jet adverse : équilibre+sagesse

Durée : 1 tour / 1 minute par RN

Sphère : spirituelle

Coût total : 19

Cosmos : 4

Version 3 : Le Genma Ken permet également à Ikki de fouiller l'esprit de sa victime et accéder à ses moindres souvenirs, mêmes inconscients. Il peut également forcer sa victime à lui dire la vérité.

Type: mental (-2)

Effet: Scan mental + détecteur de mensonge (-11)

Jet adverse : conscience+équilibre

1-2 RN	Accès aux pensées, émotions et souvenirs de surface (événements récents ou marquants, sentiments)
3-4 RN	Accès aux souvenirs profonds et cachés (background, sauf événements inconnus de la victime)
5-6 RN	Accède à tout l'esprit de la cible (background et botes secrètes, sauf points inconnus de la victime)
+6 RN	Accès même au subconscient de la cible (toute la feuille de perso, tous les secrets connus du MJ)

Durée : 1 tour / 1 minute par réussite nette

Complexité : 8 (-6)

Maîtrise : 14 dés (-8)

Sphère : spirituelle

Coût total : 27

Cosmos : 6

HÔ YOKU TEN SHÔ (de base)

"Le vol du Phénix"

Par cet arcane destructeur, Ikki crée un tourbillon de flammes qui emporte ses adversaires en enfer.

Niveau 1 : sans l'utilisation du 7^{ème} sens

Type : offensif (-2) Sphère : matérielle
Effet : dégâts (-1) Coût Total : 35
Puissance : 35 (-12) **Cosmos : 8**
Maîtrise : 15 dés (-9)
Complexité : 8 (-6)
Zone d'effet : large (-5)



Niveau 2 : utilisation du 7^{ème} sens de façon ponctuelle

Niveau supplémentaire (-1) Sphère : matérielle
Puissance : 60 (-10) Coût Supplémentaire : 20
Maîtrise : 22 dés (-7) Coût Total : 55
Complexité : 9 (-2) **Cosmos : 13**
Zone d'effet : large

HÔ YOKU TEN SHÔ (amélioré)

Après la bataille contre Poséidon, Ikki a atteint l'ultime palier du 7^{ème} sens, et a rendu sa technique encore plus destructrice. Elle rivalise avec les techniques des chevaliers d'or.

Type : offensif (-2)
Effet : dégâts (-1)
Puissance : 90 (-34)
Maîtrise : 29 dés (-23)
Complexité : 10 (-10)
Zone d'effet : large (-5)
Sphère : matérielle
Coût Total : 75
Cosmos : 18



ARMURE SACREE DU PHOENIX



Niveau 1 : à sa création (valeur : 18 points d'armure)

Il s'agit de la plus puissante armure de bronze existante. Dans toute l'histoire de la chevalerie, un seul homme a réussi à la vêtir. Cet homme est Ikki. L'armure du Phoenix a une particularité qu'aucune autre armure, même d'or, ne possède : elle peut se régénérer entièrement même quand lorsqu'elle est réduite en cendres.

Capacité protectrice : 7 (-4)

Seuil de destruction : 16

Zone de couverture : de base

Régénération : niveau 5 (-10)

Cosmos : +3

Bonus de classe : charisme +1

Pouvoir unique : même lorsqu'elle est entièrement détruite (CP nulle), l'armure se régénère à nouveau et ses caractéristiques sont à leur maximum.

Les plumes du Phénix: arme à distance de puissance 2 (-4)

Niveau 2 : régénérée dans les flammes du Volcan (valeur : 54 points d'armure)

Avant de rejoindre Seiya et ses compagnons au sanctuaire, Ikki régénérât ses forces et son armure dans le cratère du volcan de l'île Kanon. Celle-ci en est sortie beaucoup plus résistante qu'avant.

Capacité protectrice : 15 (-21)

Seuil de destruction : 30

Zone de couverture : de base

Cosmos : +8 (-15)

Bonus de classe : charisme +1

Pouvoir unique : même lorsqu'elle est entièrement détruite (CP nulle), l'armure se régénère à nouveau et ses caractéristiques sont à leur maximum.

Les plumes du Phénix: arme de jet de puissance 2

Niveau 3 : ressuscitée par le sang des chevaliers d'or (valeur : 171 points d'armure)

Après la terrible bataille du sanctuaire, les armures de bronze étaient en charpies. Les chevaliers d'or ont offert de leur sang pour les rendre plus puissantes. Elle peut se transformer en or quand Ikki atteint le 7^{ème} sens.

Capacité protectrice : 30 (-81)

Seuil de destruction : 60

Zone de couverture : de base

Cosmos : +20 (-36)

Bonus de classe (version bronze) : charisme +1

Bonus de classe (version or) : charisme +3, conscience +2

Pouvoir unique : même lorsqu'elle est entièrement détruite (CP nulle), l'armure se régénère à nouveau et ses caractéristiques sont à leur maximum.

Les plumes du Phénix: arme de jet de puissance 2



Nom : Jabu

Signe astrologique : Scorpion

Constellation : Licorne

Jabu est le chevalier de la licorne. Rival de Seiya, amoureux de Saori au point même de subir des humiliations devant ses camarades, il fait preuve d'un grand courage mais ne fut pas à la hauteur pour suivre ses compagnons d'armes.



CARACTERISTIQUES

Force: 2
Vigueur: 3
Dextérité: 4
Perception: 3
Charisme: 3
Intelligence: 2

VERTUS

Sagesse: 2
Maîtrise de soi: 3
Courage: 4
Conviction: 4
Conscience: 2
Equilibre: 2

COMPETENCES

Athlétisme: 3
Arts martiaux: 2
Bagarre: 3
Furtivité: 2
Esquive: 4
Lutte : 2
Survie : 2
Connaissance: 2
Mêlée : 0

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: 1
Spirituelle: 0
Feu: 0
Froid: 0
Dimensionnelle: 0
Biologique: 0

SENS

Vue: 3
Oùie: 3
Odorat: 3
Toucher: 3
Goût: 3
7^{ème} sens: 0

COSMOS : 5

VOLONTE: 8

VITALITE: 40

UNICORN GALOP

Jabu puise dans le pouvoir de sa constellation pour multiplier sa force par trois, et frapper un ou plusieurs adversaires en un éclair.

Niveau 1 : le galop de la Licorne

Type: offensif (-2) Effet : dégâts (-1)
Puissance : 5 Maîtrise : 8 dés (-2)
Complexité : 5 Zone : une cible
Coût Total : 5 **Cosmos : 1**

Niveau 2 : la ruade de la Licorne (-1)

Zone : large (-5) Coût supplémentaire : 6
Coût total : 11 **Cosmos : 2**

Sphère : matérielle

ARMURE SACREE DE LA LICORNE

Cette armure fut ramenée d'Alger par Jabu. Elle augmente les pouvoirs télékinésiques de son porteur.

Pouvoir : pendant un tour, Jabu est capable d'agir à distance sur des objets ou des êtres vivants. Ce pouvoir de télékinésie de maîtrise 6 lui coûte 1 point de cosmos. (-7)

Capacité protectrice : 6 (-2)

Seuil de destruction : 12

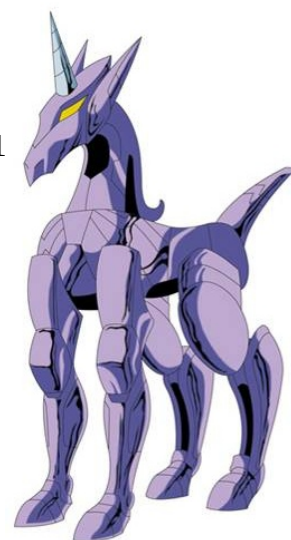
Bonus de classe : charisme : +1

Zone de couverture : de base

Régénération : niveau 1

Cosmos : +4 (-3)

Valeur de l'armure : 12 points



Nom : Nachi

Signe astrologique : Cancer

Constellation : Loup

Nachi est un chevalier de bronze au potentiel prometteur. Malheureusement, il tomba sur Ikki durant le tournoi intergalactique qui l'élimina par son Genma Ken.



CARACTERISTIQUES

Force: **3**
Vigueur: **3**
Dextérité: **4**
Perception: **3**
Charisme: **2**
Intelligence: **2**

VERTUS

Sagesse: **3**
Maîtrise de soi: **3**
Courage: **3**
Conviction: **3**
Conscience: **3**
Equilibre: **2**

COMPETENCES

Athlétisme: **3**
Arts martiaux: **3**
Bagarre: **3**
Furtivité: **2**
Esquive: **5**
Lutte : **0**
Survie : **2**
Connaissance: **2**
Mêlée : **0**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **1**
Spirituelle: **0**
Feu: **0**
Froid: **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **0**

SENS

Vue: **3**
Oûie: **4**
Odorat: **4**
Toucher: **2**
Goût: **2**
7^{ème} sens: **0**

COSMOS : 6

VOLONTE: 6

VITALITE: 36

DEAD HOWLING

Le poing de Nachi déchiquette l'adversaire telle la griffe d'un loup.

Niveau 1 : le rugissement du loup

Type: offensif **(-2)** Effet : dégâts **(-1)**
Puissance : 10 **(-2)** Maîtrise : 8 dés **(-2)**
Complexité : 5 Zone d'effet : une cible
Coût Total : 7 **Cosmos : 1**

Niveau 2 : le hurlement du loup **(-1)**

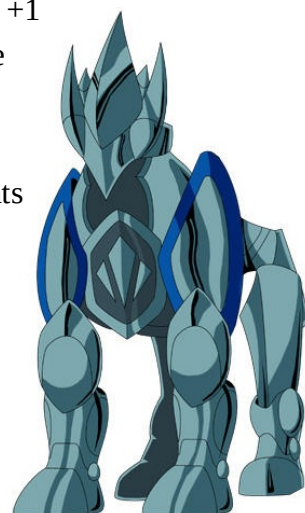
Puissance : 15 **(-2)** Maîtrise : 9 dés **(-1)**
Coût Total : 11 **Cosmos : 2**

Sphère : matérielle

ARMURE SACREE DU LOUP

L'armure du loup offre un surplus de vitesse à son porteur, lui permettant de se déplacer tel un fauve.

Capacité protectrice : 5
Seuil de destruction : 10
Renforcement : +2 points en dextérité **(-8)**
Bonus de classe : charisme : +1
Zone de couverture : de base
Régénération : niveau 2 **(-1)**
Cosmos : +4 **(-3)**
Valeur de l'armure : 12 points



Nom : Geki

Signe astrologique : Taureau

Constellation : Grande Ourse

Geki est puissant et robuste. Mais il ne compte que sur la force de ses bras et non son cosmos, ce qui lui fera perdre son combat contre Seiya.



CARACTERISTIQUES

Force: **5**
Vigueur: **5**
Dextérité: **2**
Perception: **2**
Charisme: **2**
Intelligence: **1**

VERTUS

Sagesse: **2**
Maîtrise de soi: **2**
Courage: **3**
Conviction: **3**
Conscience: **2**
Equilibre: **5**

COSMOS : 4

VOLONTE: 6

VITALITE: 52

COMPETENCES

Athlétisme: **5**
Arts martiaux: **0**
Bagarre: **5**
Furtivité: **0**
Esquive: **1**
Lutte : **5**
Survie : **2**
Connaissance: **0**
Mêlée : **2**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **1**
Spirituelle: **0**
Feu : **0**
Froid : **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **0**

SENS

Vue: **2**
Oûie: **1**
Odorat: **1**
Toucher: **4**
Goût: **2**
7^{ème} sens: **0**

HANGING BEAR

Geki aggrype son adversaire et le broie par la seule force de ses bras !

Il ne s'agit pas d'une botte secrète en tant que telle, mais d'un mouvement de combat boosté par le cosmos de Geki.

Mouvement de combat : capturer

Groupement de dés:

- dextérité + lutte (pour attraper)
- force + lutte (pour broyer)

Cosmos utilisé : 2 (4 RB automatiques)

ARMURE SACREE DE L'OURS

Cette armure possède des avants bras robustes développant la force du chevalier.

Capacité protectrice : 6 **(-2)**

Seuil de destruction : 12

Bonus de classe : charisme : +1

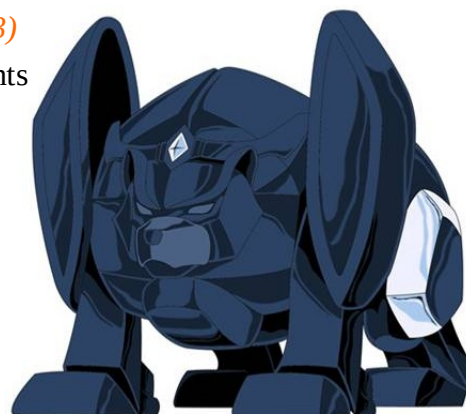
Zone de couverture améliorée : +1 RB en défense **(-2)**

Régénération : niveau 1

Points artificiels : arme mineure de puissance 5 **(-5)**

Cosmos : +4 **(-3)**

Valeur : 12 points



Nom : Ichi

Signe astrologique : Verseau

Constellation : Hydre femelle

Ichi fut le premier adversaire de Hyoga. Ses griffes empoisonnées sont une arme dangereuse, et son armure possède un très grand pouvoir caché. Mais Ichi n'a pas développé de techniques propres et souffre de lacunes physiques importantes.



CARACTERISTIQUES

Force: 2
Vigueur: 2
Dextérité: 3
Perception: 2
Charisme: 2
Intelligence: 2

VERTUS

Sagesse: 3
Maîtrise de soi: 3
Courage: 2
Conviction: 2
Conscience: 3
Equilibre: 4

SENS

Vue: 3
Oùie: 2
Odorat: 2
Toucher: 2
Goût: 1
7^{ème} sens: 0

COMPETENCES

Athlétisme: 2
Arts martiaux: 3
Bagarre: 4
Furtivité: 4
Esquive: 4
Lutte : 0
Survie : 2
Connaissance: 1
Mêlée : 0

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: 0
Spirituelle: 0
Feu: 0
Froid : 0
Dimensionnelle: 0
Biologique: 1

COSMOS : 6

VOLONTE: 4

VITALITE: 24

ARMURE SACREE DE L'HYDRE

Bien qu'elle soit relativement fragile, l'armure de l'Hydre dispose de pouvoirs latents très puissants. En effet ses griffes sont dotées d'un poison foudroyant, et la capacité de régénération de l'armure est très élevée. Mais son plus grand pouvoir réside dans la légende de l'Hydre de Lerne (valeur : 12 points)

Capacité protectrice : 5

Seuil de destruction : 10

Zone de couverture : de base

Régénération : niveau 3 (-3)

Cosmos : +3

Bonus de classe : charisme : +1

Crochets de l'hydre : arme mineure de puissance 4 (-2). Les griffes sont situées aux poings et aux genoux. Elles contiennent un poison redoutable : il s'agit du pouvoir « **Mellow Poison** ». En dépensant 1 point de cosmos, Ichi peut l'activer. S'il touche sa cible, celle-ci doit réaliser un autre jet de vigueur x2 pendant 3 tours, à opposer au groupement de dés du coup de poing. La victime perd 5 PV (+ bonus RN) à chaque échec et l'armure n'absorbe pas les dégâts. (-7)

Régénération de l'Hydre : D'après la mythologie grecque, l'Hydre des marais avait 9 têtes qui repoussaient à chaque fois qu'on les tranchait. Si Ichi parvient à s'élever au 7^{ème} sens, se réveillera alors le pouvoir caché de l'Hydre : toute partie détruite de son armure se régénérera automatiquement et gagnera +1 en CP. Cependant, l'utilisation du feu reste une exception et détruira irrémédiablement la partie touchée. Si Ichi s'élève définitivement au 7^{ème} sens, son corps subira les mêmes effets, et tout membre tranché repoussera automatiquement en augmentant le capital de points de vie de Ichi de +10.



Nom : Ban

Signe astrologique : Lion

Constellation : Petit Lion

Ce chevalier de bronze fut éliminé par Jabu au premier tour du tournoi intergalactique. Ban a peu de potentiel et ne compte que sur son physique, ce qui lui sera fatal. A noter que ce charmant personnage ne parle en tout et pour tout qu'une seule fois dans le manga, durant la bataille du Sanctuaire.



CARACTERISTIQUES

Force: **4**
Vigueur: **4**
Dextérité: **2**
Perception: **3**
Charisme: **2**
Intelligence: **2**

VERTUS

Sagesse: **2**
Maîtrise de soi: **3**
Courage: **3**
Conviction: **3**
Conscience: **3**
Equilibre: **3**

COSMOS : 5

VOLONTE: 6

VITALITE: 44

COMPETENCES

Athlétisme: **4**
Arts martiaux: **2**
Bagarre: **4**
Furtivité: **0**
Esquive: **2**
Lutte : **4**
Survie : **1**
Connaissance: **1**
Mêlée : **2**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **1**
Spirituelle: **0**
Feu: **0**
Froid : **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **0**

SENS

Vue: **3**
Oûie: **3**
Odorat: **3**
Toucher: **3**
Goût: **3**
7^{ème} sens: **0**

LIONNET BOMBER

Ban saute de tout son poids sur son adversaire afin de l'écraser.

Type: offensif **(-2)**

Effet : dégâts physiques **(-1)**

Puissance : 10 **(-2)**

Zone d'effet : une cible

Maîtrise : 8 dés **(-2)**

Complexité : 5

Sphère : matérielle

Coût Total : 7

Cosmos : 1

ARMURE SACREE DU LIONNET

Cette armure sacrée permet à son porteur d'augmenter la puissance de ses coups.

Capacité protectrice : 5

Seuil de destruction : 10

Bonus de classe : charisme : +1

Zone de couverture : de base

Régénération : niveau 3 **(-3)**

Renforcement : +3 en force **(-9)**

Cosmos : +3

Valeur de l'armure : 12 points

Nom : Ennetsu Saint

Constellation : Fourneau *

Ce guerrier a été pris sous la protection de Gigas, qui l'a formé afin qu'il devienne le chevalier des flammes. Gigas lui a ordonné d'attaquer les chevaliers de bronze afin de récupérer le masque d'or du sagittaire. Il mettra Shun en grand danger, mais sera vaincu sans aucun problème par Ikki.



CARACTERISTIQUES

Force: 4
Vigueur: 4
Dextérité: 4
Perception: 3
Charisme: 2
Intelligence: 3

VERTUS

Sagesse: 3
Maîtrise de soi: 5
Courage: 3
Conviction: 3
Conscience: 4
Equilibre: 2

COSMOS : 8

VOLONTE: 6

VITALITE: 44

COMPETENCES

Athlétisme: 2
Arts martiaux: 3
Bagarre: 4
Furtivité: 0
Esquive: 3
Lutte : 3
Survie : 1
Connaissance: 1
Mêlée : 3

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: 0
Spirituelle: 0
Feu: 1
Froid: 0
Dimensionnelle: 0
Biologique: 0



SENS

Vue: 2
Oùie: 2
Odorat: 3
Toucher: 4
Goût: 4
7^{ème} sens: 0

Avantage : le chevalier des flammes reçoit un bonus de -1 en difficulté pour contrer les attaques de feu.

Inconvénient : le chevalier des flammes reçoit un malus de +1 en difficulté pour contrer les attaques de froid.

**l'attribution de cette constellation est un choix de notre part et n'a rien d'officiel.*

FIRE SCREW

Le chevalier des flammes envoie une vrille de feu redoutable à partir de ses deux mains.

Type : offensif (-2)

Effet: dégâts de feu (-1)

Puissance : 20 (-6)

Zone d'effet : une cible

Maîtrise : 12 dés (-6)

Complexité : 5

Sphère : feu

Coût Total : 15

Cosmos : 3



ARMURE SACREE DU FOURNEAU

Cette armure sacrée protège son porteur des faibles flammes et lui offre un bon bonus en cosmos.

Capacité protectrice : 5

Seuil de destruction : 10

Zone de couverture : de base

Régénération : niveau 1

Protection contre le feu : pour 1 point de cosmos, l'armure du fourneau émet une chaleur qui protège son porteur contre le feu jusqu'à +250°. Il reçoit 3 RB gratuites pour se protéger des attaques de flammes. (-4).

Cosmos : +6 (-9)

Bonus de classe : charisme : +1

Valeur de l'armure : 13 points

Illustration : Marco Albiero

Nom : June

Signe astrologique : Bélier

Constellation : Caméléon

June fut l'amie de Shun sur l'île d'Andromède. Elle fut également disciple de Daidalos. Amoureuse de Shun, elle tentera en vain de lui faire renoncer son idée d'aller se battre au sanctuaire.



CARACTERISTIQUES

Force: 2
Vigueur: 3
Dextérité: 4
Perception: 3
Charisme: 3
Intelligence: 2

VERTUS

Sagesse: 3
Maîtrise de soi: 3
Courage: 4
Conviction: 3
Conscience: 2
Equilibre: 2

COSMOS : 6

VOLONTE: 7

VITALITE: 38

COMPETENCES

Athlétisme: 3
Arts martiaux: 3
Bagarre: 3
Furtivité: 2
Esquive: 4
Lutte : 2
Survie : 1
Connaissance: 2
Mêlée : 2

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: 1
Spirituelle: 0
Feu: 0
Froid: 0
Dimensionnelle: 0
Biologique: 0

SENS

Vue: 3
Oùie: 3
Odorat: 3
Toucher: 3
Goût: 3
7^{ème} sens: 0

ARMURE SACREE DU CAMELEON

Cette armure ne comporte pas de chaînes comme la plupart des armures de l'île d'Andromède mais un fouet redoutable.

Capacité protectrice : 5

Seuil de destruction : 10

Bonus de classe : charisme : +1

Zone de couverture : de base

Régénération : niveau 1

Fouet : arme à distance de puissance 6 (-8)

Cosmos : +3

Renforcement : perception de +2 (-4)

Valeur de l'armure : 12 points



Noms : Reda

Constellation : Poisson Austral *

Reda fut le principal rival de Shun sur l'île d'Andromède. Il fut également formé sous la tutelle du chevalier d'argent Daidalos. Contrairement à Shun, Reda est un individu sans scrupules et plutôt malhonnête. Bien qu'ils se soient entraînés avec Shun, Reda et Spika méprisent ce dernier comme ils le prouveront en l'attaquant afin d'offrir sa tête en sacrifice au Sanctuaire.



CARACTERISTIQUES

Force: **3**
Vigueur: **3**
Dextérité: **3**
Perception: **2**
Charisme: **1**
Intelligence: **1**

VERTUS

Sagesse: **2**
Maîtrise de soi: **1**
Courage: **1**
Conviction: **3**
Conscience: **3**
Equilibre: **3**

COSMOS : 3

VOLONTE: 4

VITALITE: 32

COMPETENCES

Athlétisme: **2**
Arts martiaux: **1**
Bagarre: **3**
Furtivité: **0**
Esquive: **4**
Lutte : **4**
Survie : **1**
Connaissance: **0**
Mêlée : **5**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **1**
Spirituelle: **0**
Feu: **0**
Froid : **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **0**

SENS

Vue: **2**
Oûie: **2**
Odorat: **2**
Toucher: **2**
Goût: **2**
7^{ème} sens: **0**

DOUBLE CHAÎNE

Reda et Spika attaquent en duo en emprisonnant leurs victimes pour les broyer. En agissant à deux, Reda et Spika ne brûlent que la moitié du cosmos requis, soit un point.

Il ne s'agit pas d'une botte secrète en tant que telle, mais d'un mouvement de combat utilisant les chaînes de Reda et Spika boostées par leur cosmos.

Mouvement de combat : capture avec une chaîne

Groupement de dés : dextérité + mêlée

Utilisable uniquement avec Spika.

Cosmos utilisé : 2 (4 RB automatiques)

ARMURE SACREE DU POISSON AUSTRAL

L'Armure de Reda provient également de l'île d'Andromède mais ses chaînes ne sont pas comparables à la puissante Chaîne Nébulaire.

Capacité protectrice : 5

Seuil de destruction : 10

Bonus de classe : charisme : +1

Chaînes : arme à distance de puissance 6 **(-8)**

Zone de couverture : de base

Régénération : niveau 2 **(-1)**

Cosmos : +4 **(-3)**

Valeur: 12 points



* l'attribution de cette constellation est un choix de notre part et n'a rien d'officiel.

Nom : Spika**Constellation : Cassiope ***

Tout comme Reda, Spika rêvait d'obtenir l'Armure Sacrée d'Andromède. N'ayant jamais supporté son échec, il a pris Shun en haine et tenté de l'assassiner pour offrir sa tête au Grand Pope du Sanctuaire, et attaqua même June. Mais à nouveau, il se fit ridiculiser par un Shun bien déterminé à ne pas se laisser faire.

**CARACTERISTIQUES**

Force: **3**
 Vigueur: **3**
 Dextérité: **3**
 Perception: **2**
 Charisme: **1**
 Intelligence: **1**

VERTUS

Sagesse: **2**
 Maîtrise de soi: **1**
 Courage: **1**
 Conviction: **3**
 Conscience: **3**
 Equilibre: **3**

COSMOS : 3**VOLONTE: 4****VITALITE: 32****COMPETENCES**

Athlétisme: **2**
 Arts martiaux: **1**
 Bagarre: **3**
 Furtivité: **0**
 Esquive: **4**
 Lutte : **4**
 Survie : **1**
 Connaissance: **0**
 Mêlée : **5**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **1**
 Spirituelle: **0**
 Feu: **0**
 Froid : **0**
 Dimensionnelle: **0**
 Biologique: **0**

SENS

Vue: **2**
 Ouïe: **2**
 Odorat: **2**
 Toucher: **2**
 Goût: **2**
 7^{ème} sens: **0**

DOUBLE CHAÎNE

Reda et Spika attaquent en duo en emprisonnant leurs victimes pour les broyer. En agissant à deux, Reda et Spika ne brûlent que la moitié du cosmos requis, soit un point.

Reda et Spika attaquent en duo en emprisonnant leurs victimes pour les broyer. En agissant à deux, Reda et Spika ne brûlent que la moitié du cosmos requis, soit un point.

Il ne s'agit pas d'une botte secrète en tant que telle, mais d'un mouvement de combat utilisant les chaînes de Reda et Spika boostées par leur cosmos.

Mouvement de combat : capture avec une chaîne

Groupement de dés : dextérité + mêlée

Utilisable uniquement avec Spika.

Cosmos utilisé : 2 (4 RB automatiques)

ARMURE SACREE DE CASSIOPE

L'Armure de Cassiope provient également de l'île d'Andromède mais les chaînes qu'elles possèdent sont sans comparaison avec la Chaîne Nébulaire.

Capacité protectrice : 5

Seuil de destruction : 10

Chaînes : arme à distance de puissance 6 **(-8)**

Bonus de classe : charisme : +1

Zone de couverture : de base

Régénération : niveau 2 **(-1)**

Cosmos : +4 **(-3)**

Valeur: 12 points



* L'attribution de cette constellation est un choix de notre part et n'a rien d'officiel.

Nom : Docrates

Constellation : Hydre Mâle *

Docrates est le grand frère de Cassios. Il est d'une taille et d'une force gigantesque, à tel point qu'il provoquera un mini tremblement de terre sur le mont Fuji. A noter que c'est le premier mercenaire à être envoyé par le sanctuaire. Ce personnage n'apparaît que dans l'anime.



CARACTERISTIQUES

Force: **8**
Vigueur: **8**
Dextérité: **3**
Perception: **3**
Charisme: **3**
Intelligence: **3**

VERTUS

Sagesse: **5**
Maîtrise de soi: **5**
Courage: **1**
Conviction: **4**
Conscience: **5**
Equilibre: **3**

COMPETENCES

Athlétisme: **4**
Arts martiaux: **1**
Bagarre: **6**
Furtivité: **0**
Esquive: **3**
Lutte : **5**
Survie : **3**
Connaissance: **1**
Mêlée : **4**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **2**
Spirituelle: **0**
Feu: **0**
Froid: **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **0**

SENS

Vue: **3**
Oùie: **3**
Odorat: **3**
Toucher: **3**
Goût: **3**
7^{ème} sens: **0**



COSMOS : 10

VOLONTE: 5

VITALITE: 74

Avantage :

Docrates est une véritable montagne de plus de 2 mètres 50 de haut. Il dispose d'un bonus en force et peut s'attaquer facilement à de nombreux adversaires de taille normale sans subir de malus.

Inconvénient :

La taille hors norme de Docrates ne lui permet pas d'effectuer des mouvements souples et amples. Sa dextérité restera limitée à 3 au grand maximum, quoi qu'il arrive.

** l'attribution de cette constellation est un choix de notre part et n'a rien d'officiel*

HERAKLES MOO SHUU KEN

Docrates envoie deux énormes coups de poings ayant la puissance de météores.

Type: offensif (-2)

Effet : dégâts contondants et écrasants (-1)

Puissance : 30 (-10)

Maîtrise : 15 dés (-9)

Complexité : 5

Zone d'effet : large (-5)

Sphère : matérielle

Coût Total : 27

Cosmos : 6



ARMURE SACREE DE L'HYDRE MALE

Cette armure de Bronze protège le corps efficacement et offre une réserve de cosmos importante pour un Chevalier de Bronze. (12 points d'armure)

Capacité protectrice : 7 (-4)

Seuil de destruction : 14

Zone de couverture améliorée : +1 RB en défense (-2)

Régénération : niveau 1

Cosmos : +5 (-6)

Bonus de classe : charisme +1

Les Chevaliers Noirs



Les chevaliers noirs sont des renégats exilés par Athena sur la Deathqueen Island. Après avoir récupéré son armure, Ikki les a vaincu un par un suite à quoi ils se sont mis à ses ordres.

Nom : Pégase noir

Signe astrologique : Cancer

Constellation : Pégase

Ce chevalier noir fut évidemment l'adversaire attitré de Seiya. Son unique but est de faire le mal aux côtés d'Ikki. Moyennement puissant, il dispose toutefois d'une botte secrète terrible et mortelle qu'il a surnommé « la mort noire ».



CARACTERISTIQUES

Force: **3**
Vigueur: **3**
Dextérité: **4**
Perception: **4**
Charisme: **3**
Intelligence: **3**

VERTUS

Sagesse: **3**
Maîtrise de soi: **3**
Courage: **4**
Conviction: **4**
Conscience: **4**
Equilibre: **4**

COSMOS : 6

VOLONTE: 8

VITALITE: 40

COMPETENCES

Athlétisme: **3**
Arts martiaux: **2**
Bagarre: **3**
Furtivité: **0**
Esquive: **3**
Lutte : **2**
Survie : **3**
Connaissance: **2**
Mêlée : **2**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **0**
Spirituelle: **0**
Feu: **0**
Froid: **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **1**

SENS

Vue: **4**
Oûie: **4**
Odorat: **4**
Toucher: **3**
Goût: **5**
7^{ème} sens: **0**

ANKOKU RYU SEI KEN

« La mort Noire » : celui qui se fait toucher par un des météores se fait contaminer et est condamné à mourir d'une mort lente et douloureuse.

Type: offensif **(-2)**

Effet : dégâts destructifs empoisonnés **(-3)**

Puissance : 5 par tour

Jet adverse : un jet d'attaque, puis si réussite, un jet de vigueur x2 qu'on renouvelle chaque tour.

Attention : l'armure n'absorbe aucun dégât.

Durée : 5 tours **(-9)**

Complexité : 7 **(-4)**

Maîtrise : 10 dés **(-4)**

Sphère : biologique

Coût Total : 22

Cosmos: 5

ARMURE NOIRE DE PEGASE

Elle ressemble comme deux gouttes d'eau à l'armure sacrée de Pégase, mais sa puissance est bien inférieure à l'originale.

Capacité protectrice : 5

Seuil de destruction : 10

Bonus de classe : charisme : +1

Zone de couverture : de base

Régénération : niveau 2 **(-1)**

Cosmos : +6 **(-9)**

Valeur de l'armure : 10 points

Nom : Dragon Noir

Signe astrologique : Lion

Constellation : Dragon

Il est sans doute le plus puissant des quatre chevaliers noirs et donnera du fil à retordre à Shiryu. Froid et cruel, il découvrira au moment de mourir « l'amitié » et en fera preuve en sauvant la vie de Shiryu. Dans le manga, il existe en réalité deux chevaliers noirs du dragon, dont l'un est aveugle et est utilisé par son frère pour piéger ses adversaires.



CARACTERISTIQUES

Force:	4	2
Vigueur:	4	2
Dextérité:	2	3
Perception:	3	5
Charisme:	3	1
Intelligence:	5	3

VERTUS

Sagesse:	5	2
Maîtrise de soi:	3	2
Courage:	4	1
Conviction:	3	1
Conscience:	4	2
Equilibre:	6	3

En bleu : Dragon noir (anime et manga)

En vert : Son jumeau (manga uniquement)

COSMOS :	8	4
VOLONTE:	7	2
VITALITE:	46	20

COMPETENCES

Athlétisme:	4	3
Arts martiaux:	5	3
Bagarre:	5	3
Furtivité:	0	4
Esquive:	3	3
Lutte :	2	0
Survie :	3	3
Connaissance:	3	1
Mêlée :	4	1

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle:	1	1
Spirituelle:	0	0
Feu:	0	0
Froid	0	0
Dimensionnelle:	0	0
Biologique:	0	0

SENS

Vue:	4	0
Ouïe:	4	7
Odorat:	3	7
Toucher:	2	6
Goût:	2	5
7 ^{ème} sens:	0	0

LE SOUFFLE DU DRAGON NOIR

Avec la seule force de son doigt, le Dragon Noir envoie un terrible souffle balayant ses adversaires.

Type: offensif (-2)

Effet : dégâts contondants (-1)

Puissance : 25 (-8)

Complexité : 7 (-4)

Maîtrise : 14 dés (-8)

Sphère : matérielle

Coût Total : 23

Cosmos: 5

ARMURE NOIRE DU DRAGON

Contrairement à l'originale, l'armure noire du dragon possède un bouclier très moyen.

Capacité protectrice : 5

Seuil de destruction : 10

Bonus de classe : charisme : +1

Zone de couverture : de base

Régénération : niveau 1

Cosmos : +4 (-3)

Bouclier noir du dragon : CP 7 (-4)

Poing noir du dragon : puissance de 3 (-3)

Valeur de l'armure : 10 points

Nom : Cygne Noir**Signe astrologique : Capricorne****Constellation : Cygne**

Il pense être le plus puissant guerrier des glaces existants, mais il comprendra vite que son froid est de loin inférieur à celui de Hyoga. Au moment de mourir, il enverra toutes les informations récoltés sur Hyoga à son maître : Ikki.

**CARACTERISTIQUES**

Force: **3**
 Vigueur: **4**
 Dextérité: **4**
 Perception: **3**
 Charisme: **3**
 Intelligence: **4**

VERTUS

Sagesse: **3**
 Maîtrise de soi: **2**
 Courage: **4**
 Conviction: **4**
 Conscience: **4**
 Equilibre: **2**

COSMOS : 5**VOLONTE: 8****VITALITE: 48****COMPETENCES**

Athlétisme: **2**
 Arts martiaux: **3**
 Bagarre: **3**
 Furtivité: **0**
 Esquive: **4**
 Lutte : **2**
 Survie : **4**
 Connaissance: **2**
 Mêlée : **0**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **0**
 Spirituelle: **0**
 Feu: **0**
 Froid: **1**
 Dimensionnelle: **0**
 Biologique: **0**

SENS

Vue: **4**
 Ouïe: **4**
 Odorat: **3**
 Toucher: **2**
 Goût: **2**
 7^{ème} sens: **0**

ANKOKU BLIZZARD

Le Cygne Noir envoie un flot de neige sombre pour geler son adversaire.

Type : offensif et malus **(-5)**Effet : dégâts de froid et entrave aux actions **(-3)**Puissance : 10 **(-2)**Malus : -2 dés **(-3)**

Durée : 1 tour

Zone d'effet : une cible

Maîtrise : 8 dés **(-2)**

Complexité : 5

Sphère : froid

Coût Total : 15

Cosmos : 3**ARMURE NOIRE DU CYGNE**

Son pouvoir protège légèrement son porteur du froid, et son insigne permet de mémoriser les attaques des adversaires

Capacité protectrice : 5

Seuil de destruction : 10

Bonus de classe : charisme : +1

Zone de couverture : de base

Régénération : niveau 1

Cosmos : +4 **(-3)**Bouclier: CP 6 **(-3)**

Emblème du cygne : permet de mémoriser les attaques adversaires et de les transmettre à quelqu'un : perception +2 **(-4)**

Valeur de l'armure : 10 points

Nom : Andromède Noir

Signe astrologique : Balance

Constellation : Andromède

Contrairement à son alter-égo bronze, Andromède Noir aime la violence et la force. Il est d'ailleurs dégoûté par l'attitude faible de Shun, et se demande comment un être pareil peut être le frère du puissant Ikki du Phénix. Cependant, il commettra l'erreur de mettre Shun en colère et le paiera de sa vie.



CARACTERISTIQUES

Force: **3**
Vigueur: **3**
Dextérité: **3**
Perception: **3**
Charisme: **3**
Intelligence: **2**

VERTUS

Sagesse: **3**
Maîtrise de soi: **4**
Courage: **2**
Conviction: **2**
Conscience: **4**
Equilibre: **2**

COSMOS : 7

VOLONTE: 4

VITALITE: 32

COMPETENCES

Athlétisme: **2**
Arts martiaux: **1**
Bagarre: **3**
Furtivité: **1**
Esquive: **2**
Lutte : **0**
Survie : **3**
Connaissance: **1**
Mêlée : **6**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **0**
Spirituelle: **0**
Feu: **0**
Froid : **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **1**

SENS

Vue: **3**
Oùie: **3**
Odorat: **3**
Toucher: **3**
Goût: **3**
7^{ème} sens: **0**

ANKOKU FANG NEBULA

Les chaînes noires prennent l'illusion de serpents, et absorbent la vie de leur victime.

Type : Vampirique **(-2)**

Effet: Absorbe la vie **(-6)**

Zone d'effet : sélective **(-3)**

Puissance : 11 **(-4)**

Jet adverse : détruire les chaînes : forcex2 ou déceler l'illusion : intelligence+perception (pas de jet de vigueur)

Ne peut dépasser les PV totaux de Andromède noir

Maîtrise : 8 dés **(-2)**

Complexité : 6 **(-2)**

Sphère : biologique

Coût Total : 19

Cosmos : 4

ARMURE NOIRE D'ANDROMEDE

Les chaînes noires n'ont aucun pouvoir particulier contrairement aux formidables chaînes nébulaires.

Capacité protectrice : 5

Seuil de destruction : 10

Bonus de classe : charisme : +1

Zone de couverture : de base

Régénération : niveau 1

Cosmos : +3

Chaînes Noires : arme à distance de puissance 8 **(-10)**

Valeur de l'armure : 10 points

Nom : Phénix Noir

Signe astrologique : Lion

Constellation : Phoénix

En retournant sur l'île de la mort, Ikki sera confronté non seulement à Jango mais également à son homologue noir. Ce dernier n'arrive cependant pas à la cheville du terrible Ikki.



CARACTERISTIQUES

Force: **4**
Vigueur: **3**
Dextérité: **4**
Perception: **3**
Charisme: **3**
Intelligence: **4**

VERTUS

Sagesse: **3**
Maîtrise de soi: **3**
Courage: **3**
Conviction: **3**
Conscience: **3**
Equilibre: **3**

COSMOS : 6

VOLONTE: 6

VITALITE: 36

COMPETENCES

Athlétisme: **4**
Arts martiaux: **2**
Bagarre: **4**
Furtivité: **1**
Esquive: **3**
Lutte : **1**
Survie : **2**
Connaissance: **0**
Mêlée : **0**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **0**
Spirituelle: **1**
Feu: **0**
Froid : **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **0**

SENS

Vue: **3**
Oûie: **3**
Odorat: **3**
Toucher: **3**
Goût: **3**
7^{ème} sens: **0**

ANKOKU GENMA KEN

Cette illusion du Phénix noir provoque une hallucination dans l'esprit de sa victime, mais peu puissante en comparaison du vrai Genma Ken.

Type: mental **(-2)**

Effet: aliénation sur l'équilibre **(-5)**

Zone d'effet : une cible

Jet adverse : équilibre x2

-1 point d'équilibre par réussite nette

Maîtrise : 10 dés **(-4)**

Complexité : 7 **(-4)**

Sphère : spirituelle

Coût Total : 15

Cosmos : 3

ARMURE NOIRE DU PHOENIX

Seule la forme de cette contre façon peut être comparée à la toute puissante armure du Phoenix !

Capacité protectrice : 6 **(-2)**

Seuil de destruction : 12

Bonus de classe : charisme : +1

Zone de couverture améliorée : +1 RB en défense **(-2)**

Régénération : niveau 3 **(-3)**

Cosmos : +4 **(-3)**

Valeur de l'armure : 10 points

Nom : Jango

Signe astrologique : inconnu

Constellation : inconnue

Jango n'est pas un chevalier mais il a réussi à devenir le chef des chevaliers noirs, et a volé l'armure sacrée du Phénix. Après avoir vaincu Guilty, Ikki est parti à la recherche de son armure légitime et a vaincu Jango. Dans l'anime, Ikki affronte Jango bien plus tard, lorsqu'il retourne sur Deathqueen Island.



CARACTERISTIQUES

Force: **4**
Vigueur: **5**
Dextérité: **3**
Perception: **2**
Charisme: **4**
Intelligence: **3**

VERTUS

Sagesse: **3**
Maîtrise de soi: **4**
Courage: **4**
Conviction: **4**
Conscience: **4**
Equilibre: **3**

COSMOS : 7

VOLONTE: 8

VITALITE: 56

COMPETENCES

Athlétisme: **4**
Arts martiaux: **4**
Bagarre: **4**
Furtivité: **0**
Esquive: **3**
Lutte : **4**
Survie : **6**
Connaissance: **1**
Mêlée : **4**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **1**
Spirituelle: **0**
Feu: **1**
Froid: **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **0**

SENS

Vue: **2**
Oùie: **2**
Odorat: **2**
Toucher: **2**
Goût: **2**
7^{ème} sens: **0**

DEATHQUEEN INFERNO

Jango envoie un tourbillon de lave sur ses adversaires.

Type : offensif **(-2)**

Effet: dégâts de feu **(-1)**

Puissance : 25 **(-8)**

Zone d'effet : une cible

Maîtrise : 10 dés **(-4)**

Complexité : 5

Sphère : feu

Coût Total : 15

Cosmos : 3

ARMURE DE JANGO

Il ne s'agit que d'une protection banale comparable aux armures noires de base. Elle n'apporte aucun bonus en charisme.

Capacité protectrice : 4

Seuil de destruction : 8

Zone de couverture : de base

Régénération : aucune

Cosmos : 0

Les Chevaliers des Abysses



Les chevaliers des Abysses (Ghost Saints) sont des hommes poissons au service de Geist, une femme chevalier bannie du Sanctuaire. Leur ambition est de causer le chaos en menant des actions terroristes et de retrouver les faveurs du Sanctuaire auprès du Pope Arlès.

Nom : Geist

Constellation : Serpent *

Geist est une redoutable femme chevalier, amie et ancienne disciple de Shaina. Mesquine et fourbe de premier abord elle se montre finalement respectueuse une fois que Seiya l'a battue. Elle fut exilée sur une île mais Gigas lui a offert une chance de se racheter en leur ordonnant de tuer les chevaliers de bronze et récupérer le masque d'or.



CARACTERISTIQUES

Force: **2**
Vigueur: **3**
Dextérité: **4**
Perception: **5**
Charisme: **5**
Intelligence: **5**

VERTUS

Sagesse: **6**
Maîtrise de soi: **5**
Courage: **3**
Conviction: **4**
Conscience: **4**
Equilibre: **3**

COSMOS: 11

VOLONTE: 7

VITALITE: 38

COMPETENCES

Athlétisme: **4**
Arts martiaux: **3**
Bagarre: **3**
Furtivité: **4**
Esquive: **4**
Lutte : **0**
Survie : **6**
Connaissance: **5**
Mêlée : **1**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **1**
Spirituelle: **1**
Feu: **0**
Froid: **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **0**

SENS

Vue: **4**
Oùie: **6**
Odorat: **5**
Toucher: **5**
Goût: **5**
7^{ème} sens: **0**



ARMURE SACREE DU SERPENT

Cette armure de Bronze est munie de griffes tranchantes.

Capacité protectrice : 7 **(-4)**

Seuil de destruction : 14

Zone de couverture complète : +2 réussites automatiques en défense **(-5)**

Régénération : niveau 1

Griffes d'acier : arme mineure de puissance 4 **(-4)**

Cosmos : +3

Bonus de classe : charisme +1

Valeur de l'armure : 13 points

** l'attribution de cette constellation est un choix de notre part et n'a rien d'officiel.*

THUNDER CLAWS

Geist a appris cette technique auprès de Shaina lorsqu'elle vivait encore au Sanctuaire.

Type: offensif (-2)

Effet : dégâts lacérants (-1)

Puissance : 15 (-4)

Maîtrise : 11 dés (-5)

Complexité : 7 (-4)

Zone d'effet : sélective (-3)

Coût Total : 19

Cosmos : 4

Sphère : matérielle



PHANTOM GEN WAKU KEN (1)

Geist est également capable de créer des illusions de sa propre personne pour tromper ses ennemis.

Type: Illusion (-2)

Effet : dédoublement (-1)

Sens affectés : vue

Durée : 4 tours (-3)

Jet adverse : sagesse + perception

Maîtrise : 7 dés (-1)

Complexité : 5

Sphère : spirituelle

Coût Total : 8

Cosmos : 1



PHANTOM GEN WAKU KEN (2)

Maître dans l'art de l'illusion, Geist est capable de faire apparaître n'importe quoi.

Type: Illusion (-2)

Sens affectés : vue

Jet adverse : sagesse + perception

Effet 1 : Apparition (-1)

Type d'apparition : n'importe quoi (-8)

Effet 2 : distorsion de la réalité (-3)

Maîtrise : 7 dés (-1)

Complexité : 5

Sphère : spirituelle

Coût Total : 15

Cosmos : 3

Table de réussites	
1 RN	L'illusion dure 2 tours
2 RN	L'illusion dure 4 tours
3 RN	L'illusion dure 6 tours
4 RN	L'illusion dure 8 tours
5+ RN	L'illusion dure indéfiniment

Noms : Dolphin**Catégorie : Ghost Saint du Dauphin**

Les hommes poissons sont les sous-fifres de Geist. Celle-ci leur a ordonné d'attaquer un pétrolier afin d'attirer les chevaliers de bronze dans un piège. Cependant aucun d'entre eux n'a fait le poids face à Seiya et ses amis.

CARACTERISTIQUES

Force: **3**
 Vigueur: **2**
 Dextérité: **3**
 Perception: **2**
 Charisme: **1**
 Intelligence: **1**

VERTUS

Sagesse: **2**
 Maîtrise de soi: **2**
 Courage: **3**
 Conviction: **3**
 Conscience: **2**
 Equilibre: **1**

**COSMOS : 4****VOLONTE: 6****VITALITE: 28****COMPETENCES**

Athlétisme: **3**
 Arts martiaux: **2**
 Bagarre: **3**
 Furtivité: **3**
 Esquive: **4**
 Lutte : **4**
 Survie : **3**
 Connaissance: **0**
 Mêlée : **0**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **1**
 Spirituelle: **0**
 Feu: **0**
 Froid: **0**
 Dimensionnelle: **0**
 Biologique: **0**

SENS

Vue: **2**
 Ouïe: **2**
 Odorat: **2**
 Toucher: **2**
 Goût: **2**
 7^{ème} sens: **0**

Avantage : les Ghost Saints bénéficient d'un bonus de -1 en difficulté pour se battre dans l'eau.

Spécial : leur peau d'homme poisson leur confère une protection équivalente à une armure de CP 4.

RYU KÛ CHÛ KAI TEN KICK

Dauphin et Serpent de mer effectuent un coup de pied puissant sur leurs adversaires.

Type: offensif **(-2)**

Effet : dégâts contondants **(-1)**

Maîtrise : 6 dés

Complexité : 6 **(-2)**

Puissance : 5 **(-2)**

Zone d'effet : une cible

Sphère : matérielle

Coût Total : 7

Cosmos : 1



Noms : Sea Serpent**Catégorie : Ghost Saint du Serpent de Mer**

Les hommes poissons sont les sous-fifres de Geist. Celle-ci leur a ordonné d'attaquer un pétrolier afin d'attirer les chevaliers de bronze dans un piège. Cependant aucun d'entre eux n'a fait le poids face à Seiya et ses amis.

**CARACTERISTIQUES**

Force: **2**
 Vigueur: **2**
 Dextérité: **4**
 Perception: **3**
 Charisme: **1**
 Intelligence: **1**

VERTUS

Sagesse: **3**
 Maîtrise de soi: **1**
 Courage: **2**
 Conviction: **4**
 Conscience: **2**
 Equilibre: **2**

COSMOS : 4**VOLONTE: 6****VITALITE: 28****COMPETENCES**

Athlétisme: **3**
 Arts martiaux: **0**
 Bagarre: **3**
 Furtivité: **2**
 Esquive: **4**
 Lutte : **2**
 Survie : **3**
 Connaissance: **0**
 Mêlée : **0**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **1**
 Spirituelle: **0**
 Feu: **0**
 Froid: **1**
 Dimensionnelle: **0**
 Biologique: **0**

SENS

Vue: **3**
 Ouïe: **3**
 Odorat: **3**
 Toucher: **3**
 Goût: **3**
 7^{ème} sens: **0**

Avantage : les Ghost Saints bénéficient d'un bonus de -1 en difficulté pour se battre dans l'eau.

Spécial : leur peau d'homme poisson leur confère une protection équivalente à une armure de CP 4.

RYU KÛCHÛ KAITEN KICK

Dauphin et Serpent de mer effectuent un coup de pied puissant sur leurs adversaires.

Type: offensif **(-2)**

Effet : dégâts contondants **(-1)**

Maîtrise : 6 dés

Complexité : 6 **(-2)**

Puissance : 5 **(-2)**

Zone d'effet : une cible

Sphère : matérielle

Coût Total : 7

Cosmos : 1



Noms : Craag**Catégorie : Ghost Saint de la Méduse**

Les hommes poissons sont les sous-fifres de Geist. Celle-ci leur a ordonné d'attaquer un pétrolier afin d'attirer les chevaliers de bronze dans un piège. Cependant aucun d'entre eux n'a fait le poids face à Seiya et ses amis.

CARACTERISTIQUES

Force: **3**
 Vigueur: **2**
 Dextérité: **2**
 Perception: **3**
 Charisme: **1**
 Intelligence: **1**

VERTUS

Sagesse: **3**
 Maîtrise de soi: **4**
 Courage: **2**
 Conviction: **2**
 Conscience: **2**
 Equilibre: **2**

COMPETENCES

Athlétisme: **3**
 Arts martiaux: **0**
 Bagarre: **3**
 Furtivité: **3**
 Esquive: **2**
 Lutte : **0**
 Survie : **3**
 Connaissance: **0**
 Mêlée : **0**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **1**
 Spirituelle: **0**
 Feu: **0**
 Froid: **0**
 Dimensionnelle: **0**
 Biologique: **0**

COSMOS : 7**VOLONTE: 4****VITALITE: 24****SENS**

Vue: **3**
 Ouïe: **3**
 Odorat: **3**
 Toucher: **3**
 Goût: **3**
 7^{ème} sens: **0**

Avantage : les Ghost Saints bénéficient d'un bonus de -1 en difficulté pour se battre dans l'eau.

Spécial : leur peau d'homme poisson leur confère une protection équivalente à une armure de CP 4.

RYÛ DEN KEKI HYAKUMAN BOLT

Craag envoie une puissante décharge électrique.

Type: offensif **(-2)**

Effet : dégâts électriques **(-1)**

Maîtrise : 10 dés **(-4)**

Complexité : 6 **(-2)**

Puissance : 20 **(-6)**

Zone d'effet : une cible

Sphère : matérielle

Coût Total : 15

Cosmos : 3



Les Chevaliers d'Acier



Les chevaliers d'acier sont des jeunes gens recrutés par la fondation Graad afin d'aider les chevaliers de Bronze. C'est le professeur Asamori qui créa leurs armures à la demande de Mitsumasa Kido.

Nom : Daichi

Ordre : Chevalier d'Acier

Totem : Petit renard

Peu de temps après être revenu de Grèce avec Saori, Mitsumasa Kido chargea le professeur de créer des armures spéciales. Celles-ci devaient ressembler aux armures des temps mythologiques, mais profitant des avancées technologiques. C'est ainsi que les Chevaliers d'Acier sont nés. Daichi, le plus jeune, dispose de l'Armure Terrestre.



CARACTERISTIQUES

Force: **3**
Vigueur: **3**
Dextérité: **4**
Perception: **2**
Charisme: **2**
Intelligence: **3**

VERTUS

Sagesse: **2**
Maîtrise de soi: **2**
Courage: **4**
Conviction: **4**
Conscience: **0**
Equilibre: **3**

COSMOS : 4 (mais il est incapable de l'utiliser)

VOLONTE: 8

VITALITE: 40

COMPETENCES

Athlétisme: **4**
Arts martiaux: **2**
Bagarre: **3**
Furtivité: **3**
Esquive: **3**
Lutte : **0**
Survie : **1**
Connaissance: **3**
Mêlée : **1**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **1**
Spirituelle: **0**
Feu: **0**
Froid : **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **0**



SENS

Vue: **2**
Oùie: **2**
Odeur: **2**
Toucher: **2**
Goût: **2**
7^{ème} sens: **0**

Avantages :

Les Chevaliers d'Acier sont habitués à combattre ensemble. Ils ne souffrent d'aucun malus pour des actions simultanées ou coordonnées.

Nom : Ushio**Ordre : Chevalier d'Acier****Totem : Espadon**

Les Chevaliers d'Acier, les "enfants de la technologie" ont pour mission d'assister Saori et les Chevaliers de Bronze dans leur lutte contre le Sanctuaire. Ushio fut le premier des Chevaliers d'Acier recruté par la fondation Graad. Après avoir suivi avec ses deux compagnons un entraînement physique intensif au Japon, il reçut l'armure marine.

**CARACTERISTIQUES**

Force: **3**
 Vigueur: **3**
 Dextérité: **3**
 Perception: **4**
 Charisme: **2**
 Intelligence: **2**

VERTUS

Sagesse: **1**
 Maîtrise de soi: **3**
 Courage: **4**
 Conviction: **4**
 Conscience: **0**
 Equilibre: **3**

COSMOS : 4 (mais il est incapable de l'utiliser)**VOLONTE: 8****VITALITE: 40****COMPETENCES**

Athlétisme: **4**
 Arts martiaux: **3**
 Bagarre: **3**
 Furtivité: **2**
 Esquive: **3**
 Lutte : **0**
 Survie : **1**
 Connaissance: **3**
 Mêlée : **1**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **0**
 Spirituelle: **0**
 Feu: **1**
 Froid : **0**
 Dimensionnelle: **0**
 Biologique: **0**

**SENS**

Vue: **4**
 Ouïe: **4**
 Odorat: **4**
 Toucher: **4**
 Goût: **4**
 7^{ème} sens: **0**

Avantages :

Les Chevaliers d'Acier sont habitués à combattre ensemble. Ils ne souffrent d'aucun malus pour des actions simultanées ou coordonnées.

Nom : Sho

Ordre : Chevalier d'Acier

Totem : Toucan

Dernier membre du "programme Kido" ayant donné naissance aux Chevaliers d'Acier, Sho est un jeune homme calme et réfléchi. Son armure céleste lui offre le pouvoir d'aspirer les attaques adversaires. Sho aidera en outre Seiya à Jamir lorsque ce dernier sera aux prises avec le Chevalier Arachnée.



CARACTERISTIQUES

Force: **2**
Vigueur: **3**
Dextérité: **3**
Perception: **3**
Charisme: **2**
Intelligence: **4**

VERTUS

Sagesse: **3**
Maîtrise de soi: **1**
Courage: **5**
Conviction: **3**
Conscience: **0**
Equilibre: **3**

COSMOS : 4 (mais il est incapable de l'utiliser)

VOLONTE: 8

VITALITE: 40

COMPETENCES

Athlétisme: **3**
Arts martiaux: **2**
Bagarre: **3**
Furtivité: **3**
Esquive: **4**
Lutte : **0**
Survie : **1**
Connaissance: **3**
Mêlée : **1**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **0**
Spirituelle: **0**
Feu: **1**
Froid : **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **0**

SENS

Vue: **3**
Oùie: **3**
Odorat: **3**
Toucher: **3**
Goût: **3**
7^{ème} sens: **0**

Avantages :

Les Chevaliers d'Acier sont habitués à combattre ensemble. Ils ne souffrent d'aucun malus pour des actions simultanées ou coordonnées.





STEEL HURRICANE

Les Chevaliers d'Acier peuvent produire une tornade.

Type : offensif (-2)

Effet: dégâts de souffle (-1)

Puissance : 25 (-8)

Zone d'effet : une cible

Maîtrise : 14 dés (-8)

Complexité : 7 (-4)

Zone : large (-5)

Coût Total : 28

Elle ne consomme aucun point de cosmos et n'est liée à aucune sphère. Les Chevaliers doivent être au moins trois pour effectuer cette attaque. Ils ne peuvent l'utiliser que trois fois par combat (1 fois par chevalier).



ARMURE D'ACIER

Les armures d'acier sont de solides protections, mais contrairement aux armures sacrées, ce ne sont pas des entités vivantes et ne disposent d'aucun cosmos. En revanche, la technologie leur a fourni des capacités spéciales.

Caractéristiques communes :

Capacité protectrice : 6

Seuil de destruction : 12

Zone de couverture de base

Régénération : aucune

Bonus de classe : charisme +1

Cosmos : 0

Armure terrestre : l'armure terrestre peut se transformer en véhicule très rapide.

Armure marine : l'armure marine est capable de bloquer toute sorte d'onde. Toute attaque psychique ou mentale faisant moins de 12 réussites brutes est annulée par le casque de l'armure marine.

Armure céleste : l'armure céleste est capable d'absorber toute technique de souffle, de flamme ou de glace faisant moins de 12 réussites brutes, puis de la renvoyer à son adversaire.

Les Chevaliers d'Argent



Un Chevalier d'Argent est bien plus puissant qu'un simple Chevalier de Bronze. Voyant qu'il n'arrivait pas à se débarrasser de Seiya et ses amis, le Grand Pope envoya les chevaliers d'argent eux même se charger de leur élimination.

Nom : Marine

Signe astrologique : Poissons

Constellation : Aigle

Chevalier d'argent de l'aigle, c'est Marine qui a entraîné Seiya en Grèce afin qu'il devienne chevalier. Elle lui a tout appris sur le cosmos et les constellations. C'est une combattante redoutable qui risquera souvent sa vie pour protéger son disciple.



CARACTERISTIQUES

Force: **3**
 Vigueur: **5**
 Dextérité: **7**
 Perception: **7**
 Charisme: **6**
 Intelligence: **7**

VERTUS

Sagesse: **8**
 Maîtrise de soi: **7**
 Courage: **6**
 Conviction: **6**
 Conscience: **7**
 Equilibre: **6**

COMPETENCES

Athlétisme: **3**
 Arts martiaux: **5**
 Bagarre: **5**
 Furtivité: **6**
 Esquive: **7**
 Lutte : **3**
 Survie : **4**
 Connaissance: **6**
 Mêlée : **3**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **2**
 Spirituelle: **1**
 Feu: **0**
 Froid : **0**
 Dimensionnelle: **0**
 Biologique: **0**

SENS

Vue: **10**
 Ouïe: **7**
 Odorat: **6**
 Toucher: **6**
 Goût: **6**
 7^{ème} sens: **3**

COSMOS : 15

VOLONTE: 12

VITALITE: 64





EAGLE TOUGH FLASH

Marine s'envole dans les airs et fond tel un aigle sur sa proie pour lui porter plusieurs centaines de coups de pieds à la seconde !

Type : offensif (-2)

Effet: Dégâts contondants (-1)

Puissance : 35 (-30)

Maîtrise : 16 dés (-10)

Complexité : 7 (-4)

Zone d'effet : une cible

Sphère : matérielle

Coût total : 26

Cosmos : 6

RYU SEI KEN

C'est Marine qui a appris cette technique à Seiya. Il est normal qu'elle la maîtrise également. Toutefois, sa vitesse et sa puissance sont supérieures au Pegasus Ryu Sei Ken.

Type : offensif (-2)

Effet: Dégâts contondants (-1)

Puissance : 25 (-9)

Maîtrise : 14 dés (-8)

Complexité : 7 (-4)

Zone d'effet : cibles multiples (-3)

Sphère : matérielle

Coût total : 27

Cosmos : 6



ARMURE SACREE DE L'AIGLE

L'armure d'argent de l'aigle a une résistance bien supérieure à celle des armures de bronze. De plus elle offre un surplus de cosmos considérable. Cependant, elle ne reste qu'une armure moyenne parmi les différentes armures d'argent.

Capacité protectrice : 10 (-10)

Seuil de destruction : 20

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Zone de couverture : de base

Régénération : niveau 3 (-3)

Cosmos : +14 (-33)

Renforcement : +1 en dextérité (-4)

(Valeur : 50 points d'armure)

Nom : Shaina

Signe astrologique : Bélier

Constellation : Ophiuchus

Chevalier d'argent, maître de Cassios, Shaina est une femme chevalier qui a juré de tuer Seiya parce que celui-ci a vu son visage et battu son disciple. Mais au fil du temps, elle finira par tomber amoureuse de lui et risquera même sa vie pour le sauver à de nombreuses reprises.



CARACTERISTIQUES

Force: **4**
 Vigueur: **5**
 Dextérité: **7**
 Perception: **6**
 Charisme: **7**
 Intelligence: **7**

VERTUS

Sagesse: **7**
 Maîtrise de soi: **7**
 Courage: **6**
 Conviction: **6**
 Conscience: **8**
 Equilibre: **6**

COMPETENCES

Athlétisme: **5**
 Arts martiaux: **7**
 Bagarre: **7**
 Furtivité: **3**
 Esquive: **7**
 Lutte : **1**
 Survie : **5**
 Connaissance: **4**
 Mêlée : **1**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **2**
 Spirituelle: **0**
 Feu: **0**
 Froid: **0**
 Dimensionnelle: **0**
 Biologique: **1**

SENS

Vue: **6**
 Ouïe: **7**
 Odorat: **4**
 Toucher: **6**
 Goût: **7**
 7^{ème} sens: **3**

COSMOS : 14

VOLONTE: 12

VITALITE: 64



THUNDER CLAWS

Shaina lève la main tel le cobra qui se dresse en direction de sa proie. La puissance du coup est d'autant plus grande que la victime reçoit un choc électrique.

Type : offensif (-2)

Effet: Dégâts lacérants et électriques (-1)

Puissance : 35 (-12)

Maîtrise : 16 dés (-10)

Complexité : 8 (-6)

Zone d'effet : une cible

Sphère : matérielle

Coût total : 31

Cosmos : 7



(Valeur : 50 points d'armure)

ARMURE SACREE D'OPHIUCHUS

L'armure d'argent d'Ophiuchus a une résistance bien supérieure à celle des armures de bronze. De plus elle offre un surplus de cosmos considérable. Cependant, elle ne reste qu'une armure moyenne parmi les différentes armures d'argent.

Capacité protectrice : 10 (-10)

Seuil de destruction : 20

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Zone de couverture : de base

Régénération : niveau 3 (-3)

Cosmos : +14 (-33)

Renforcement : +1 en dextérité (-4)

Nom : Misty

Signe astrologique : Balance

Constellation : Léopard

Misty est le premier chevalier d'argent officiellement envoyé par le sanctuaire pour châtier les chevaliers de bronze. Sûr de lui et de sa puissance, il n'a jamais connu la défaite... avant de rencontrer Seiya. Il est l'un des chevaliers d'argent les plus puissants de part ses techniques qui font de lui un guerrier aussi efficace en attaque qu'en défense.



CARACTERISTIQUES

Force: **4**
Vigueur: **5**
Dextérité: **6**
Perception: **6**
Charisme: **7**
Intelligence: **7**

VERTUS

Sagesse: **8**
Maîtrise de soi: **7**
Courage: **4**
Conviction: **7**
Conscience: **9**
Equilibre: **6**

COSMOS : 15

VOLONTE: 11

VITALITE: 62

COMPETENCES

Athlétisme: **6**
Arts martiaux: **5**
Bagarre: **5**
Furtivité: **5**
Esquive: **4**
Lutte : **3**
Survie : **2**
Connaissance: **5**
Mêlée : **5**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **3**
Spirituelle **0**
Feu: **0**
Froid : **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **0**

SENS

Vue: **6**
Oùie: **5**
Odorat: **6**
Toucher: **6**
Goût: **7**
7^{ème} sens: **0**



BARRIERE DE MARBRE

Misty fait tourner l'air en face de lui pour créer un mur invisible qui le protège contre toutes les attaques possibles.

Type : défensif (-2)

Effet: absorption des dégâts ponctuelle (-1)

Puissance : absorbe 35 points de dégâts (-12)

Maîtrise : 12 dés (-6)

Complexité : 6 (-2)

Mobilité : aucune

Zone d'effet : devant Misty

Sphère : matérielle

Coût total : 23

Cosmos : 5



MARBLE TRIPER

Misty envoie d'un large geste de la main un tourbillon qui envoie au loin ses adversaires.

Type : offensif (-2)

Effet: Dégâts de souffle (-1)

Puissance : 35 (-12)

Maîtrise : 18 dés (-12)

Complexité : 7 (-4)

Zone d'effet : une cible

Sphère : matérielle

Coût total : 31

Cosmos : 7

ARMURE SACREE DU LEZARD

Cette armure fait partie des armures d'argent moyennes : très résistante, à la régénération rapide et offrant un cosmos non négligeable à son porteur.

Capacité protectrice : 12 (-16)

Seuil de destruction : 24

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

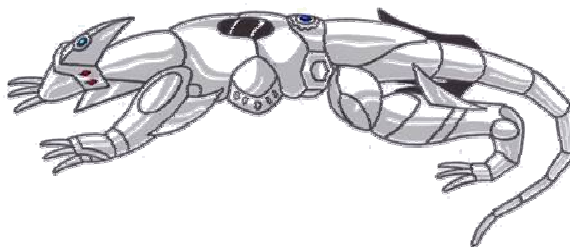
Zone de couverture : de base

Régénération : niveau 3 (-3)

Renforcement : +1 en intelligence (-2)

Cosmos : +13 (-30)

(Valeur : 51 points d'armure)



Nom : Mozes

Signe astrologique : Lion

Constellation : Baleine

Ce chevalier d'argent est d'une force herculéenne. Mais comme beaucoup de colosses, il ne compte que sur sa force, et sera vaincu rapidement par un Seiya motivé par l'espoir de sauver Marine.

CARACTERISTIQUES

Force: 7
Vigueur: 7
Dextérité: 4
Perception: 3
Charisme: 2
Intelligence: 1

VERTUS

Sagesse: 5
Maîtrise de soi: 5
Courage: 4
Conviction: 4
Conscience: 8
Equilibre: 4

COMPETENCES

Athlétisme: 7
Arts martiaux: 2
Bagarre: 7
Furtivité: 0
Esquive: 5
Lutte : 7
Survie : 4
Connaissance: 3
Mêlée : 5

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: 3
Spirituelle 0
Feu: 0
Froid : 0
Dimensionnelle: 0
Biologique: 0

COSMOS : 10

VOLONTE: 8

VITALITE: 72

Inconvénient : Mozès est borgne. La difficulté de tous les jets de perception faisant appel à la vue est augmentée de +2 et son score de vue ne pourra jamais dépasser la moitié de son score de perception.



SENS

Vue: 1
Oùie: 4
Odorat: 3
Toucher: 4
Goût: 3
7^{ème} sens: 0





KAITOS SPOUTING BOMBER

Mozes lance son adversaire en l'air avec la force d'une baleine blanche, puis profite que son adversaire soit paralysé par le choc pour le « récupérer » au vol d'un coup de poing destructeur.

Type : offensif (-2)

Effet : Dégâts contondants (-1)

Puissance : 40 (-14)

Maîtrise : 13 dés (-7)

Complexité : 7 (-4)

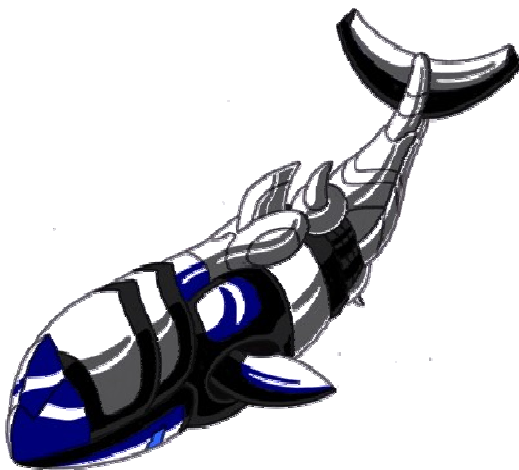
Zone d'effet : une cible

Jet adverse : athlétisme + vigueur (-3)

Sphère : matérielle

Coût total : 31

Cosmos : 7



ARMURE SACREE DE LA BALEINE BLANCHE

Cette armure est très résistante : elle offre, outre son bouclier, une zone de protection complète et sans faille.

Capacité protectrice : 15 (-25)

Seuil de destruction : 30

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Zone de couverture améliorée : offre +1 réussite automatique aux jets de défense (-2)

Régénération : niveau 1

Bouclier de protection 10 (-7)

Cosmos : +9 (-18)

(Valeur : 52 points d'armure)

Nom : Astérion

Signe astrologique : Poissons

Constellation : Chiens de chasse

A l'inverse de Mozes, Astérion est un chevalier d'argent très intelligent. Il est de plus capable de lire les pensées des gens, ce qui fait de lui un adversaire redoutable que seule Marine saura vaincre.



CARACTERISTIQUES

Force: **3**
Vigueur: **4**
Dextérité: **6**
Perception: **8**
Charisme: **7**
Intelligence: **6**

VERTUS

Sagesse: **7**
Maîtrise de soi: **7**
Courage: **5**
Conviction: **6**
Conscience: **8**
Equilibre: **6**

COSMOS : 14

VOLONTE: 11

VITALITE: 54

COMPETENCES

Athlétisme: **4**
Arts martiaux: **4**
Bagarre: **4**
Furtivité: **5**
Esquive: **5**
Lutte : **2**
Survie : **6**
Connaissance: **9**
Mêlée : **1**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **1**
Spirituelle **2**
Feu: **0**
Froid : **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **0**

SENS

Vue: **8**
Oùie: **8**
Odorat: **9**
Toucher: **8**
Goût: **7**
7^{ème} sens: **1**





LECTURE MENTALE

Astérion lit dans les pensées de l'adversaire afin de deviner n'importe quelle stratégie employée par son adversaire pour mieux la contrer.

Type: mental (-2)

Effet : perception émotions et pensées (-3)

Difficulté du jet : 10-sagesse

Jet adverse : sagesse + équilibre

Complexité : 6 dés (-2)

Maîtrise : 10 dés (-4)

Astérion réussit à deviner une action future de son adversaire par réussite nette et obtenir un bonus de -1 en diff par RN

Zone d'effet : une cible

Sphère : spirituelle

Coût total : 11

Cosmos : 2

SCAN DES PENSEES

Astérion peut lire profondément dans l'esprit de sa cible pou y découvrir des choses qu'elle ignore peut être elle-même ! C'est ainsi qu'Astérion croit apprendre que Marine est la sœur de Seiya.

Type: mental (-2)

Effet : scan mental (-6)

Difficulté du jet : 10-sagesse

Jet adverse : sagesse + équilibre

Maîtrise : 11 dés (-5)

Complexité : 6 dés (-2)

Table de réussites nettes	
1-2 RN	Accès aux pensées, émotions et souvenirs de surface (événements récents ou marquants, sentiments)
3-4 RN	Accès aux souvenirs profonds et cachés (background, sauf événements inconnus de la victime)
5-6 RN	Accède à tout l'esprit de la cible (background et botes secrètes, sauf points inconnus de la victime)
+6 RN	Accès même au subconscient de la cible (toute la feuille de perso, tous les secrets connus du MJ)

Sphère : spirituelle

Coût total : 15

Cosmos : 3



MILLION GHOST ATTACK

Astérix se multiplie en de nombreuses illusions et projette de nombreux rayons. L'adversaire ignore où se trouve le vrai Astérix et par conséquent quels rayons à éviter et quel « astérix » à attaquer.

Type : offensif et illusion (-5)

Maîtrise : 13 dés (-7)

Complexité : 7 (-4)

Effet 1 : dédoublement (-2)

Sens affecté : vue

Astérix crée 1 double illusoire par réussites nettes.

Effet 2 : dégâts physiques (-1)

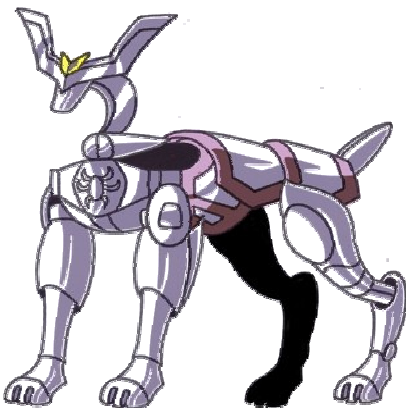
A moins d'avoir décelé l'illusion ou de se concentrer sur ses autres sens que la vue, l'adversaire d'Astérix ne peut savoir quel est le véritable rayon d'énergie mortel.

Puissance : 35 (-12)

Sphère : matérielle

Coût total : 31

Cosmos : 7



ARMURE SACREE DES CHIENS DE CHASSE

Cette puissante armure d'argent offre un surplus de cosmos important et se régénère très rapidement.

Capacité protectrice : 10 (-10)

Seuil de destruction : 20

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Zone de couverture améliorée : offre +1 RB aux jets de défense (-2)

Régénération : niveau 4 (-5)

Bouclier de protection 6 (-3)

Renforcement : perception +2 (-4)

Cosmos : +12 (-27)

(Valeur : 51 points d'armure)

Nom : Babel

Signe astrologique : Poissons

Constellation : Centaure

Babel du Centaure est un véritable maître des flammes. Il causera des soucis à Hyoga mais sera finalement vaincu par le froid de ce dernier. Il aura l'immense privilège de mourir dans les bras de la déesse Athena (dans l'anime uniquement).



CARACTERISTIQUES

Force: **6**
 Vigueur: **6**
 Dextérité: **6**
 Perception: **5**
 Charisme: **4**
 Intelligence: **5**

VERTUS

Sagesse: **5**
 Maîtrise de soi: **6**
 Courage: **4**
 Conviction: **6**
 Conscience: **8**
 Equilibre: **6**

COMPETENCES

Athlétisme: **5**
 Arts martiaux: **5**
 Bagarre: **6**
 Furtivité: **3**
 Esquive: **6**
 Lutte : **4**
 Survie : **5**
 Connaissance: **3**
 Mêlée : **3**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **1**
 Spirituelle **0**
 Feu: **3**
 Froid : **0**
 Dimensionnelle: **0**
 Biologique: **0**

SENS

Vue: **5**
 Ouïe: **6**
 Odorat: **6**
 Toucher: **3**
 Goût: **5**
 7^{ème} sens: **0**

COSMOS : 11

VOLONTE: 10

VITALITE: 68

Avantage : Babel s'étant entraîné sous la chaleur d'un volcan, il est pratiquement immunisé contre les attaques de feu, et reçoit un bonus de -2 en difficulté pour les contrer.



DOIGTS DE FLAMME

D'un simple geste, Babel peut enflammer n'importe quoi en projetant à Mach2 des jets de feu. Cette attaque n'est pas d'une puissance extrême, mais Babel peut la projeter de nombreuses fois.

Type : offensif (-2) Effet: dégâts de feu (-1)
Puissance : 15 (-4) Maîtrise : 10 dés (-4)
Complexité : 5 Zone d'effet : une cible
Sphère : feu Coût total : 11
Cosmos : 2



FOTIA ROUFIHTRA

Prince des flammes, Babel peut envoyer des boules de feu vers ses adversaires pour les réduire en cendre. Sa puissance est telle qu'il peut créer de véritables tourbillons de feu carbonisant plusieurs adversaires à la fois.

Type : offensif (-2)
Effet: dégâts de feu (-1)
Puissance : 40 (-14)
Zone d'effet : large (-5)

Maîtrise : 15 dés (-9)
Complexité : 7 (-4)
Sphère : feu
Coût Total : 35
Cosmos : 8

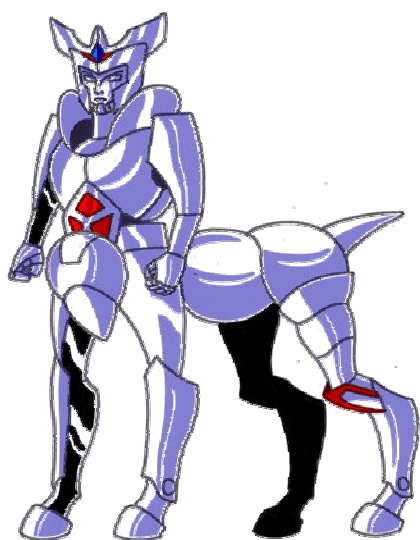
ARMURE SACREE DU CENTAURE

Cette armure est très résistante, même pour une armure d'argent et recouvre une grande partie du corps.

Capacité protectrice : 14 (-21)
Seuil de destruction : 28
Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1
Zone de couverture améliorée : offre +1 RB en défense (-2)
Régénération : niveau 2 (-1)
Cosmos : +8 (-15)

Pouvoir : Pouvoir : pour 2 points de cosmos, l'armure dégage une chaleur intense qui protège son porteur contre la chaleur (+1000 degrés) et le froid (-100 degrés) pendant 1 tour. Son porteur reçoit alors 3 RB lorsqu'il doit se défendre contre une attaque de froid ou de feu. (-16)

(Valeur : 55 points d'armure)



Nom : Capella

Signe astrologique : Lion

Constellation : Cocher

Capella survient avec son ami Dante pour capturer la princesse Saori après l'échec de Shaina et de Jamian. C'est un guerrier expérimenté au disque mortel. Malheureusement pour lui, il se fera éliminer facilement par le Genma Ken d'Ikki.



CARACTERISTIQUES

Force: 6
Vigueur: 6
Dextérité: 6
Perception: 8
Charisme: 5
Intelligence: 5

VERTUS

Sagesse: 6
Maîtrise de soi: 6
Courage: 6
Conviction: 6
Conscience: 8
Equilibre: 3

COSMOS : 12

VOLONTE: 12

VITALITE: 72

COMPETENCES

Athlétisme: 5
Arts martiaux: 6
Bagarre: 4
Furtivité: 3
Esquive: 6
Lutte : 6
Survie : 6
Connaissance: 4
Mêlée : 8

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: 2
Spirituelle 0
Feu: 0
Froid: 0
Dimensionnelle: 0
Biologique: 0

SENS

Vue: 8
Oùie: 8
Odorat: 8
Toucher: 8
Goût: 8
7^{ème} sens: 0





SAUCER NO GEKI

Capella lance un disque extrêmement tranchant et précis sur son adversaire. On a l'impression que ce disque se démultiplie tellement il est rapide !

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts tranchants (-1)

Puissance : 30 (-10)

Maîtrise : 14 dés (-8)

Complexité : 8 (-6)



Zone d'effet : Capella doit choisir la zone à viser

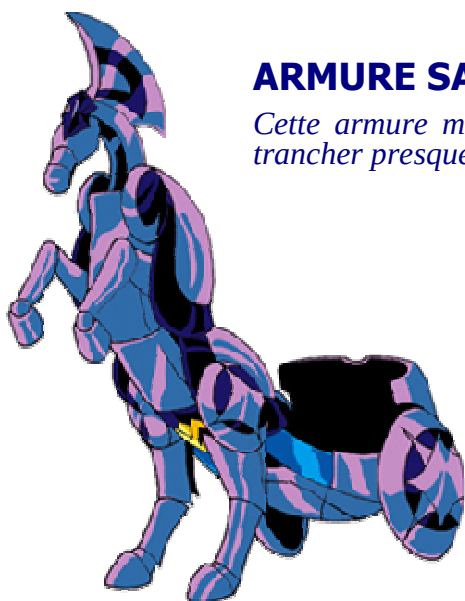
Zone visée	difficulté	Bonus de dégâts
bras	+1	+2
jambe	+2	+4
organes	+3	+12
tête ou cœur	+3	+15

Sphère : matérielle

Coût total : 27

Cosmos : 6

Table de réussites	
1-2 RN	Le disque ne fait qu'effleurer le membre touché mais cela suffit pour l'entailler et faire jaillir le sang. La victime subit un malus de -1 dé pendant 1 à 2 tours pour toute action nécessitant ce membre.
3-4 RN	Le membre touché est touché profondément, créant une hémorragie plus ou moins importante. La victime subit un malus de -2 dés pour se servir du membre jusqu'à sa guérison.
5 RN	Le disque a tranché les muscles et les nerfs du membre touché. Le membre est inutilisable, et si la victime survit à l'hémorragie, elle subira un malus de -3 dés sur toutes ses actions. Si la tête ou le cœur sont touchés, la mort est inévitable.
6+ RN	Le disque tranche net le membre touché ! Le MJ doit déterminer de très gros malus, et la victime peut mourir ou tomber dans le coma quel que soit son nombre de points de vie restant.



ARMURE SACREE DU COCHER

Cette armure moyennement résistante possède une arme terrible : un disque capable de trancher presque n'importe quoi sans le moindre effort.

Capacité protectrice : 10 (-10)

Seuil de destruction : 20

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Zone de couverture améliorée : offre +1 RB aux jets de défense (-2)

Renforcement : perception +1 (-2)

Régénération : niveau 3 (-3)

Cosmos : +8 (-15)

Disque d'argent : arme à distance de puissance 14 (-19)

(Valeur : 51 points d'armure)

Illustration : Marco Albiero

Nom : Dante

Signe astrologique : Bélier

Constellation : Cerbère

Dante, chevalier d'argent du Cerbère envoyé par le grand pape, combat courageusement Ikki afin de capturer la princesse Saori. Mais il ne sera pas de taille face à l'oiseau de feu, ni face à son frère, Shun, qui parvient à l'éliminer.

CARACTERISTIQUES

Force: **7**
 Vigueur: **7**
 Dextérité: **6**
 Perception: **5**
 Charisme: **4**
 Intelligence: **6**

VERTUS

Sagesse: **4**
 Maîtrise de soi: **7**
 Courage: **6**
 Conviction: **6**
 Conscience: **7**
 Equilibre: **5**



COSMOS : 11

VOLONTE: 12

VITALITE: 80

COMPETENCES

Athlétisme: **7**
 Arts martiaux: **3**
 Bagarre: **7**
 Furtivité: **3**
 Esquive: **5**
 Lutte : **5**
 Survie : **3**
 Connaissance: **1**
 Mêlée : **6**

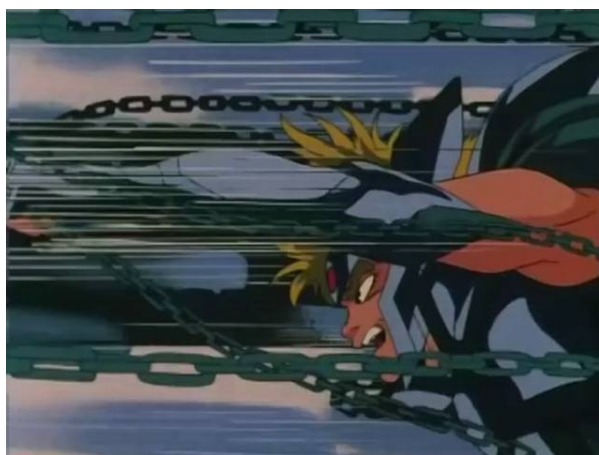
SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **3**
 Spirituelle **0**
 Feu: **0**
 Froid: **0**
 Dimensionnelle: **0**
 Biologique: **0**



SENS

Vue: **7**
 Ouïe: **4**
 Odorat: **6**
 Toucher: **4**
 Goût: **4**
 7^{ème} sens: **0**



LA CHAÎNE DE CERBERE

Dante envoie une chaîne surmontée d'un boulet d'acier son adversaire : l'adversaire a l'impression de voir plusieurs boulets lui foncer dessus ! Cette attaque est dévastatrice !

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts contondants (-1)

Puissance : 40 (-14)

Maîtrise : 15 dés (-9)

Complexité : 7 (-4)

Sphère : matérielle

Coût total : 30

Cosmos : 7

LA PRISON DE CERBERE

Dante peut également utiliser sa lourde chaîne pour capturer son adversaire, il est même capable d'immobiliser plusieurs adversaires à la fois !

Il ne s'agit pas d'une botte secrète en tant que telle, mais d'un mouvement de combat utilisant la Chaîne de Cerbères boosté par le cosmos de Dante.

Mouvement de combat : capture avec une chaîne

Groupement de dés : dextérité + mêlée

Utilisable uniquement avec la Chaîne de Cerbères

Cosmos utilisé : 5 (10 RB automatiques)



ARMURE SACREE DU CERBERE

Cette armure offre une protection relativement bonne mais son atout principal est une lourde chaîne d'argent très maniable.

Capacité protectrice : 11 (-13)

Seuil de destruction : 22

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Zone de couverture améliorée : offre +1 RB aux jets de défense (-2)

Régénération : niveau 1

La Chaîne de Cerbères : arme à distance de puissance 16 (-23)

Cosmos : +7 (-12)

(Valeur : 50 points d'armure)



Nom : Jamian

Signe astrologique : Lion

Constellation : Corbeau

Jamian, le maître des corbeaux, enlève Saori sous les ordres de Shaina. Etre pitoyable sans cervelle, on se demande comment il a pu devenir chevalier d'argent. Sa mort sera aussi ridicule que l'a été sa vie : devenu fou parce que ses corbeaux l'ont abandonné, il tombera dans un ravin.



CARACTERISTIQUES

Force: **3**
Vigueur: **3**
Dextérité: **4**
Perception: **3**
Charisme: **1**
Intelligence: **1**

VERTUS

Sagesse: **3**
Maîtrise de soi: **3**
Courage: **3**
Conviction: **5**
Conscience: **6**
Equilibre: **4**

SENS

Vue: **3**
Oùie: **3**
Odorat: **4**
Toucher: **3**
Goût: **2**
7^{ème} sens: **0**

COMPETENCES

Athlétisme: **3**
Arts martiaux: **3**
Bagarre: **3**
Furtivité: **3**
Esquive: **3**
Lutte : **3**
Survie : **5**
Connaissance: **0**
Mêlée: **2**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **1**
Spirituelle : **0**
Feu: **0**
Froid: **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **1**



COSMOS : 6

VOLONTE: 8

VITALITE: 40

Avantage : Jamian peut appeler 10 + 1D10 corbeaux une fois par combat, et en extérieur. Il peut communiquer avec eux et leur donner des ordres. Une attaque de corbeaux correspond à une technique offensive de complexité 5, de zone d'effet multiple, et dont la maîtrise et les dégâts sont égaux au nombre de corbeaux. Effectuer une parade consiste à frapper les corbeaux : 1 réussite nette permet d'éliminer 3 corbeaux. Enfin, une technique offensive adverse permet d'éliminer tous les corbeaux sans jet de dé.

Faible volonté : Jamian est un esprit faible, sensible à la domination est à l'intimidation. Les tentatives de domination psychique contre lui réussissent très souvent : il subit un malus de +2 en difficulté pour résister à une attaque mentale). De plus son score d'équilibre ne peut pas dépasser 4.

BLACK WING NO KYOKO

Jamian lance ses corbeaux à l'attaque non pas pour qu'ils blessent son ennemi mais pour qu'il soit recouvert de leurs plumes noires. Une fois l'opération effectuée, son adversaire est immobilisé et à la merci de Jamian.

Type : malus (-2)

Effet : immobilisation (-3)

Zone paralysée : tout le corps (-5)

Maîtrise : 14 dés (-8)

Complexité : 7 (-4)

Zone d'effet : large (-5): Jamian peut lancer ses corbeaux sur beaucoup de personnes à la fois

Jet adverse : force x2, ou à déterminer par le MJ selon l'action du joueur.

Durée : tant que la victime ne s'est pas libérée.

Sphère : biologique (appel des animaux)

Coût total : 27

Cosmos : 6



Remarque : cette technique se nomme « Black Wing Shaft » dans le manga, et « Black Wing no Kyoko » dans la version animée.



ARMURE SACREE DU CORBEAU

Cette armure fait partie des armures d'argent les plus résistantes mais son cosmos est en revanche très faible.

Capacité protectrice : 14 (-22)

Seuil de destruction : 28

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Zone de couverture améliorée : offre +1 RB en défense (-2)

Régénération : niveau 3 (-3)

Cosmos : +11 (-24)

(Valeur : 51 points d'armure)

Nom : Argol

Signe astrologique : Scorpion

Constellation : Persée

Argol est l'un des plus puissants chevaliers d'argents. Sûr de lui et d'une fidélité à toute épreuve, il arrivera à vaincre Seiya et Shun et causera de grandes difficultés à Shiryu. Ce dernier sera contraint de se crever les yeux pour le vaincre. Son arme secrète est le bouclier de la méduse qui a le pouvoir de pétrifier quiconque le regarde.



CARACTERISTIQUES

Force: 5
Vigueur: 5
Dextérité: 7
Perception: 7
Charisme: 7
Intelligence: 6

VERTUS

Sagesse: 8
Maîtrise de soi: 8
Courage: 5
Conviction: 5
Conscience: 8
Equilibre: 5

COSMOS : 16

VOLONTE: 10

VITALITE: 60

COMPETENCES

Athlétisme: 5
Arts martiaux: 6
Bagarre: 4
Furtivité: 2
Esquive: 6
Lutte : 2
Survie : 4
Connaissance: 3
Mêlée: 8

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: 2
Spirituelle 1
Feu: 0
Froid: 0
Dimensionnelle: 0
Biologique: 0



SENS

Vue: 7
Oùie: 7
Odorat: 6
Toucher: 8
Goût: 7
7^{ème} sens: 2

RA's AL GHUL GORGONIA

Tels les cheveux de la méduse, des serpents venimeux apparaissent autour de la victime, Argol en profite alors pour porter à ses adversaires un coup de pied d'une force phénoménale.

Type : illusion et offensif (-5)

Maîtrise : 15 dés (-9)

Complexité : 7 (-4)

Zone d'effet : large (-5)

Effet 1 : apparition (-1)

Jet adverse : perception x2 ou sagesse x2 (selon la façon dont la cible essaie de déceler l'illusion)

Si la cible réussit son jet, elle ne se laisse pas bernier par l'illusion et peut se défendre contre le coup.

Si elle échoue, elle subira un malus de difficulté pour contrer le coup : +1 en difficulté par paire de RN.

Effet 2 : dégâts contondants (-1)

Puissance : 20 (-6)

Sphère : matérielle

Coût total : 31

Cosmos : 7



ARMURE SACREE DE PERSEE

Cette armure est la plus puissante des Silver Cloths. Son formidable pouvoir repose dans le bouclier de la Méduse, capable de pétrifier quiconque pose le regard sur elle. (Valeur : 84 points d'armure)

Capacité protectrice : 10 (-10)

Seuil de destruction : 20

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Zone de couverture améliorée : offre +1 réussite automatiques aux jets de défense car l'armure protège tout le corps, et le bouclier de la méduse empêche l'adversaire de bien se concentrer pour le frapper (-2)

Régénération : niveau 1

Cosmos : +11 (-24)

Le bouclier de la méduse : capacité protectrice de 7 (-4)

Les yeux de la méduse : (-45) maîtrise 16, complexité 5 pour une dépense de 7 points de cosmos.

Si quelqu'un regarde volontairement le bouclier sans se douter du danger, il est alors aussitôt transformé en statue de pierre (aucun jet adverse possible).

Si Argol montre son bouclier et que la victime veut tenter de ne pas le regarder, le MJ oppose la maîtrise de ce pouvoir face à un jet de Vue x2 de la victime.

Les victimes reprennent leur apparence normale à la mort d'Argol.

Point faible : se percer les yeux permet de ne pas ressentir la malédiction de la Méduse (+1)

Remarques : fermer les yeux permet d'éviter le pouvoir maléfique, mais le joueur subit d'énormes malus pour le reste du combat du fait de sa « cécité », à moins d'être habitué à se battre les yeux fermés. Se bander les yeux ne sert à rien : les yeux de la méduse traversent n'importe quelle protection.

Nom : Spartan

Signe astrologique : Inconnu

Constellation : Boussole *

Spartan est un expert en télékinésie. Il accompagnera Shaina et Argol afin de contrer les chevaliers de bronze. Ses formidables pouvoirs causeront bien du souci à Shiryu, mais il se fera pétrifier par erreur par le bouclier de la méduse d'Argol.



CARACTERISTIQUES

Force: **3**
Vigueur: **4**
Dextérité: **5**
Perception: **6**
Charisme: **6**
Intelligence: **8**

VERTUS

Sagesse: **8**
Maîtrise de soi: **6**
Courage: **5**
Conviction: **6**
Conscience: **8**
Equilibre: **7**

COSMOS : 14

VOLONTE: 11

VITALITE: 54

COMPETENCES

Athlétisme: **1**
Arts martiaux: **4**
Bagarre: **1**
Furtivité: **9**
Esquive: **5**
Lutte : **2**
Survie : **7**
Connaissance: **9**
Mêlée: **2**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **0**
Spirituelle **4**
Feu: **0**
Froid: **0**
Dimensionnelle: **2**
Biologique: **0**

SENS

Vue: **8**
Oùie: **8**
Odorat: **8**
Toucher: **8**
Goût: **8**
7^{ème} sens: **2**



** l'attribution de cette constellation est un choix de notre part et n'a rien d'officiel.*

BARRIERE PSYCHIQUE

Spartan est capable d'ériger une barrière protectrice invisible repoussant violemment ses agresseurs.

Type : défensif (-2)

Effet : absorption des dégâts de type 1 (-5)

Puissance : absorbe 20 points de dégâts (-6)

Durée : tant que sa barrière n'est pas détruite

Maîtrise : 8 dés (-2)

Complexité : 6 (-2)

Mobilité : oui (-2)

Zone de protection : devant Spartan

Sphère : spirituelle

Coût total : 19

Cosmos : 4



VAGUE PSYCHIQUE

Par sa seule volonté, Spartan peut envoyer une vague d'énergie invisible à sa victime. Ces attaques ne peuvent être contrées de façon normale. Shiryu en fera les frais sans pouvoir réagir.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts physiques (-1)

Puissance : 15 (-4)

Complexité : 8 (-6)

Maîtrise : 14 dés (-8)

Jet adverse : maîtrise de soi + sagesse (-6)

Sphère : spirituelle

Coût total : 27

Cosmos : 6

TELEPORTATION

Spartan peut facilement se téléporter d'un point à un autre, et même téléporter une cible contre son gré.

Type : dons psychokinésiques (-2)

Effet : téléportation (-5)

Maîtrise : 10 dés (-5)

Zone d'effet : personnel ou une cible (-3)

Complexité : 5

Jet adverse de la cible: maîtrise de soi x2

Portée : Spartan peut se téléporter à 100 mètres à la ronde ou téléporter sa cible dans son champ visuel

Table de réussites	
1-2 RN	délai d'action : deux tours, précision aléatoire
3-4 RN	Délai d'action : un tour, précision : dans la zone souhaitée
> 4 RN	Délai d'action : instantané ; précision : chirurgicale

Sphère : dimensionnelle

Coût total : 15

Cosmos : 3



TELEKINESIE

Spartan est un expert en télékinésie au sanctuaire, et peut contrôler pendant un temps limité les objets inanimés quelle que soit leur taille. Ainsi, il dérègle à distance les avions transportant les chevaliers de bronze pour l'obliger à atterrir sur l'île où les attendent Shaina et Argol.

Type : dons psychokinésiques (-2) Effet : télékinésie (-5)
Maîtrise : 10 dés (-5) Durée : 2 tours (-2)
Complexité : 5 Zone d'effet : une cible

Sphère : spirituelle

Coût total : 14

Cosmos: 3

ARMURE SACREE DE LA BOUSSOLE

Cette armure renforce les pouvoirs psychiques de son porteur. Elle dispose également d'un pouvoir spécial permettant à son porteur de se repérer quel que soit l'endroit où il se trouve.

Capacité protectrice : 10 (-10)

Seuil de destruction : 20

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Régénération : niveau 1

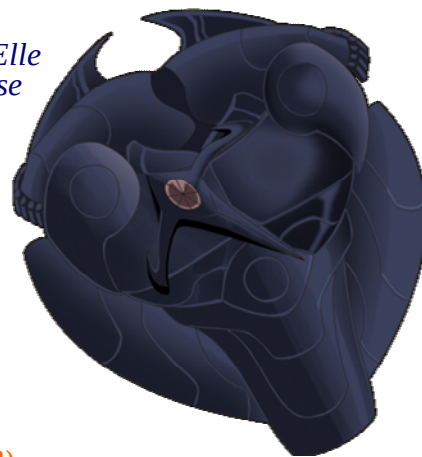
Cosmos : +12 (-27)

Spécial : l'armure de la boussole permet à son chevalier de toujours se repérer dans la nature.

Renforcement : le chevalier de la Boussole obtient +4 en perception (-8)

Zone de couverture améliorée : offre +2 RB aux jets de défense (-5)

(Valeur : 50 points d'armure)



Nom : Sirius

Signe astrologique : Capricorne

Constellation : Grand Chien

Sirius est le chevalier d'argent du grand chien. Il intervient avec ses compagnons Arguetti et Dio afin de vaincre Seiya lors de sa confrontation dans la forêt avec Aiolia. Comme ses compagnons il se fit exterminer à l'instant même où Seiya revêtit l'armure d'or du sagittaire.



CARACTERISTIQUES

Force: 5
Vigueur: 5
Dextérité: 6
Perception: 5
Charisme: 6
Intelligence: 5

VERTUS

Sagesse: 5
Maîtrise de soi: 5
Courage: 5
Conviction: 5
Conscience: 6
Equilibre: 4

COSMOS : 10

VOLONTE: 10

VITALITE: 60

COMPETENCES

Athlétisme: 3
Arts martiaux: 7
Bagarre: 5
Furtivité: 6
Esquive: 6
Lutte : 3
Survie : 4
Connaissance: 4
Mêlée : 2

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: 2
Spirituelle 0
Feu: 0
Froid: 0
Dimensionnelle: 0
Biologique: 0

SENS

Vue: 5
Oùie: 5
Odorat: 6
Toucher: 5
Goût: 4
7^{ème} sens: 0

GREAT MOUNTAIN SMASHER

Sirius fonce sur son adversaire et le pulvérise avec un coup de poing dont le point de choc égale celui de 2 montagnes s'entrechoquant.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts contondants (-1)

Puissance : 25 (-8)

Maîtrise : 14 dés (-8)

Complexité : 7 (-4)

Sphère : matérielle

Coût total : 23

Cosmos : 5

ARMURE SACREE DU GRAND CHIEN

L'armure du Grand Chien est équilibrée à tous les niveaux. (Valeur : 51 points d'armure)

Capacité protectrice : 12 (-16)

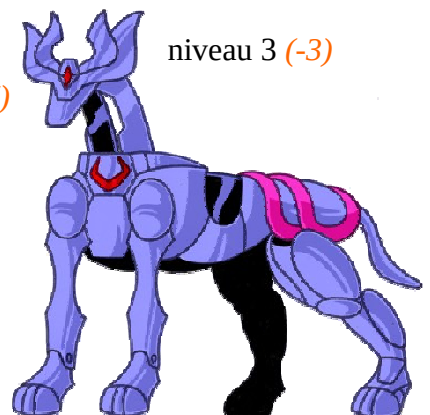
Seuil de destruction : 24

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Zone de couverture complète : offre 2 RB aux jets de défense (-5)

Régénération : niveau 3 (-3)

Cosmos : +12 (-27)



Nom : Dio**Signe astrologique : Cancer****Constellation : Mouche**

Chevalier d'argent de la mouche, compagnon de Sirius et d'Arguëti, il se fait éliminer très rapidement par un Seiya revêtu de l'armure d'or du Sagittaire

**CARACTERISTIQUES**

Force: 5
Vigueur: 5
Dextérité: 6
Perception: 6
Charisme: 5
Intelligence: 6

VERTUS

Sagesse: 6
Maîtrise de soi: 5
Courage: 5
Conviction: 5
Conscience: 6
Equilibre: 5

COMPETENCES

Athlétisme: 4
Arts martiaux: 5
Bagarre: 2
Furtivité: 7
Esquive: 7
Lutte : 3
Survie : 5
Connaissance: 4
Mêlée : 0

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: 2
Spirituelle: 0
Feu: 0
Froid: 0
Dimensionnelle: 0
Biologique: 0

SENS

Vue: 8
Oûie: 8
Odorat: 6
Toucher: 7
Goût: 6
7^{ème} sens: 0

COSMOS : 11**VOLONTE: 10****VITALITE: 60****DEAD END FLY**

Dio s'envole vers son adversaire pour lui décocher un coup de pied puissant et bien placé.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts contondants (-1)

Puissance : 20 (-6)

Maîtrise : 14 dés (-8)

Complexité : 8 (-6)

Sphère : matérielle

Coût total : 23

Cosmos : 5**ARMURE SACREE DE LA MOUCHE**

Cette armure augmente considérablement l'agilité de son porteur. (Valeur : 50 points d'armure)

Capacité protectrice : 11 (-13)

Seuil de destruction : 22

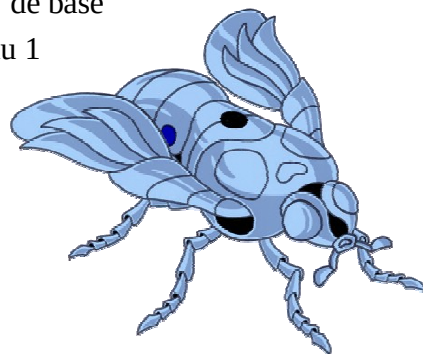
Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Renforcement : +4 en dextérité (-16)

Zone de couverture : de base

Régénération : niveau 1

Cosmos : +10 (-21)



Nom : Argueti

Signe astrologique : Lion

Constellation : Héraclès

Chevalier d'argent d'Héraclès, c'est de loin celui qui possède la plus grande force physique. Cette force ne le protège pourtant pas de la fantastique puissance de Seiya quand l'Armure d'Or du Sagittaire vient le protéger.

CARACTERISTIQUES

Force: **9**
Vigueur: **8**
Dextérité: **3**
Perception: **4**
Charisme: **2**
Intelligence: **3**

VERTUS

Sagesse: **6**
Maîtrise de soi: **6**
Courage: **5**
Conviction: **5**
Conscience: **8**
Equilibre: **4**

COMPETENCES

Athlétisme: **8**
Arts martiaux: **0**
Bagarre: **8**
Furtivité: **0**
Esquive: **4**
Lutte : **9**
Survie : **5**
Connaissance: **0**
Mêlée : **6**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **3**
Spirituelle: **0**
Feu: **0**
Froid: **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **0**

COSMOS : 12

VOLONTE: 10

VITALITE: 84

Avantage : Argueti est un géant. Sa force en est décuplée (bonus de +3 déjà compris dans les caractéristiques plus haut), et il est capable de se battre contre de multiples adversaires de taille normale sans subir de malus.

Inconvénient : du fait de sa grande taille, Argueti a des difficultés pour se camoufler et pour esquiver les coups. En outre, sa dextérité ne pourra jamais dépasser 3.



SENS

Vue: **4**
Oùie: **4**
Odorat: **3**
Toucher: **6**
Goût: **3**
7^{ème} sens: **0**





CORNEPHOROS

Cette attaque consiste à envoyer l'adversaire en l'air et ainsi l'immobiliser pour le détruire en plein vol.

Type : offensif (-2)

Effet : Dégâts contondants (-1)

Maîtrise : 12 dés (-6)

Complexité : 7 (-4)

Zone d'effet : une cible

Jet adverse : athlétisme + vigueur (-3)

Puissance : 50 (-18)

Sphère : matérielle

Coût total : 34

Cosmos : 8



ARMURE SACREE D'HERACLES

L'armure d'Héraclès permet un boost de puissance incroyable et une résistance plutôt efficace. (Valeur : 50 points d'armure)

Capacité protectrice : 12 (-16)

Seuil de destruction : 24

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Zone de couverture : complète. L'armure n'a pas de failles dans sa protection, et offre +2 réussites à tout jet de défense (-5)

Régénération : niveau 1

Renforcement : +3 en force, +2 en vigueur (-17)

Cosmos : +7 (-12)

Nom : Ptolémy (manga), Tremy (anime)

Signe astrologique : Gémeaux

Constellation : Flèche

Chevalier d'argent de la Flèche, il a pour mission d'accueillir les chevaliers de bronze à leur arrivée au sanctuaire et d'assassiner la princesse Saori. Il y parvient presque en projetant une flèche d'or dans le coeur de la princesse, mais se fera éliminer par le Ryu Sei Ken de Seiya.



CARACTERISTIQUES

Force: 5
Vigueur: 5
Dextérité: 6
Perception: 6
Charisme: 5
Intelligence: 6

VERTUS

Sagesse: 5
Maîtrise de soi: 5
Courage: 5
Conviction: 5
Conscience: 7
Equilibre: 5

COMPETENCES

Athlétisme: 4
Arts martiaux: 5
Bagarre: 3
Furtivité: 7
Esquive: 6
Lutte : 3
Survie : 6
Connaissance: 7
Mêlée : 4

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: 2
Spirituelle: 1
Feu: 0
Froid: 0
Dimensionnelle: 0
Biologique: 0

SENS

Vue: 7
Oùie: 6
Odorat: 6
Toucher: 5
Goût: 6
7^{ème} sens: 0

COSMOS : 10

VOLONTE: 10

VITALITE: 60

PHANTOM ARROW

Cette attaque consiste à lancer des centaines de flèches illusoires et quelques-unes réelles. L'adversaire ne sait pas lesquels parer !

Type : offensif + illusion (-5)

Maîtrise : 11 dés (-5)

Complexité : 7 (-4)

Zone d'effet : large (-5)

Effet 1: apparition (-1)

Sens affecté : vue uniquement

Jet adverse : vue x2 mais se concentrer sur un autre sens permet de déceler les illusions

Si l'adversaire décèle l'illusion, il dispose d'un bonus de -2 en difficulté pour parer les vraies flèches.



RN	Résultat
1 RN	La victime n'arrive pas à déceler les illusions, et souffre d'un malus de +1 en diff pour contrer le coup
2 RN	La victime n'arrive pas à déceler les illusions, et souffre d'un malus de +2 en diff pour contrer le coup
3 RN	La victime n'arrive pas à déceler les illusions, et souffre d'un malus de +3 en diff pour contrer le coup
4 RN	La victime n'arrive pas à déceler les illusions, et souffre d'un malus de +4 en diff pour contrer le coup
5+ RN	La victime est totalement perdue parmi les milliers de flèches, et se fait toucher par les véritables flèches en plein dans les organes vitaux : dégâts de 45 PV ! (+ bonus pour toute RN supérieure à 6)

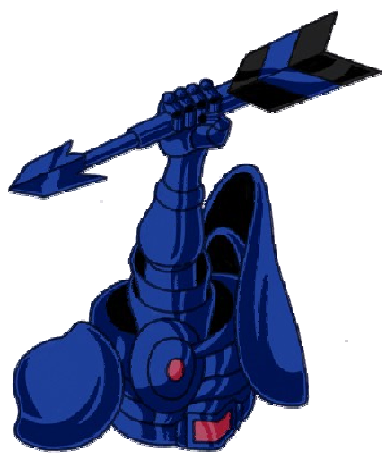
Effet 2: Dégâts perçants (-1)

Puissance : 30 (-10)

Sphère : spirituelle

Coût total : 31

Cosmos : 7



ARMURE SACREE DE LA FLECHE

Armure d'argent très fragile mais disposant d'un pouvoir unique extrêmement puissant : une flèche d'or capable de terrasser presque n'importe qui. (Valeur : 59 points d'armure)

Capacité protectrice : 7 (-4)

Seuil de destruction : 14

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Zone de couverture améliorée : +1 réussite à tout jet de défense (-2)

Régénération : niveau 1

Cosmos : +7 (-12)

Flèche d'Or : ce pouvoir projette une flèche d'or qui s'enfonce progressivement afin d'atteindre le cœur de sa victime. Il s'agit d'un pouvoir offensif (-2) de dégâts destructifs (-3). La maîtrise est de 15 dés (-9) et la complexité de 8 (-6).

Si la flèche touche, elle s'enfonce inexorablement dans la poitrine de sa victime. Pendant 6 tours (-14), la victime devra effectuer un jet de vigueur x2 pour tenter de ralentir la flèche, et perdra 25 PV (+ bonus de RN) (-10) en cas d'échec. L'armure n'absorbe pas les dégâts car elle est automatiquement traversée.

Spécial : les 6 tours s'effectueront en 12 heures (2 heures par tour). En contrepartie, la victime ne pourra pas bouger, sous peine d'échouer automatiquement à son jet.

Point faible : la flèche ne peut être utilisée que sur une personne à la fois (+3)

Projeter la flèche d'or requière une dépense de 6 points de cosmos.

Nom : Daidalos (manga), Albior (anime)

Signe astrologique : Taureau

Constellation : Céphée

Daidalos est le maître de Shun. Chevalier d'argent de Céphée, il fut assassiné par Aphrodite pour avoir refusé de rejoindre le grand pope dans la lutte contre les chevaliers rebelles. Dans l'anime, il se prénomme Albior et son pouvoir est si grand qu'Aphrodite interviendra durant son combat contre Milo du Scorpion.



CARACTERISTIQUES

Force: 5
Vigueur: 6
Dextérité: 5
Perception: 7
Charisme: 7
Intelligence: 6

VERTUS

Sagesse: 8
Maîtrise de soi: 9
Courage: 6
Conviction: 6
Conscience: 8
Equilibre: 5

COSMOS : 17

VOLONTE: 12

VITALITE: 72

COMPETENCES

Athlétisme: 4
Arts martiaux: 3
Bagarre: 5
Furtivité: 2
Esquive: 5
Lutte : 3
Survie : 5
Connaissance: 5
Mêlée : 8

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: 3
Spirituelle 1
Feu: 0
Froid: 0
Dimensionnelle: 0
Biologique: 0



SENS

Vue: 7
Oùie: 7
Odorat: 6
Toucher: 7
Goût: 8
7^{ème} sens: 4

LES CHAINES DE CEPHEE

Daidalos envoie ses chaînes d'argent à une vitesse incroyable pour transpercer ses adversaires.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts perçants (-1)

Sphère : matérielle

Niveau 1 : simple chaîne : *Daidalos envoie une seule chaîne à deux ou trois fois la vitesse du son.*

Puissance : 20 (-6)

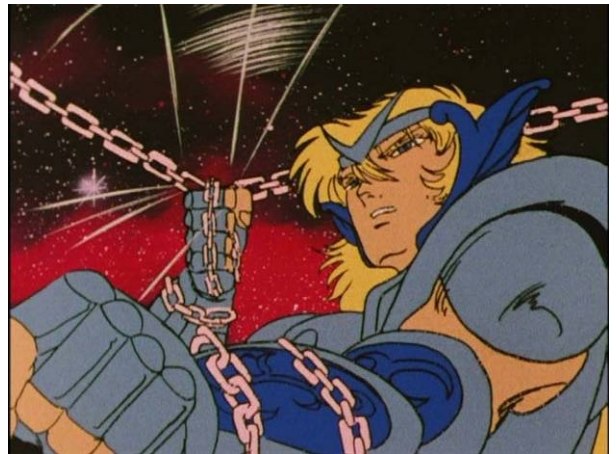
Maîtrise : 14 dés (-8)

Complexité : 6 (-2)

Zone d'effet : une cible

Coût total : 19

Cosmos : 4



Niveau 2 : un milliers de chaînes : *L'attaque devient si puissante que les chaînes semblent être des milliers.* (-1)

Puissance : 40 (-8)

Maîtrise : 17 dés (-3)

Complexité : 8 (-4)

Coût supplémentaire : 16

Coût total : 35

Cosmos : 8

CAPTURE

Daidalos peut utiliser ses chaînes d'argent pour attraper son adversaire et entraver ses mouvements.

Il ne s'agit pas d'une botte secrète en tant que telle, mais d'un mouvement de combat utilisant la chaîne de Céphée et boostée par le cosmos de Daidalos.

Mouvement de combat : capture avec la chaîne de Céphée

Groupement de dés : dextérité + mêlée

Cosmos utilisé : 3 (6 RB automatiques)



ARMURE SACREE DE CEPHEE

Cette armure d'argent dispose de chaînes d'argent très puissantes mais elles ne sont pas pourvues de pouvoirs aussi exceptionnels que la Chaîne Nébulaire.

Capacité protectrice : 12 (-16)

Seuil de destruction : 24

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Zone de couverture améliorée : offre +1 réussite à tout jet de défense (-2)

Régénération : niveau 1

Cosmos : +8 (-15)

Chaînes de Céphée : arme à distance de puissance 16 (-23)

(Valeur : 56 points d'armure)

Nom : Arachnée

Signe astrologique : Inconnu

Constellation : Tarentule

Chevalier d'argent très spécial de la Tarentule, il posera des problèmes à Seiya. C'est uniquement grâce au chevalier d'acier Shô que Seiya a pu se débarrasser de lui.



CARACTERISTIQUES

Force: **6**
 Vigueur: **6**
 Dextérité: **6**
 Perception: **5**
 Charisme: **3**
 Intelligence: **5**

VERTUS

Sagesse: **5**
 Maîtrise de soi: **6**
 Courage: **6**
 Conviction: **5**
 Conscience: **8**
 Equilibre: **4**

COSMOS : 11

VOLONTE: 11

VITALITE: 70

COMPETENCES

Athlétisme: **6**
 Arts martiaux: **0**
 Bagarre: **6**
 Furtivité: **2**
 Esquive: **6**
 Lutte : **6**
 Survie : **6**
 Connaissance: **4**
 Mêlée : **4**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **0**
 Spirituelle: **0**
 Feu: **0**
 Froid: **0**
 Dimensionnelle: **0**
 Biologique: **3**

SENS

Vue: **4**
 Ouïe: **4**
 Odorat: **7**
 Toucher: **3**
 Goût: **7**
 7^{ème} sens: **0**



TARENTULA NET

Arachnée se met en position d'Araignée et distille une toile d'énergie paralysant l'adversaire avant de lui porter le coup de grâce

Type : vampirique (-2)

Effet : absorption de la vie (-6)

Puissance : 15 PV absorbés transmis à Arachnée (-8)

Limite : Arachnée ne peut dépasser son total de PV

Portée : à distance (-5)

Maîtrise : 13 dés (-8)

Complexité : 6 (-2)

Jets adverse 1 : vigueur x2 pour l'absorption

Jet adverse 2: force x2 pour se libérer

Zone d'effet : une cible

Sphère : biologique

Coût total : 31

Cosmos : 7



ARMURE SACREE DE LA TARENTULE

Cette armure est capable de projeter des fils de sois très solides pour immobiliser ses adversaires (Valeur : 50 points d'armure)

Capacité protectrice : 10 (-10)

Seuil de destruction : 20

Zone de couverture complète : offre +2 RB en défense (-5)

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Régénération : niveau 1

Cosmos : +8 (-15)

Pouvoir : toile d'araignée. Pour 3 point de cosmos, des fils de soie enroulent tout le corps de l'adversaire et l'immobilisent. La maîtrise est de 14 dés et la complexité est de 6 (-20)

Nom : Shiva

Signe astrologique : Inconnu

Constellation : Paon

Disciple de Shaka et chevalier d'argent du Paon, Shiva a pu dominer Ikki car ce dernier était sous l'emprise du cosmos de Shaka. Une fois la concentration de Shaka troublée par Athena, Ikki a pu vaincre facilement le vaniteux chevalier du Paon.



CARACTERISTIQUES

Force: 4
Vigueur: 5
Dextérité: 6
Perception: 7
Charisme: 5
Intelligence: 7

VERTUS

Sagesse: 5
Maîtrise de soi: 7
Courage: 5
Conviction: 7
Conscience: 6
Equilibre: 6

COSMOS : 12

VOLONTE: 12

VITALITE: 64

COMPETENCES

Athlétisme: 3
Arts martiaux: 6
Bagarre: 5
Furtivité: 4
Esquive: 4
Lutte : 1
Survie : 7
Connaissance: 7
Mêlée : 3

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: 2
Spirituelle 1
Feu: 0
Froid: 0
Dimensionnelle: 0
Biologique: 0

SENS

Vue: 6
Oùie: 7
Odorat: 7
Toucher: 6
Goût: 9
7^{ème} sens: 2

Avantage : lorsqu'il est à cours de cosmos, Shiva peut puiser dans celui de son maître Shaka.



SEN JYU SHIN ON KEN

Shiva envoie des milliers de coups de poing sur son adversaire pour le mettre KO.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts physiques (-1)

Puissance : 25 (-8)

Maîtrise : 16 dés (-10)

Complexité : 8 (-6)

Zone d'effet : une cible

Sphère : matérielle

Coût total : 27

Cosmos : 6



BARRIERE

Shiva utilise son cosmos pour créer une barrière de protection atténuant les chocs.

Type : défensif (-2)

Effet: absorption des dégâts ponctuelle (-1)

Puissance : absorbe 15 points de dégâts (-4)

Maîtrise : 10 dés (-4)

Complexité : 5

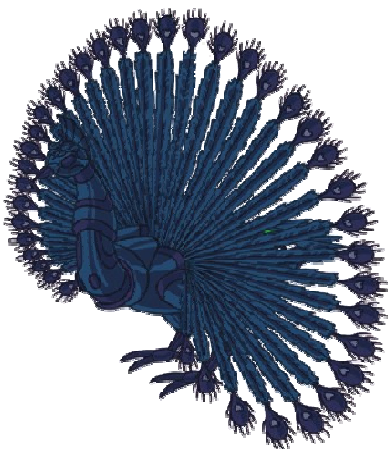
Mobilité : aucune

Zone d'effet : devant Shiva

Sphère : matérielle

Coût total : 11

Cosmos : 2



ARMURE SACREE DU PAON

*Cette armure d'argent dispose d'un grand potentiel cosmique.
(Valeur : 51 points d'armure)*

Capacité protectrice : 12 (-16)

Seuil de destruction : 24

Zone de couverture améliorée : +1 réussite à tout jet de défense (-2)

Régénération : niveau 1

Cosmos : +14 (-33)

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Nom : Agora

Signe astrologique : Inconnu

Constellation : Lotus

Disciple de Shaka et chevalier d'argent du Lotus, Agora a une haute estime de lui même. Il comprit son infériorité au moment de mourir face à Ikki.



COSMOS : 11

VOLONTE: 12

VITALITE: 72

CARACTERISTIQUES

Force: 5
Vigueur: 6
Dextérité: 5
Perception: 7
Charisme: 5
Intelligence: 6

VERTUS

Sagesse: 5
Maîtrise de soi: 6
Courage: 5
Conviction: 7
Conscience: 6
Equilibre: 6

COMPETENCES

Athlétisme: 5
Arts martiaux: 0
Bagarre: 7
Furtivité: 0
Esquive: 5
Lutte : 7
Survie : 5
Connaissance: 7
Mêlée : 4

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: 2
Spirituelle : 1
Feu: 0
Froid: 0
Dimensionnelle: 0
Biologique: 0

SENS

Vue: 6
Oùie: 7
Odorat: 7
Toucher: 6
Goût: 9
7^{ème} sens: 2

Avantage : lorsqu'il est à cours de cosmos, Agora peut puiser dans celui de son maître Shaka.



RENGE BAKUSAI KEN

La fleur du Lotus s'ouvre petit à petit. Une fois ouverte, Agora peut lancer son coup de poing de toute sa puissance.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts physiques (-1)

Puissance : 35 (-12)

Maîtrise : 16 dés (-10)

Complexité : 6 (-2)

Zone d'effet : une cible

Sphère : matérielle

Coût total : 27

Cosmos : 6



ARMURE SACREE DU LOTUS

Cette armure a une apparence assez étrange mais elle reste parmi les meilleures armures d'argent grâce à son grand potentiel cosmique et sa résistance. (Valeur : 57 points d'armure)

Capacité protectrice : 13 (-19)

Seuil de destruction : 26

Zone de couverture améliorée : +1 réussite à tout jet de défense (-2)

Régénération : niveau 3 (-3)

Cosmos : +14 (-33)

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Nom : le Chevalier Crystal

Signe astrologique : Inconnu

Constellation : Couronne Boréale *

Dans l'anime, le seigneur Crystal est le maître de Hyoga et le disciple de Camus. Un homme bon, généreux et puissant mais qui est tombé sous l'emprise maléfique de l'illusion satanique de Saga. Il sera contraint de combattre son propre élève et mourra de sa main.



CARACTERISTIQUES

Force: **6**
Vigueur: **6**
Dextérité: **6**
Perception: **6**
Charisme: **6**
Intelligence: **6**

VERTUS

Sagesse: **8**
Maîtrise de soi: **7**
Courage: **6**
Conviction: **6**
Conscience: **7**
Equilibre: **6**

COSMOS : 18 15 + 3 (bonus)

VOLONTE: 12

VITALITE: 72

COMPETENCES

Athlétisme: **5**
Arts martiaux: **5**
Bagarre: **5**
Furtivité: **6**
Esquive: **7**
Lutte : **0**
Survie : **6**
Connaissance: **7**
Mêlée : **1**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **1**
Spirituelle **0**
Feu: **0**
Froid: **3**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **0**

SENS

Vue: **5**
Oûie: **6**
Odorat: **5**
Toucher: **6**
Goût: **8**
7^{ème} sens: **3**

Avantage : pour avoir grandi et vécu en Sibérie, le chevalier Crystal a acquis une grande résistance au froid. Il reçoit donc un bonus de -2 en difficulté contre toute attaque de glace.

Inconvénient : être trop habitué aux contrées glacières peut être un handicap, il subit un malus de faible de +2 en difficulté pour contrer les attaques de feu.

* l'attribution de cette constellation est un choix de notre part et n'a rien d'officiel





DIAMOND DUST

Le chevalier Crystal maîtrise la "poussière de diamant" qui lui permet de geler les membres voire tout le corps de son ennemi.

Type : offensif et malus (-5)

Effets : dégâts de froid et entrave aux actions (-3)

Dégâts : 15 points de dégâts + bonus aux RN (-4)

Malus : -2 dés (-3)

Durée : 1 tour

Maîtrise : 12 dés (-6)

Complexité : 6 (-2)

Sphère : froid

Coût Total : 23

Cosmos : 5

ATTAQUE ULTIME DU CRYSTAL SAINT

La plus terrible attaque du Seigneur Crystal consiste à projeter son cosmos glacé tout en puissance contre sa cible afin de la détruire complètement.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts de souffle glacé (-1)

Puissance : 35 (-12)

Maîtrise : 17 dés (-11)

Complexité : 7 (-4)

Zone d'effet : large (-5)

Sphère : froid

Coût total : 35

Cosmos : 8





HO KERU KEN

Le seigneur Crystal plonge et emprisonne les jambes de l'adversaire dans la glace. Mais cela le place dans une situation de vulnérabilité pendant le processus.

Type : malus (-2)

Effet : paralysie des jambes (-3)

Maîtrise : 14 dés (-8)

Complexité : 8 (-6)

Jet d'esquive : intelligence+dextérité

Jet pour se libérer : force x2 (par les jambes)

Point faible : au moment de geler les jambes, le chevalier est vulnérable aux attaques (l'adversaire peut l'attaquer de ses poings une ou deux fois) (+3)

Sphère : froid

Coût total : 15

Cosmos : 3

ARMURE SACREE DE LA COURONNE BOREALE

L'armure de la Couronne Boréale protège contre les coups et contre le froid. (51 points d'armure)

Capacité protectrice : 11 (-13)

Seuil de destruction : 22

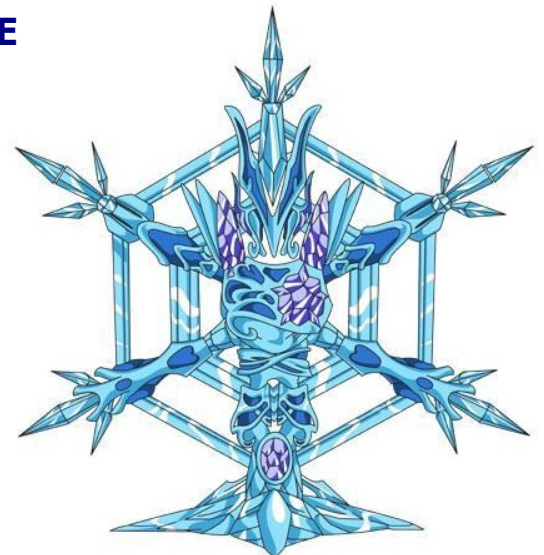
Cosmos : +10 (-21)

Régénération : niveau 2 (-1)

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Zone de couverture améliorée : +1 RB en défense (-2)

Pouvoir : pour 2 point de cosmos, l'armure dégage une protection contre le froid de -100 degrés pendant 3 tours. Son porteur reçoit alors 7 RB lorsqu'il doit se défendre contre une attaque de froid. (-14)

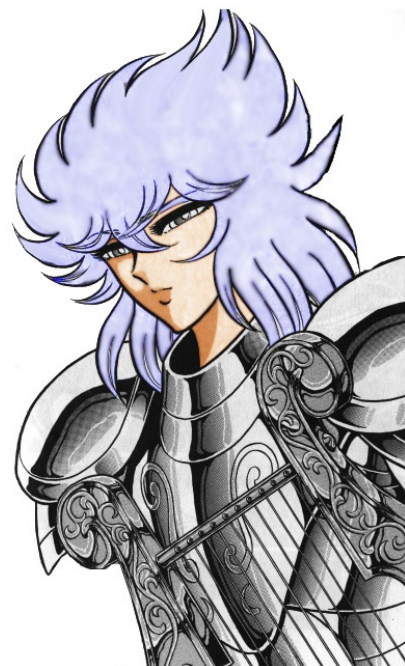


Nom : Orphée

Signe astrologique : Inconnu

Constellation : Lyre

Orphée était réputé pour être un chevalier d'argent aussi puissant que les Chevaliers d'Or et dont la musique pouvait faire vibrer le cœur de n'importe qui. Mais un jour, sa fiancée Eurydice fut mordue par un serpent et mourut. Fou de chagrin, Orphée se rendit au royaume d'Hadès pour implorer la pitié du Seigneur des Enfers afin qu'il lui rende sa bien aimée. Ce dernier accepta à condition qu'au cours de leur retour, ils ne se retournent jamais. Mais attirés par la lumière du miroir de Pandore, les amoureux se retournèrent et Eurydice fut changée en pierre. Depuis, le chevalier reste à ses côtés dans le royaume des morts.



CARACTERISTIQUES

Force: **5**
Vigueur: **5**
Dextérité: **6**
Perception: **8**
Charisme: **8**
Intelligence: **7**

VERTUS

Sagesse: **8**
Maîtrise de soi: **9**
Courage: **8**
Conviction: **6**
Conscience: **9**
Equilibre: **9**

SENS

Vue: **7**
Oûie: **11**
Odorat: **7**
Toucher: **7**
Goût: **8**
7^{ème} sens: **12**

COMPETENCES

Athlétisme: **4**
Arts martiaux: **4**
Bagarre: **2**
Furtivité: **6**
Esquive: **5**
Lutte : **0**
Survie : **3**
Connaissance: **7**
Musique : **11**

SPHERES DE POUVOIR

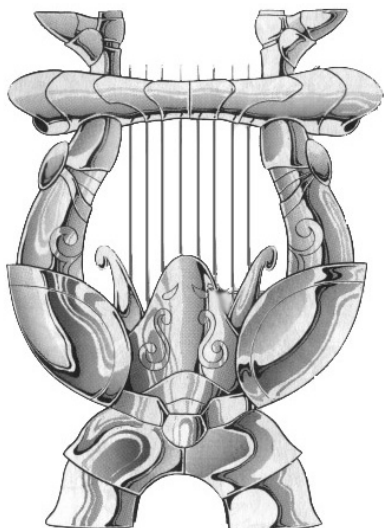
Matérielle: **4**
Spirituelle: **4**
Feu: **0**
Froid: **0**
Dimensionnelle: **1**
Biologique: **0**

COSMOS : 17

VOLONTE: 14

VITALITE: 68

ULTIME COSMOS : 88



ARMURE SACREE DE LA LYRE

L'élément principal de cette armure d'argent est une lyre enchantée dont la musique ensorcelle tous ceux qui l'écoutent. (52 points d'armure)

Capacité protectrice : 12 **(-16)**

Seuil de destruction : 24

Zone de couverture complète : +2 réussites en défense **(-5)**

Régénération : niveau 1

Cosmos : +11 **(-24)**

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Lyre enchantée : les mélodies d'Orphée de contrôler le corps de son adversaire en contrôlant ses mouvements. Coût : 1 point de cosmos **(-7)**

- télékinésie de maîtrise "musique x2" (22) – complexité : 5
- jet adverse : maîtrise de soi + ouïe
- durée : 1 tour

DEATH TRIP SERENADE

La mélodie d'Orphée plonge tous ceux qui l'écoutent dans un sommeil profond, qui ne peut être interrompu que par la mort ou la volonté d'Orphée. Quand ils se réveillent, ils ont l'impression de n'avoir dormi que très peu de temps.

Type : malus (-2)

Effet : mise hors d'état de nuire (sommeil éternel) (-35)

Maîtrise : 25 dés (-19)

Complexité : 9 (-8)

Jet adverse : conscience + ouïe.

Point faible : se percer les tympans permet de ne pas ressentir les effets (+1)

Durée : les victimes se réveillent à la mort d'Orphée ou si ce dernier les réveille avec sa lyre

Sphère : spirituelle

Coût total : 63

Cosmos : 15

STRINGER NOCTURNE

Cette mélodie très violente attaque le système nerveux de ses victimes et leur procure une mort rapide et violente. Il est impossible d'esquiver cette attaque sonore.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts physiques (-1)

Maîtrise : 28 dés (-22)

Complexité : 10 (-10)

Zone d'effet : immense (-10)

Puissance : 55 (-20)

Jet adverse : équilibre + ouïe (-6)

Sphère : spirituelle

Coût total : 71

Cosmos : 17



STRINGER FINE

Il s'agit de la plus puissante attaque d'Orphée. Les cordes de sa lyre enchantée s'animent comme par magie pour enserrer et broyer le corps de leur victime.

Type : malus et offensif (-5)

Effet : immobilisation et dégâts destructifs (-6)

Zone d'effet : une personne

Zone immobilisée : tout le corps (-5)

Complexité : 10 (-10)

Maîtrise : 30 dés (-24)

Jet adverse pour se libérer des cordes: force x2

Jet adverse pour résister aux dégâts : vigueur x2

Sphère : matérielle

Coût total : 74

Cosmos : 18

Il est impossible d'esquiver les fils de la lyre. La victime est emprisonnée tant qu'elle ne réussisse pas un jet adverse et perd 43 points de dégâts (-19) (+ bonus de RN) par pendant 4 tours (-5). L'armure absorbe les dégâts jusqu'à la limite de sa CP.

Les Chevaliers d'Or



Les chevaliers d'Or sont les chevaliers les plus puissants de l'ordre. Leur maîtrise du septième sens est totale et permanente, ce qui fait d'eux de véritables surhommes proches des dieux.

POUVOIRS COMMUNS AUX CHEVALIERS D'OR

Tous les chevaliers d'or maîtrisent l'art de la télékinésie, de la guérison et de la télépathie. En effet ces trois pouvoirs font partie de l'enseignement d'un chevalier d'or.

TELEKINESIE

Bien que le chevalier du Bélier soit le maître incontesté de la télékinésie au sanctuaire, tous les chevaliers d'or disposent de ce pouvoir. Ainsi, Aldébaran peut grâce à la force de son cosmos soulever et déplacer les immenses blocs de pierre de son temple ; Deathmask projette à distance Shunrei dans la cascade de Rozan ; Aiolia fait flotter dans les airs Shaina et Seiya au Japon : les exemples ne manquent pas.

Type : dons psychokinésiques (-2)	Effet : télékinésie (-5)	Durée : 2 tours (-2)
Maîtrise : 10 dés (-4)	Complexité : 6 (-2)	Jet adverse : maîtrise de soi x2
Sphère : spirituelle	Coût total : 15	Cosmos : 3

FLUIDE DE GUERISON

Un chevalier d'or est capable de guérir les blessures grâce à son cosmos. Aiolia par exemple soigne la jambe pourtant brisée de Seiya lors de leur duel dans la maison du Lion.

Type : défensif (-2)	Effet : guérison (-4)
Puissance : guérit 20 points de vie (-6)	
Zone d'effet : une cible	Sphère : biologique
Coût total : 12	Cosmos : 3

TELEPATHIE

Tous les chevaliers d'or sont capables de communiquer par la pensée à condition que leur destinataire soit dans les environs (pas plus de 3 kilomètres)

Type : mental (-2)	Effet : télépathie (-1)
Maîtrise : 8 dés (-2)	Difficulté : 10-sagesse
Portée : environs (-2)	Zone d'effet : une cible
Jet adverse : maîtrise de soi + équilibre (sauf si la cible est consentante)	
Sphère : spirituelle	Coût total : 7 Cosmos : 4

Nom : Mü

Signe astrologique : Bélier

Mü est un chevalier calme et perspicace. Il s'est rangé du côté des chevaliers de bronze durant la lutte du sanctuaire. Disciple de Shion, il dispose de pouvoirs télékinésiques incroyables. Dernier descendant des alchimistes de Mu, il est également le seul à être capable de réparer des armures mortes.



CARACTERISTIQUES

Force: **8**
Vigueur: **8**
Dextérité: **10**
Perception: **10**
Charisme: **10**
Intelligence: **11**

VERTUS

Sagesse: **11**
Maîtrise de soi: **10**
Courage: **9**
Conviction: **10**
Conscience: **10**
Equilibre: **10**

COSMOS : 21

VOLONTE: 19

VITALITE: 100

ULTIME COSMOS : 109

COMPETENCES

Athlétisme: **8**
Arts martiaux: **10**
Bagarre: **4**
Furtivité: **8**
Esquive: **10**
Lutte : **4**
Survie : **10**
Connaissance: **11**
Forge : **10**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **5**
Spirituelle **5**
Feu: **0**
Froid: **0**
Dimensionnelle: **3**
Biologique: **1**

SENS

Vue: **10**
Oùie: **10**
Odorat: **10**
Toucher: **10**
Goût: **10**
7^{ème} sens: **13**

Avantage : Dernier survivant du peuple des alchimistes de Mü, Mü est capable de réparer et d'améliorer les armures sacrées. Il dispose pour cela d'une compétence spéciale "Forge" de 10 points.



STARLIGHT EXTINCTION

Une vague d'énergie pure, issue de l'explosion d'étoiles pulvérise littéralement sa victime.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts explosifs (-1)

Puissance : 85 (-32)

Complexité : 10 (-10)

Maîtrise : 30 dés (-24)

Zone d'effet : une cible

Sphère : matérielle

Coût total : 69

Cosmos : 17



STARDUST REVOLUTION

Une multitude d'étoiles lumineuses viennent engloutir la cible dans un feu d'artifice. Mü ne maîtrise cependant pas aussi bien cette technique que son maître Shion.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts explosifs (-1)

Puissance : 90 (-34)

Complexité : 10 (-10)

Maîtrise : 27 dés (-21)

Zone d'effet : cibles uniques ou multiples (-3)

Sphère : matérielle

Coût total : 7

Cosmos : 17

CRYSTAL WALL

Un mur invisible se dresse devant Mü et le protège de toutes les attaques physiques.

Type : défensif (-2)

Effet : absorption de dégâts de type 1 (-5)

Maîtrise : 30 dés (-24)

Complexité : 10 (-10)

Absorption : 80 points de dégâts (-30)

Durée de la protection : tant que le mur n'est pas détruit

Mobilité : aucune

Zone d'effet : devant Mü

Sphère : matérielle

Coût total : 71

Cosmos : 17



CRYSTAL NET

Mü peut dresser une toile d'araignée de cristal immobilisant quiconque met les pieds dedans.

Type : malus (-2)

Effet : immobilisation (-3)

Zone d'effet : tout le corps (-5)

Maîtrise : 23 dés (-17)

Complexité : 9 (-8)

Jet adverse : perception + intelligence (si le jet échoue, la victime tombe dans le piège)

La cible est totalement immobilisée aussi longtemps que Mü le désire. Elle peut tenter de se libérer chaque tour par un jet de force x2.

Sphère : matérielle

Coût total : 35

Cosmos : 8



TELEPORTATION

Mü peut facilement se téléporter d'un point à un autre, et même téléporter une cible contre son gré.

Type : dons psychokinésiques (-2)

Effet : téléportation (-5)

Maîtrise : 22 dés (-16)

Complexité : 8 (-6) (sauf si la cible est consentante)

Jet adverse de la cible: maîtrise de soi x2 (sauf si la cible est consentante)

Jet adverse individuel : aucun, sauf si Mü est attaqué (on opposera le groupement de dés de l'attaque)

Portée : sur 1 km maximum (-3)

Zone d'effet : personnel, ou jusqu'à 5 cibles (-11)

Réussites	Résultat
1-2 réussites	Mü se téléporte mais sa destination est aléatoire, et il n'y arrive qu'au bout de 2 tours.
3-4 réussites	Mü se téléporte et atteint la zone souhaitée au bout de 1 tour.
5 réussites	Mü se téléporte et atteint la zone souhaitée instantanément avec une précision chirurgicale.

Sphère : dimensionnelle

Coût total : 43

Cosmos : 10

TELEKINESIE

Mü est avec son maître Shion le chevalier d'or dont les pouvoirs télékinésiques sont les plus élevés.

Type : dons psychokinésiques (-2)

Effet : télékinésie (-5)

Maîtrise : 26 dés (-20)

Complexité : 9 (-8)

Durée : 5 tours (-8)

Sphère : spirituelle

Coût total : 43

Cosmos : 10



ARMURE SACREE DU BELIER

Capacité protectrice : 40 (-175)

Seuil de destruction : 80

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2

Zone de couverture complète : +2 RB à tout jet de défense (-5)

Régénération : niveau 5 (-10)

Renforcement : force +1, dextérité +1 (-7)

Cosmos : +25 (-66)

(Valeur : 263 points d'armure)

Nom : Shion

Signe astrologique : Bélier

Shion est le vieux compagnon d'armes de Dokho, également survivant à l'ancienne guerre sainte. Il est devenu Grand Pope du Sanctuaire mais fut assassiné par Saga. Plus tard, il revient ressuscité par Hadès pour couper la tête d'Athena. Mais fidèle à sa déesse, Shion a un autre plan en tête.



CARACTERISTIQUES

Force: **10**
Vigueur: **10**
Dextérité: **10**
Perception: **11**
Charisme: **10**
Intelligence: **11**

VERTUS

Sagesse: **11**
Maîtrise de soi: **10**
Courage: **11**
Conviction: **11**
Conscience: **11**
Equilibre: **11**

COSMOS : 21

VOLONTE: 22

VITALITE: 120

ULTIME COSMOS : 124

COMPETENCES

Athlétisme: **8**
Arts martiaux: **10**
Bagarre: **8**
Furtivité: **8**
Esquive: **10**
Lutte : **8**
Survie : **10**
Connaissance: **11**
Forge : **10**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **5**
Spirituelle **5**
Feu: **0**
Froid: **0**
Dimensionnelle: **3**
Biologique: **2**

SENS

Vue: **11**
Oûie: **11**
Odorat: **11**
Toucher: **11**
Goût: **11**
7^{ème} sens **16**

Avantage : Ancien alchimiste du peuple de Mü, Shion est capable de réparer et d'améliorer les armures sacrées. Il dispose pour cela d'une compétence "Forge" de 10 points.



ARMURE SACREE DU BELIER

Capacité protectrice : 40 **(-175)**

Seuil de destruction : 80

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2

Zone de couverture : complète : +2 RB à tout jet de défense **(-5)**

Régénération : niveau 5 **(-10)**

Renforcement : force +1, dextérité +1 **(-7)**

Cosmos : +25 **(-66)**

(Valeur : 263 points d'armure)

STARDUST REVOLUTION

Une multitude d'étoiles lumineuses viennent englober la cible dans un feu d'artifice.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts explosifs (-1)

Puissance : 95 (-36)

Complexité : 10 (-10)

Maîtrise : 35 dés (-29)

Zone d'effet : cibles uniques ou multiples (-3)

Sphère : matérielle

Coût total : 81

Cosmos : 20



CRYSTAL WALL

Un mur invisible, crée par les pouvoirs télékinésiques de Shion, se dresse devant lui et le protège de toutes les attaques physiques de tout type.

Type : défensif (-2)

Maîtrise : 30 dés (-24)

Complexité : 10 (-10)

Effet : absorption de dégâts de type 1 (-5)

Absorption : 80 points de dégâts (-30)

Durée de la protection : tant que le mur n'est pas détruit

Mobilité : aucune

Zone d'effet : devant Shion

Sphère : matérielle

Coût total : 71

Cosmos : 17

STARLIGHT EXTINCTION

Une vague d'énergie pure, issue de l'explosion d'étoiles pulvérise littéralement sa victime.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts explosifs (-1)

Puissance : 85 (-32)

Complexité : 10 (-10)

Maîtrise : 30 dés (-24)

Zone d'effet : une cible

Sphère : matérielle

Coût total : 69

Cosmos : 17



CRYSTAL NET

Shion peut dresser une toile d'araignée de cristal immobilisant quiconque met les pieds dedans.

Type : malus (-2)

Effet : immobilisation (-3)

Zone d'effet : tout le corps (-5)

Maîtrise : 23 dés (-17)

Complexité : 9 (-8)

Jet adverse : perception + intelligence (si le jet échoue, la victime tombe dans le piège)

La cible est totalement immobilisée aussi longtemps que Shion le désire. Elle peut tenter de se libérer chaque tour par un jet de force x2.

Sphère : matérielle

Coût total : 35

Cosmos : 8

TELEPORTATION

Shion peut facilement se téléporter d'un point à un autre, et même téléporter une cible contre son gré.

Type : dons psychokinésiques (-2)

Effet : téléportation (-5)

Maîtrise : 22 dés (-16)

Complexité : 8 dés (-6)

Zone d'effet : personnel, ou jusqu'à 5 cibles (-11)

Jet adverse de la cible: maîtrise de soi x2 (sauf si la cible est consentante)

Portée : sur 1 kilomètre maximum (-3)

Réussites	Résultat
1-2 réussites	Shion se téléporte mais sa destination est aléatoire, et il n'y arrive qu'au bout de 2 tours
3-4 réussites	Shion se téléporte et atteint la zone souhaitée au bout de 1 tour.
5 réussites	Shion se téléporte instantanément avec une précision chirurgicale.

Sphère : dimensionnelle

Coût total : 43

Cosmos : 10

TELEKINESIE

Shion est encore plus doué que Mü dans l'art de la télékinésie.

Type : dons psychokinésiques (-2)

Effet : télékinésie (-5)

Maîtrise : 32 dés (-26)

Durée : 5 tours (-8)

Complexité : 10 (-10)

Sphère : spirituelle

Coût total : 51

Cosmos : 12

Nom : Aldébaran

Signe astrologique : Taureau

Aldébaran est un géant au cœur tendre. Véritable montagne de muscles et de générosité, il dispose d'une botte secrète alliant à la fois l'attaque et la défense. Soudain pris d'un doute affreux, il laissera passer Seiya et ses amis lors de leur combat. Lors de la guerre contre Hadès, il se fera tuer par Niobé de Deep.



CARACTERISTIQUES

Force: **11**
 Vigueur: **11**
 Dextérité: **8**
 Perception: **8**
 Charisme: **8**
 Intelligence: **9**

VERTUS

Sagesse: **9**
 Maîtrise de soi: **9**
 Courage: **10**
 Conviction: **10**
 Conscience: **8**
 Equilibre: **9**

COSMOS : 18

VOLONTE: 20

VITALITE: 128

ULTIME COSMOS : 87

COMPETENCES

Athlétisme: **10**
 Arts martiaux: **5**
 Bagarre: **11**
 Furtivité: **11**
 Esquive: **9**
 Lutte : **11**
 Survie : **9**
 Connaissance: **8**
 Mêlée : **9**

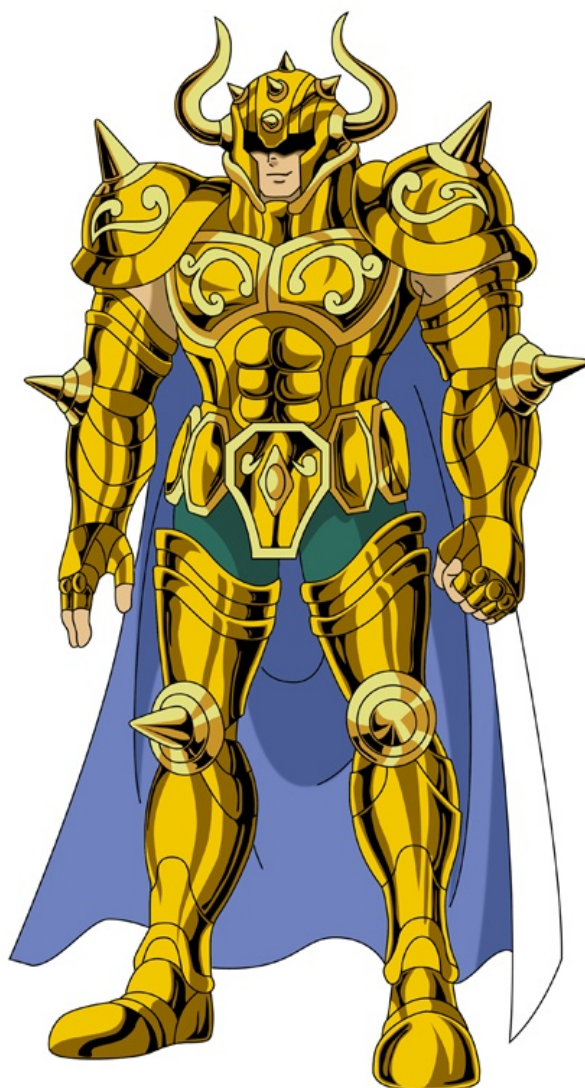
SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **5**
 Spirituelle **2**
 Feu: **0**
 Froid: **0**
 Dimensionnelle: **0**
 Biologique: **1**

SENS

Vue: **7**
 Ouïe: **9**
 Odorat: **9**
 Toucher: **8**
 Goût: **7**
 7^{ème} sens: **11**

Avantage : Aldébaran est loin d'être uniquement une montagne de muscles. Fin tacticien, il est capable de camoufler complètement son cosmos, se rendant ainsi indétectable. Ses jets de furtivité reçoivent un bonus de -2 en difficulté.



GREAT HORN (1)

Cette technique est à la fois défensive et offensive. Aldébaran reste immobile, les bras croisés prêt à contrer toute attaque et à riposter en un éclair avec une violence inouïe.

Type : offensif et défensif (-5)

Complexité : 10 (-10)

Maîtrise : 30 dés (-24)

Effet 1 : absorption des dégâts (-1)

Puissance : 50 (-18)

Mobilité : aucune

Zone d'effet : devant lui

Durée : ponctuelle

Sphère : matérielle

Coût total : 87

Cosmos : 21



GREAT HORN (2)

Aldébaran est capable de projeter toute la puissance de la Great Horn sans utiliser l'effet de contre attaque. Sa garde est alors baissée mais la puissance de son coup augmente.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts (-1)

Complexité : 10 (-10)

Maîtrise : 30 dés (-24)

Puissance : 80 (-30)

Sphère : matérielle

Coût total : 67

Cosmos : 16



ARMURE SACREE DU TAUREAU

Capacité protectrice : 40 (-175)

Seuil de destruction : 80

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2

Zone de couverture : complète : +2 RB à tout jet de défense (-5)

Régénération : niveau 5 (-10)

Renforcement : force +1, dextérité +1 (-7)

Cosmos : +25 (-66)

(Valeur : 263 points d'armure)

Nom : Saga

Signe astrologique : Gémeaux

Saga des gémeaux est un personnage mystérieux. Il est à l'origine de la guerre du sanctuaire depuis qu'il a tué l'ancien grand pope Shion pour prendre sa place. Incessamment partagé entre le Bien et le Mal, Saga est une personne plus à plaindre qu'à blâmer. Plus vieux que ses pairs, il est plus expérimenté que la plupart et est considéré comme l'un des plus puissants.



CARACTERISTIQUES

Force: **10**
 Vigueur: **9**
 Dextérité: **11**
 Perception: **10**
 Charisme: **11**
 Intelligence: **10**

VERTUS

Sagesse: **10**
 Maîtrise de soi: **10**
 Courage: **10**
 Conviction: **10**
 Conscience: **10**
 Equilibre: **8**

COSMOS : 20

VOLONTE: 20

VITALITE: 112

ULTIME COSMOS : 115

COMPETENCES

Athlétisme: **8**
 Arts martiaux: **9**
 Bagarre: **9**
 Furtivité: **9**
 Esquive: **11**
 Lutte : **8**
 Survie : **10**
 Connaissance: **10**
 Mêlée : **9**

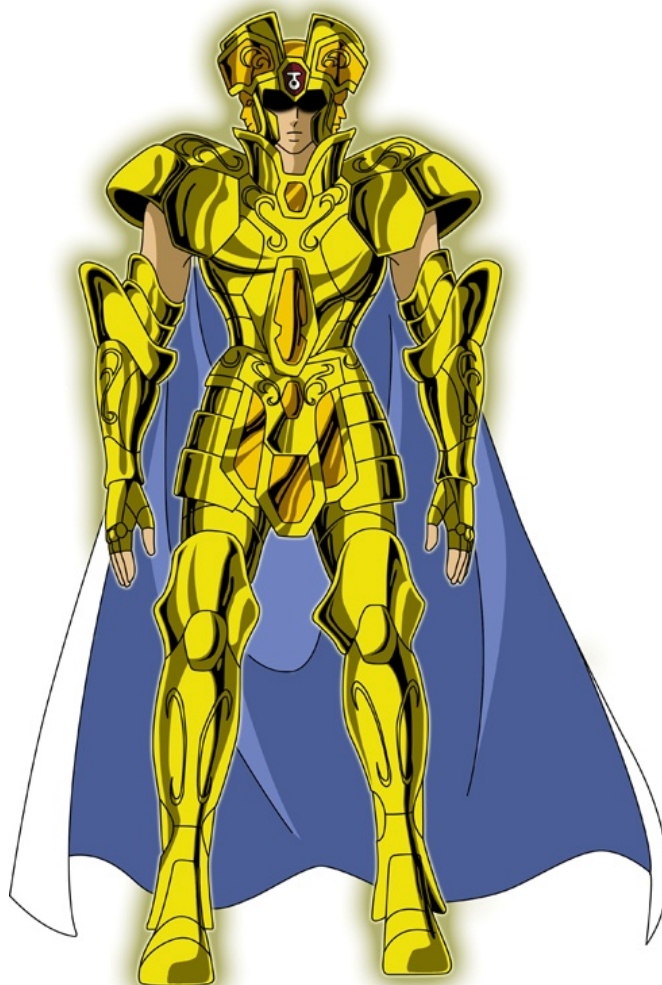
SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **5**
 Spirituelle: **5**
 Feu: **0**
 Froid: **0**
 Dimensionnelle: **5**
 Biologique: **3**

SENS

Vue: **10**
 Ouïe: **10**
 Odorat: **10**
 Toucher: **10**
 Goût: **10**
 7^{ème} sens: **15**

Inconvénient : Le bien et le mal étant poussés à l'extrême chez Saga, celui-ci souffre de dédoublement de la personnalité. Aux moments critiques, le bien peut ressurgir en l'empêchant de commettre certains actes, tout comme son côté maléfique peut prendre le dessus à presque n'importe quel moment.



GENRÔ MAÔKEN

"Le rayon satanique" Cette technique légendaire permet de s'approprier le cerveau de sa victime et en faire son esclave. Ainsi Saga hypnotisa le chevalier Aiolia et lui ordonna d'assassiner Seiya.

Type: mental (-2)

Effet : contrôle mental (-20)

Complexité : 10 (-10)

Maîtrise : 30 dés (-24)

Zone d'effet : une cible

Jet adverse : sagesse + équilibre



Table de réussites	
1 RN	Saga est parvenu à entrer dans l'esprit de sa victime mais celle-ci garde le contrôle d'elle-même. Cependant Saga peut l'influencer, le déstabiliser et le ronger petit à petit. Un jet d'équilibre réussi aux tours suivants permettra à sa victime de chasser Saga.
2 RN	Saga contrôle temporairement l'esprit de sa victime et peut lui imposer des ordres. Elle se réveillera d'elle-même si elle réussit un jet de conscience (test à chaque tour). Un ordre allant à l'encontre même de sa morale et de son subconscient risque de rompre le charme.
3 RN	Saga est parvenu à contrôler l'esprit de sa victime : celle lui est désormais à ses ordres. Seules des ordres heurtant profondément ses convictions permettront à la victime de se rebeller et de reprendre ses esprits (jet de conviction+équilibre). Mais elle éprouvera une souffrance immense lorsqu'elle tentera de résister.
4 RN	Saga est parvenu à contrôler l'esprit de sa victime : celle lui est désormais à ses ordres. Seules des ordres heurtant profondément ses convictions pourront permettre à la victime de se rebeller, sans toutefois briser le charme. La cible éprouvera une souffrance immense lorsqu'elle tentera de résister.
5 RN	La cible est devenue une véritable marionnette au service de Saga. Elle obéira tel un zombi à son nouveau maître sans pouvoir résister et pendant autant de temps que Saga le voudra : même jusqu'à sa mort.

Sphère : spirituelle

Coût total : 56

Cosmos : 14

TELEKINESIE

Saga possède des dons télékinésiques supérieurs à la moyenne d'un chevalier d'or. Ainsi, il pu envoyer son cosmos du sanctuaire jusqu'à Deathqueen Island pour y provoquer une éruption volcanique.

Type : dons psychokinésiques (-2)

Effet : télékinésie (-5)

Maîtrise : 18 dés (-12)

Durée : trois tours (-4)

Complexité : 7 (-4)

Zone d'effet : une cible

Sphère : spirituelle

Coût total : 23

Cosmos : 6

GALAXIAN EXPLOSION

L'attaque offensive ultime de Saga : une explosion gigantesque désintègre sa victime.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts explosifs (-1)

Puissance : 95 (-36)

Complexité : 10 (-10)

Maîtrise : 31 dés (-25)

Zone d'effet : large (-5)

Sphère : matérielle

Coût total : 79

Cosmos : 19



ANOTHER DIMENSION

Saga est capable d'ouvrir des portes entre les diverses dimensions et d'envoyer ses adversaires se perdre à tout jamais.

Type : malus (-2)

Effet : mise hors d'état de nuire (-35)

Complexité : 10 (-10)

Maîtrise : 28 dés (-22)

Zone d'effet : large (-5)

Jet adverse : force + maîtrise de soi

Sphère : dimensionnelle

Coût total : 74

Cosmos : 18



ILLUSIONS

Saga est capable de créer des illusions plus vraies que nature. Il parvient ainsi directement du palais du Pope à créer l'illusion d'un labyrinthe à l'intérieur de la maison des gémeaux.

Type : illusion (-2)

Effet : changement de décor (-3)

Sens affectés : vue, odorat, ouïe (-2)

Maîtrise : 21 dés (-15)

Portée: dans les environs (-5)

Jet adverse : perception+sagesse



Table de réussites nettes	
1 RN	L'illusion dure 2 tours
2 RN	L'illusion dure 4 tours
3 RN	L'illusion dure 6 tours
4 RN	L'illusion dure 8 tours
5+ RN	L'illusion dure indéfiniment

Sphère : spirituelle

Coût total : 35

Cosmos : 8

DOUBLE ILLUSOIRE

Saga est capable d'animer son armure à distance et donner l'illusion d'être présent. Il est même capable de porter des attaques via son simulacre !

Type : illusion (-2)

Effet : apparition de son double via son armure (-1)

Sens affectés : 5 sens (-7)

Portée : à distance, mais Saga doit méditer (-4)

Spécial : Saga est capable de lancer ses bottes secrètes par l'intermédiaire de son double (-15)

Jet adverse : perception+sagesse



RN	Durée
1 RN	L'illusion dure 2 tours
2 RN	L'illusion dure 4 tours
3 RN	L'illusion dure 6 tours
4 RN	L'illusion dure 8 tours
5+ RN	L'illusion dure indéfiniment

Maîtrise : 20 dés (-14)

Complexité : 9 (-8)

Sphère : spirituelle

Coût total : 51

Cosmos : 12



CLAIRVOYANCE

En méditant, Saga peut voir ce qui se passe n'importe où dans le monde. Il observe ainsi le combat des chevaliers de bronze directement depuis le palais du pape.

Type: mentale (-2)

Effet: clairvoyance (-3)

Portée : la surface de la terre (-5)

Maîtrise : 15 dés (-9)

Durée : 1 minute par réussite brute

Sphère : spirituelle

Coût total : 19

Cosmos : 4

SUPPRESSION DES 5 SENS

Saga peut très rapidement ôter les 5 sens de ses adversaires pour les rendre inoffensifs.

Type : malus (-2)

Effet: affectation des 5 sens (-7)

Complexité : 10 (-10)

Sens affecté : les 5 sens (-16)

Puissance : -1 point de sens

Jet adverse : perception x2

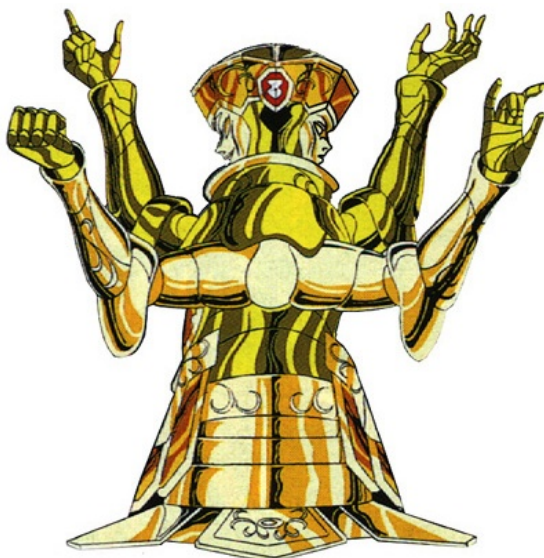
Maîtrise : 30 dés (-24)

Durée des effets : 1 tour par réussite nette.

Sphère : biologique

Coût total : 71

Cosmos : 17



ARMURE SACREE DES GEMEAUX

Capacité protectrice : 40 (-175)

Seuil de destruction : 80

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2

Zone de couverture complète : +2 RB à tout jet de défense (-5)

Régénération : niveau 5 (-10)

Renforcement : force +1, dextérité +1 (-7)

Cosmos : +25 (-66)

(Valeur : 263 points d'armure)

Nom : Deathmask

Signe astrologique : Cancer

De loin le chevalier le plus cruel parmi les 12 chevaliers d'or, Deathmask porte bien son nom. Il a sa propre conception de la justice : "la loi du plus fort" et n'hésite pas à tuer des innocents et même des enfants au nom de sa soit disant justice. Il sera vaincu par Shiryu après que l'armure du cancer l'ait quitté, le jugeant indigne d'elle.



CARACTERISTIQUES

Force: **9**
Vigueur: **9**
Dextérité: **9**
Perception: **8**
Charisme: **8**
Intelligence: **8**

VERTUS

Sagesse: **7**
Maîtrise de soi: **9**
Courage: **8**
Conviction: **10**
Conscience: **9**
Equilibre: **9**

COSMOS : 16

VOLONTE: 18

VITALITE: 108

ULTIME COSMOS : 74

COMPETENCES

Athlétisme: **9**
Arts martiaux: **9**
Bagarre: **10**
Furtivité: **9**
Esquive: **10**
Lutte : **9**
Survie : **9**
Connaissance: **8**
Mêlée : **9**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **4**
Spirituelle: **4**
Feu: **0**
Froid: **0**
Dimensionnelle: **2**
Biologique: **1**

SENS

Vue: **8**
Oùie: **9**
Odorat: **8**
Toucher: **8**
Goût: **7**
7^{ème} sens: **10**

Point particulier : Guerrier cruel et impitoyable, Deathmask ne s'encombre pas de sentiments comme la pitié ou la compassion. Cela fait de lui un véritable soldat. Cependant ses actes mauvais répétés le rendent de plus en plus indigne de l'Armure d'Or Sacrée du Cancer, qui pourrait un beau jour le quitter...



ARMURE SACREE DU CANCER

Capacité protectrice : 40 **(-175)**

Seuil de destruction : 80

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2

Zone de couverture : complète : +2 RB à tout jet de défense **(-5)**

Régénération : niveau 5 **(-10)**

Renforcement : force +1, dextérité +1 **(-7)**

Cosmos : +25 **(-66)**

(Valeur : 263 points d'armure)



SEKI SHIKI MEIKAI HA

Cette technique redoutable expulse l'âme de la victime et l'envoie vers la colline de Yomotsu Hiro où migrent les âmes des défunts avant de tomber en enfer. Deathmask est capable de s'appliquer à lui-même cette technique mais il garde le contrôle total de son âme.

Type : nécromancie (-2)

Effet : désincarnation (-10)

Portée : jusqu'aux enfers (-12)

Maîtrise : 30 dés (-24)

Sphère : spirituelle

Si Deathmask l'effectue sur une cible : (-5)

Jet adverse : équilibre x2

Complexité : 10 (-10)

Réussites nettes	Résultat
1-3 réussites nettes	L'âme est envoyée sur la colline de Yomotsu Hiro. Elle est incapable de réintégrer son corps à moins d'une intervention extérieure (prière, cosmos d'un puissant allié, intervention divine).
4-5 réussites nettes	L'âme est envoyée sur la colline de Yomotsu Hiro. Elle est incapable de réintégrer son corps à moins d'une intervention divine.
+5 réussites nettes	L'âme de la victime est définitivement déchirée de son corps. Elle est envoyée sur la colline de Yomotsu Hiro où elle est condamnée à tomber en Hadès.

Coût total : 63

Cosmos : 15

Si Deathmask se l'effectue sur lui-même :

Son âme quitte son corps pendant autant de tours que de réussites brutes. Elle est libre de voyager où bon lui semble mais doit absolument réintégrer son corps avant la fin du temps réglementaire, sous peine de briser le lien unissant le corps et l'âme.

Coût total : 46

Cosmos : 11

SEKI SHIKI MEIKAI HA (2)

Cette même attaque peut également servir à Deathmask pour détruire les corps physiques de ses adversaires.

Type: offensif (-2)

Effet : dégâts (-1)

Puissance : 50 (-18)

Zone : une cible

Complexité : 10 (-10)

Maîtrise : 26 dés (-20)

Sphère : spirituelle

Coût total : 51

Cosmos: 12



Nom : Aiolia

Signe astrologique : Lion

Le plus fougueux des chevaliers d'or est également le frère du célèbre Aioros. Aiolia est digne de sa constellation : puissant et noble comme le lion, il se rangera du côté des chevaliers de bronze après avoir été convaincu par Saori. Malheureusement il se fera hypnotiser par le terrible Genrô Maôken de Saga.



CARACTERISTIQUES

Force: **11**
 Vigueur: **10**
 Dextérité: **10**
 Perception: **9**
 Charisme: **10**
 Intelligence: **8**

VERTUS

Sagesse: **8**
 Maîtrise de soi: **8**
 Courage: **11**
 Conviction: **11**
 Conscience: **9**
 Equilibre: **8**

COSMOS : 16

VOLONTE: 22

VITALITE: 124

ULTIME COSMOS : 89

COMPETENCES

Athlétisme: **11**
 Arts martiaux: **9**
 Bagarre: **11**
 Furtivité: **10**
 Esquive: **11**
 Lutte : **9**
 Survie : **8**
 Connaissance: **7**
 Mêlée : **8**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **5**
 Spirituelle **1**
 Feu: **0**
 Froid: **0**
 Dimensionnelle: **0**
 Biologique: **1**

SENS

Vue: **9**
 Ouïe: **9**
 Odorat: **9**
 Toucher: **9**
 Goût: **9**
 7^{ème} sens: **13**



ARMURE SACREE DU LION

Capacité protectrice : 40 **(-175)**

Seuil de destruction : 80

Zone de couverture complète +2 réussites en défense **(-5)**

Régénération : niveau 5 **(-10)**

Renforcement : force +1, dextérité +1 **(-7)**

Cosmos : +25 **(-66)**

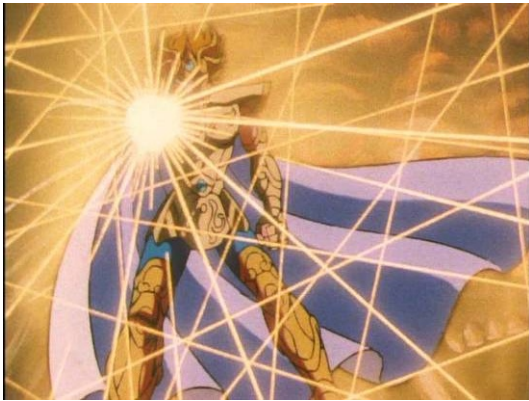
Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2

(Valeur : 263 points d'armure)



LIGHTNING PLASMA

Aiolia décoche une multitude de rayons de lumière frappant à mort ses adversaires.



Type : offensif (-2)

Effet : dégâts perçants et coupants (-1)

Puissance : 70 (-26)

Complexité : 10 (-10)

Maîtrise : 30 dés (-24)

Zone d'effet : large (-5) ou cibles multiples (-3)

Sphère : matérielle

Coût total : 71

Cosmos : 17

LIGHTNING BOLT

Aiolia frappe droit devant par une puissante boule de lumière. Cette technique est plus puissant que le Lightning Plasma mais n'affecte qu'une seule cible.



Type : offensif (-2)

Effet : dégâts explosifs (-1)

Dégâts : 80 (-30)

Maîtrise : 30 dés (-24)

Complexité : 10 (-10)

Zone d'effet : une cible

Sphère : matérielle

Coût total : 67

Cosmos : 16

SISHI NO KIBA

Aiolia dispose d'une attaque permettant de terrasser des ennemis beaucoup plus faible que lui sans le moindre effort. Il lui suffit de lever le doigt pour projeter un rayon de lumière qui terrasse son ennemi. Cette attaque n'est pas d'une extrême puissance mais est projetée à la vitesse de la lumière.



Type : offensif (-2)

Effet : dégâts perçants (-1)

Puissance : 30 (-10)

Complexité : 9 (-8)

Maîtrise : 20 dés (-14)

Zone d'effet : une cible

Sphère : matérielle

Coût total : 35

Cosmos : 8

Nom : Shaka

Signe astrologique : Vierge

Chevalier mystique, on dit de Shaka qu'il est l'homme le plus proche des dieux, et qu'il suivrait le même chemin que Bouddha. Respecté au sein de la chevalerie, il est un être complexe, supérieur et hautain. Mais sa défaite face à Ikki lui ouvrira les yeux. Lors de la guerre contre Hadès, il s'éveillera au 8^{ème} sens : l'Arayashiki afin d'aller contrer Hadès directement en Enfer.



CARACTERISTIQUES

Force: **7**
 Vigueur: **7**
 Dextérité: **8**
 Perception: **11**
 Charisme: **10**
 Intelligence: **11**

VERTUS

Sagesse: **11**
 Maîtrise de soi: **10**
 Courage: **9**
 Conviction: **9**
 Conscience: **11**
 Equilibre: **11**

COSMOS : 21

VOLONTE: 18

VITALITE: 92

ULTIME COSMOS : 124

COMPETENCES

Athlétisme: **7**
 Arts martiaux: **5**
 Bagarre: **5**
 Furtivité: **9**
 Esquive: **9**
 Lutte : **5**
 Survie : **9**
 Connaissance: **11**
 Mêlée : **9**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **3**
 Spirituelle: **5**
 Feu: **0**
 Froid: **0**
 Dimensionnelle: **5**
 Biologique: **5**



SENS

Vue: **0 / 11** (*quand il ouvre les yeux*)
 Ouïe: **11**
 Odorat: **11**
 Toucher: **11**
 Goût: **11**
 7^{ème} sens: **16**

Spécial : Shaka garde constamment les yeux fermés pour développer de façon extrême son cosmos. Cependant, il est obligé d'ouvrir les yeux afin de lancer son attaque la plus puissante : le Tenbu Hôrin. Quand il ouvre les yeux, le cosmos accumulé par Shaka explose et cette décharge d'énergie lui permet de lancer cette technique parfaite.

TEN MA KÔ FUKU

Shaka concentre son cosmos puis le libère d'un coup sur ses adversaires dans une très large déflagration.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts explosifs (-1)

Puissance : 55 (-20)

Complexité : 10 (-10)

Maîtrise : 30 dés (-24)

Zone d'effet : large (-5)

Sphère : matérielle

Coût total : 62

Cosmos : 15



TENKÛHAJA CHIMIMÔRYÔ

Shaka invoque des esprits des montagnes représentant les 108 tares humaines afin de terroriser ses adversaires et les faire mourir de peur. Un homme sage n'a rien à craindre d'une telle attaque.

Type : mental mais par le biais d'illusions (-2)

Effets : aliénation de la sagesse et le courage (-10)

Jets adverses : sagesse x2 puis courage x2.

On réalise les jets une fois pour chaque effet. La victime perd 1 point dans la vertu correspondante par réussite nette.

Maîtrise : 20 dés (-14)

Complexité : 8 (-6)

Zone d'effet : immense (-10)

Point faible : ne fonctionne que contre les spectres (+3)

Sphère : spirituelle

Coût total : 39

Cosmos : 9

KÂN : GLOBE DE PROTECTION

Shaka peut s'entourer d'un champ protecteur quasi indestructible.

Type : défensif (-2)

Effet : absorption de dégâts (-1)

Puissance : 85 (-32)

Durée : type 1 (-4)

Maîtrise : 30 dés (-24)

Complexité : 10 (-10)

Zone d'effet: autour, dessus (-2)

Mobilité : aucune

Coût total : 75

Cosmos : 18

Sphère: matérielle



RIKU DÔ RIN NE

Les 6 Mondes de la métempsychose fait allusion au concept bouddhique des réincarnations en homme, en bête, en démon guerrier, en démon dévoreur, en bête ou en déva. Les 6 Mondes n'existent pas réellement au sens où le Bouddhisme considère qu'on ne tombe en enfer que si l'on croit déjà y être. Autrement dit, les victimes de cette technique ne sont envoyés nulle part mais tombent leur « l'enfer de leurs propres remords », menant à leur autodestruction. C'est pour cette raison que les personnes ayant une grande force mentale, comme Shaka, parviennent à rejeter l'état mental imposé que sont les mondes.

Type : mental (-2)

Effets : aliénations de la sagesse, de la conscience et de l'équilibre (-15)

Jets : sagesse x2, conscience x2, puis équilibre x2. Pour chaque jet, la victime perd 1 point dans la vertu correspondante par réussite nette obtenue.

Maîtrise : 22 dés (-16)

Complexité : 7 (-4)

Zone d'effet : immense (-10)

Sphère : spirituelle

Coût total : 47

Cosmos : 11



TENBU HÔRIN

Cette attaque combine à la fois une défense parfaite et une attaque parfaite. Il s'agit de la plus terrible attaque de Shaka. Celui ci a besoin d'ouvrir les yeux pour faire exploser le cosmos accumulé et lancer cette attaque. Le Tenbu Hôrin rend sa victime inoffensive en lui supprimant ses sens et la réduit à l'incapacité d'action la plus totale.



Type : malus (-2)

Effet : affectation des sens (-7)

Sens affectés : 5 sens (-16)

Puissance : -7 points de sens (-24)

Maîtrise : 29 dés (-23)

Complexité : 10 (-10)

Zone d'effet : large (-5)

Jet adverse : perception x2

Durée : 1 tour par réussite nette.

Sphère : biologique

Coût total : 87

Cosmos : 21

Note : Shaka doit obligatoirement ouvrir les yeux pour lancer cette technique.

TENJÔTENGE YUIGADOKUSON

Shaka peut effacer une partie de la mémoire de sa victime et la lui rendre quand il le désire.

Type : mental (-2)

Effet : effacement mental (-8)

Maîtrise : 19 dés (-13) difficulté à fixer selon le souvenir à effacer

Complexité : 8 (-4)

Jet adverse : conviction + équilibre

Zone d'effet : une cible

A noter que Shaka est capable de faire ressurgir le souvenir dans l'esprit de sa victime.

Table de réussites nettes	
1 RN	Le souvenir est effacé de façon temporaire (quelques heures)
2 RN	Le souvenir est effacé de façon pour quelques jours
3 RN	Le souvenir est effacé de façon pour plusieurs semaines voire plusieurs mois
4 RN	Le souvenir est effacé de manière presque définitive. Il est très difficilement récupérable (hypnose, choc émotionnel intense, situation particulière ou intervention divine)
5+ RN	Le souvenir est effacé de manière totalement irrémédiable à l'exception faite d'une intervention divine

Sphère : spirituelle

Coût total : 27

Cosmos : 6

ILLUSIONS

Shaka est capable de créer des illusions presque parfaites, trompant les 5 sens.

Type : Illusion (-2)

Effet : changement de décor (-3)

Sens affectés : 5 sens (-7)

Complexité : 8 (-6)

Maîtrise : 18 dés (-12)

Portée : dans les environs (-5)

Jet adverse : perception+sagesse

Table de réussites nettes	
1 RN	L'illusion dure 2 tours
2 RN	L'illusion dure 4 tours
3 RN	L'illusion dure 6 tours
4 RN	L'illusion dure 8 tours
5+ RN	L'illusion dure indéfiniment

Sphère : spirituelle

Coût total : 35

Cosmos : 8

PERCEPTION DES EMOTIONS

Shaka peut facilement lire les sentiments des personnes proches de lui, sans toutefois pouvoir lire leurs pensées intimes.

Type: mental (-2)

Effet : perceptions des émotions (-3)

Maîtrise : 11 dés (-5)

Complexité : 7 (-4)

Zone d'effet : une cible située devant elle

Sphère : spirituelle

Coût total : 14

Cosmos : 3

TELEKINESIE

Shaka possède des dons télékinésiques supérieurs à la moyenne d'un chevalier d'or. Ainsi, il envoya son cosmos sur l'île Kanon afin de paralyser Ikki.

Type : dons psychokinésiques (-2)

Effet : télékinésie (-5)

Maîtrise : 16 dés (-10)

Durée : 3 tours (-4)

Complexité : 6 (-2)

Sphère : spirituelle

Coût total : 23

Cosmos : 5

TELEPATHIE

Les pouvoirs télépathiques de Shaka sont si grand qu'il peut communiquer avec n'importe qui, où qu'il se trouve même à travers les dimensions.

Type : mental (-2)

Effet : télépathie (-1)

Maîtrise : 8 dés (-2)

Complexité : 5

Difficulté : 10-sagesse

Portée : dans tous les mondes et dimensions (-10)

Zone d'effet : une cible

Jet adverse : maîtrise de soi + équilibre (sauf si la cible est consentante)

Sphère : spirituelle

Coût total : 15

Cosmos : 3



ARMURE SACREE DE LA VIERGE

Capacité protectrice : 40 (-175)

Seuil de destruction : 80

Zone de couverture complète : +2 réussites en défense (-5)

Régénération : niveau 5 (-10)

Renforcement : force +1, dextérité +1 (-7)

Cosmos : +25 (-66)

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2

(Valeur : 263 points d'armure)

Nom : Dohko

Signe astrologique : Balance

Communément appelé "vieux maître", Dohko est âgé de 261 ans. Il est l'un des survivants à la guerre sainte qui a eu lieu contre Hadès en 1743. Il a été récompensé de sa bravoure par Athena en recevant le Misopéthamenos, prolongeant sa vie. Il est devenu un homme respecté, emplis de sagesse, et a pris Shiryu comme disciple.



En bleu : vieux maître

En vert : Dohko rajeuni

CARACTERISTIQUES

Force:	2	10
Vigueur:	2	10
Dextérité:	2	10
Perception:	11	11
Charisme:	11	10
Intelligence:	11	11

VERTUS

Sagesse:	11	11
Maîtrise de soi:	10	10
Courage:	11	11
Conviction:	11	11
Conscience:	11	11
Equilibre:	11	11

COMPETENCES

Athlétisme:	0	8
Arts martiaux:	3	10
Bagarre:	1	8
Furtivité:	8	8
Esquive:	3	10
Lutte :	0	8
Survie :	8	10
Connaissance:	11	11
Mêlée :	1	8

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle:	5	5
Spirituelle	5	5
Feu:	0	0
Froid:	0	0
Dimensionnelle:	2	2
Biologique:	3	3

SENS

Vue:	11
Ouïe:	11
Odorat:	11
Toucher:	11
Goût:	11
7 ^{ème} sens:	17



COSMOS :	21	21
VOLONTE:	22	22
VITALITE:	60	124
ULTIME COSMOS :	129	129



ARMURE SACREE DE LA BALANCE

Capacité protectrice : 40 (-175)

Seuil de destruction : 80

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2

Zone de couverture complète : +2 RB en défense (-5)

Régénération : niveau 5 (-10)

Renforcement : force +1, dextérité +1 (-7)

Cosmos : +25 (-66)

(Valeur : 263 points d'armure)

Les armes de la balance

Ces armes extrêmement puissantes sont détenues par le chevalier d'or de la Balance. Lui seul est assez sage pour les conserver et les distribuer aux chevaliers d'or quand Athena lui en donne l'ordre. On dit que les armes de la Balance sont capables de détruire les étoiles.

Chaque arme possède les caractéristiques suivantes (même les boucliers)

Arme majeure ou bouclier (-3)

Puissance : 100 (-456)

Souplesse : 4 (-17)

CP des boucliers : 100 (-931)

Taille : standard, excepté les lances qui sont de grande taille (-3)

ROZAN HYAKU RYU HA

"Les cent dragons de Rozan" est une technique des plus dévastatrices qui soit. Une centaine de dragons pulvérisent tout ce qu'ils touchent à la vitesse de la lumière.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts contondants (-1)

Puissance : 100 (-38)

Complexité : 10 (-10)

Zone d'effet : large (-5)

Sphère : matérielle



Maîtrise pour Dokho vieux : 25dés (-19)

Coût total : 75

Cosmos : 18

Maîtrise pour Dokho jeune : 35 dés (-27)

Coût total : 85

Cosmos : 21

ROZAN SHO RYU HA

Dohko maîtrisait également cette attaque à la perfection avant qu'il ne l'enseigne à Shiryu. Dohko ne souffre pas du même point faible que Shiryu. Il peut également la lancer une vitesse beaucoup plus grande.

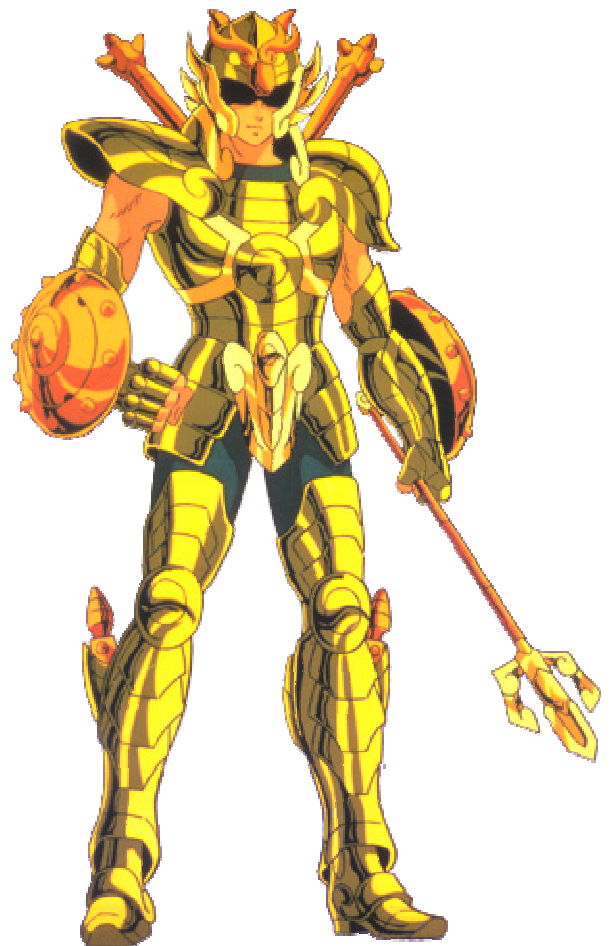


Type : offensif (-2)
Effet : dégâts physiques (-1)
Puissance : 30 (-10)
Zone d'effet : une cible
Complexité : 10 (-10)
Maîtrise: 26 dés (-20)
Sphère : matérielle
Coût total : 43
Cosmos : 10

TELEKINESIE

Dokho est extrêmement doué en télékinésie

Type : dons psychokinésiques (-2)
Effet : télékinésie (-5)
Complexité : 9 (-8)
Maîtrise : 20 dés (-14)
Durée : 5 tours (-6)
Sphère : spirituelle
Coût total : 35
Cosmos : 8



Nom : Milo

Signe astrologique : Scorpion

Le chevalier du scorpion est à la fois plein de hargne et de noblesse. Il représente bien l'idéal de la chevalerie. Sa terrible "aiguille écarlate" permet à son adversaire de choisir entre la reddition ou la mort. Lors de son combat contre Hyoga, il sera impressionné par l'abnégation et la volonté de celui-ci, et le laissera finalement passer son temple.



CARACTERISTIQUES

Force: **9**
 Vigueur: **9**
 Dextérité: **10**
 Perception: **9**
 Charisme: **8**
 Intelligence: **9**

VERTUS

Sagesse: **9**
 Maîtrise de soi: **9**
 Courage: **9**
 Conviction: **9**
 Conscience: **9**
 Equilibre: **9**

COSMOS : 18

VOLONTE: 18

VITALITE: 108

ULTIME COSMOS : 92

COMPETENCES

Athlétisme: **9**
 Arts martiaux: **10**
 Bagarre: **9**
 Furtivité: **10**
 Esquive: **10**
 Lutte : **8**
 Survie : **8**
 Connaissance: **9**
 Mêlée : **8**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **4**
 Spirituelle **2**
 Feu: **0**
 Froid: **0**
 Dimensionnelle: **0**
 Biologique: **5**

SENS

Vue: **9**
 Ouïe: **9**
 Odorat: **9**
 Toucher: **9**
 Goût: **9**
 7^{ème} sens: **12**





SCARLET NEEDLE

Cette redoutable attaque est constituée de 15 coups, un par étoile de la constellation du Scorpion. Cette attaque est longue et permet à l'adversaire d'abandonner. Le dernier coup est ultime et achève l'adversaire : il s'agit d'Antarès !

Niveau 1 : les 14 premières piqûres : « la capitulation ou la mort »

Type : offensif, malus (-5)

Maîtrise : 27 dés (-21)

Complexité : 10 (-10)

Effet 1 : dégâts destructifs de poison (-3)

Les piqûres de l'aiguille font jaillir le sang de partout et les plaies s'agrandissent. L'aiguille est si fine qu'elle passe à travers les plaques de n'importe quelle armure.

Puissance : 35 + bonus aux réussites nettes (-20)

Durée : 4 tours (-5)

Jet de défense (esquive, parade, analyse...)

1 RN	La cible est touchée et le poison va bientôt pénétrer dans l'organisme de la victime
2-3 RN	Le poison de l'aiguille écalarte va rapidement affecter l'organisme (-1 dé pour le jet de vigueur)
4-5 RN	Le poison traverse les artères en direction du coeur (-2 dés pour le jet de vigueur)
6-7 RN	Le poison se répand dans tout le corps via les veines et les artères (-3 dés pour le jet de vigueur)

Si le jet adverse de défense échoue, le poison s'infiltrer. Durant les 4 tours, la victime effectue un jet de vigueur x2 contre le poison. Si la victime réussit un jet, elle ne perd pas de vie pour le tour. Autrement elle subit les dégâts sans prise en compte de l'armure.

Effet 2 : entrave aux actions (-7)

La douleur est tellement intense que la victime peut finir par sombrer dans la folie, et son corps ne répond plus parfaitement. Le sang s'écoule et les 5 sens sont affaiblis.

Malus : -2 dés (-3)

Durée : 4 tours (-6)

Sphère : biologique

Coût Total : 75

Cosmos : 18

NOTE : cette attaque représente les 14 piqûres. Bien que la série montre que Milo lance ses piqûres une par une, on considèrera qu'il ne s'agit que d'un effet de style. Si Milo veut réellement lancer quelques piqûres à la fois, il faudra re-crée une mini botte secrète à partir de celle-ci, en considérant que la somme des effets des 14 piqûres est égale à celle-ci.

Niveau 2 : Antarès !

Antarès est le nom de la plus grosse étoile de la constellation du Scorpion. Il s'agit aussi de la quinzième piqure : elle est meurtrière et permet à Milo d'achever ses rares adversaires qui ont survécu aux 14 premières.

NOTE : Au niveau des règles, Antarès ne sera pas considéré comme un second niveau mais comme une nouvelle botte, car les effets du premier niveau ne sont pas inclus.



Type : offensif (-2)
Effet : dégâts perçants (-1)
Puissance : 70 + bonus aux RN (-26)
Maîtrise : 30 dés (-24)
Complexité : 10 (-10)
Sphère : biologique
Coût Total : 63
Cosmos : 15

RESTRICTION

Milo le scorpion paralyse ses victimes à distance rien qu'en les regardant.

Type : malus (-2)
Effet : paralysie (-3)
Zone paralysée : tout le corps (-5)
Zone d'effet : large (-5)
Complexité : 8 (-6)
Maîtrise : 20 dés (-14)
Sphère : biologique
Jet adverse : vigueur x2
Coût total : 35
Cosmos : 8



ARMURE SACREE DU SCORPION

Capacité protectrice : 40 (-175)
Seuil de destruction : 80
Zone de couverture complète +2 réussites en défense (-5)
Régénération : niveau 5 (-10)
Renforcement : force +1, dextérité +1 (-7)
Cosmos : +25 (-66)
Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2
(Valeur : 263 points d'armure)

Nom : Aiolos

Signe astrologique : Sagittaire

Aiolos est l'incarnation même de la Chevalerie. Symbole de l'espoir et de la volonté, il a offert sa vie pour Athena, en sauvant sa nouvelle réincarnation des mains de Saga. Mais même mort, son cosmos sera toujours présent auprès de Seiya et de ses compagnons, et son armure veillera sur eux.



CARACTERISTIQUES

Force: **9**
Vigueur: **8**
Dextérité: **9**
Perception: **9**
Charisme: **10**
Intelligence: **8**

VERTUS

Sagesse: **9**
Maîtrise de soi: **8**
Courage: **11**
Conviction: **11**
Conscience: **9**
Equilibre: **9**

COSMOS : 17

VOLONTE: 20

VITALITE: 104

ULTIME COSMOS : 103

COMPETENCES

Athlétisme: **10**
Arts martiaux: **9**
Bagarre: **9**
Furtivité: **9**
Esquive: **8**
Lutte : **8**
Survie : **10**
Connaissance: **10**
Mêlée : **8**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **5**
Spirituelle: **1**
Feu: **0**
Froid: **0**
Dimensionnelle: **1**
Biologique: **1**



SENS

Vue: **9**
Oùie: **9**
Odorat: **9**
Toucher: **9**
Goût: **9**
7^{ème} sens: **15**

ATOMIC THUNDERBOLT

Aiolos envoie de son poing des milliers de flèches de lumière d'une puissance et vitesse incroyable !

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts perçants et explosifs (-1)

Puissance : 65 (-24)

Maîtrise : 30 dés (-24)

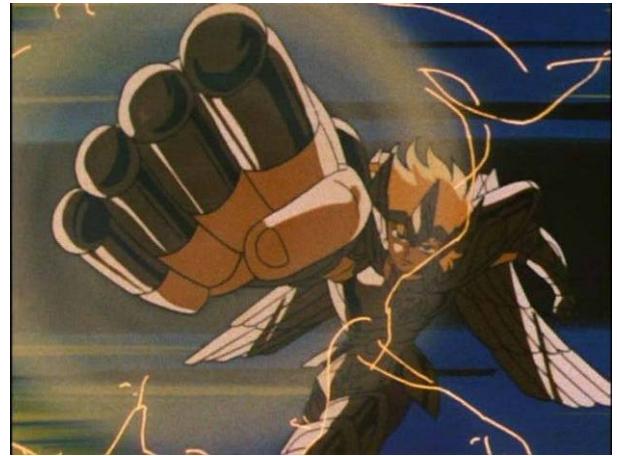
Zone d'effet : large (-5) ou cible multiples (-3)

Complexité : 10 (-10)

Sphère : matérielle

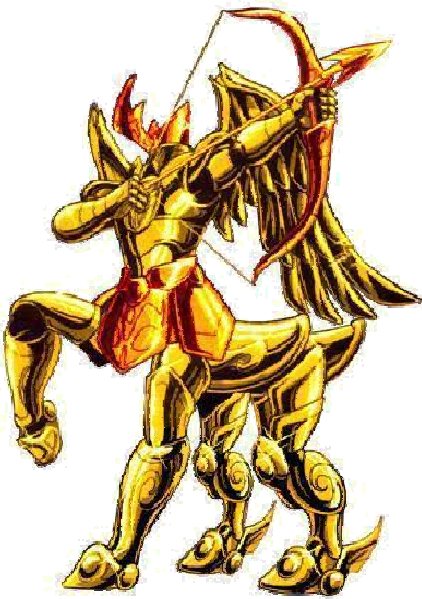
Coût Total : 69

Cosmos : 17



ARMURE SACREE DU SAGITTAIRE

La gold cloth du Sagittaire est la plus puissante des 12 armures d'or. Elle fut portée par le légendaire Aiolos, l'homme qui sauva Athéna des griffes de Saga. Malgré la mort de son propriétaire, l'armure reste présente pour protéger les plus fidèles chevaliers de la déesse. (Valeur : 263 points d'armure)



Capacité protectrice : 40 (-175)

Seuil de destruction : 80

Zone de couverture complète +2 réussites en défense (-5)

Régénération : niveau 5 (-10)

Renforcement : force +1, dextérité +1 (-7)

Cosmos : +25 (-66)

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2

Les Ailes du Sagittaire : L'armure d'or possède deux ailes majestueuses. Celles-ci permettent à son porteur de voler quelques instants, ou d'esquiver presque n'importe quel coup porté (sans aucun

lancer de dés, sauf réussites exceptionnelles de l'assaillant).

La Flèche de la Justice : Il s'agit de l'attaque la plus puissante qui puisse exister puisqu'elle peut même terrasser un Dieu. Seul un personnage Bon revêtu de l'armure d'Or du Sagittaire peut la lancer. La Flèche d'Or ne doit être utilisée qu'en cas d'extrême urgence, avec le consentement de l'esprit de l'armure.

Le chevalier doit dépenser presque tout ce qui lui reste de cosmos pour lancer la flèche d'or, ce qui nécessite plusieurs tours selon la conscience du chevalier. La flèche d'or est inéquivable. Si la cible est mauvaise, elle est alors touchée en plein cœur et meurt sur le coup.

Cas particulier : contre un dieu : si le cosmos du chevalier n'est pas assez grand (à déterminer par le MJ), et que le roleplay du joueur n'est pas à la hauteur alors la Flèche d'Or peut être retournée par le dieu et renvoyée vers le chevalier. Celui-ci sera alors transpercé par la flèche et perdra la moitié de ses points de vie. S'il reçoit une seconde fois la flèche, il périra.

Nom : Shura

Signe astrologique : Capricorne

Shura est un chevalier fier qui pense être le plus fidèle parmi les fidèles. Il a reçu d'Athena Excalibur, l'épée légendaire capable de trancher n'importe quoi. Vaincu par Shiryu en combat singulier, il comprendra son erreur un peu tard mais aura juste le temps de sauver Shiryu de la mort.



CARACTERISTIQUES

Force: **10**
Vigueur: **9**
Dextérité: **10**
Perception: **9**
Charisme: **8**
Intelligence: **8**

VERTUS

Sagesse: **9**
Maîtrise de soi: **9**
Courage: **9**
Conviction: **11**
Conscience: **9**
Equilibre: **11**

COSMOS : 18

VOLONTE: 18

VITALITE: 108

ULTIME COSMOS : 87

COMPETENCES

Athlétisme: **9**
Arts martiaux: **10**
Bagarre: **10**
Furtivité: **10**
Esquive: **10**
Lutte : **8**
Survie : **8**
Connaissance: **8**
Mêlée : **10**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **5**
Spirituelle: **2**
Feu: **0**
Froid: **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **1**

SENS

Vue: **9**
Oùie: **8**
Odorat: **9**
Toucher: **10**
Goût: **9**
7^{ème} sens: **11**

Avantage : Shura est persuadé d'être le plus grand défenseur de la justice, et reçoit de cette volonté de fer un bonus de -2 en difficulté pour contrer les attaques mentales (jets d'équilibre ou de conviction) ainsi que contre les tentatives de persuasion.



EXCALIBUR

L'Épée Sacrée, offerte par Athena au chevalier du Capricorne, réside dans les bras de Shura. Grâce à elle il peut trancher absolument n'importe quoi, même une armure d'or !

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts tranchants et perçants (-1)

Puissance : 70 points de dégâts + bonus (-26)

Zone d'effet : Shura doit choisir la zone à viser.

Zone visée	difficulté	Bonus de dégâts
bras	+1	+2
jambe	+2	+4
organes	+3	+12
tête ou cœur	+3	+15



Jet adverse : perception+dextérité (pour bloquer la lame) ou esquive+dextérité (pour esquiver)

Spécial : Impossible à encaisser ! Une armure touchée est automatiquement détruite, une armure d'or voit juste son membre touché détruit (même si l'attaque n'a pas fait de réussites nettes !). Avant d'être détruite, l'armure absorbe les dommages à hauteur de sa CP.

Table de réussites	
1-2 RN	Excalibur ne fait qu'effleurer le membre touché mais cela suffit pour l'entailler et faire jaillir le sang. La victime subit un malus de -1 dé pendant 1 à 2 tours pour toute action nécessitant ce membre.
3-4 RN	Le membre touché est touché profondément, créant une hémorragie plus ou moins importante. La victime subit un malus de -2 dés pour se servir du membre jusqu'à sa guérison.
5 RN	Excalibur a tranché les muscles et les nerfs du membre touché. Le membre est inutilisable, et si la victime survit à l'hémorragie, elle subira un malus de -3 dés sur toutes ses actions. Si la tête ou le cœur sont touchés, la mort est inévitable.
6+ RN	L'épée sacrée tranche net le membre touché ! Le MJ doit déterminer de très gros malus, et la victime peut mourir ou tomber dans le coma quel que soit son nombre de points de vie restant.



Complexité : 10 (-10)

Sphère : matérielle

Coût total : 63

Maîtrise : 30 dés (-24)

Cosmos : 15

JUMPING STONE

Shura profite de la force de son adversaire pour le projeter au loin grâce à ses jambes puissantes.

Type : offensif * (-2)

Effet : dégâts (-1)

Puissance : 30 (-10)

Complexité : 8 (-6) : *difficulté de l'adversaire pour porter son attaque*

Maîtrise : 18 dés (-12)

Jet adverse : l'attaque de l'adversaire

Zone d'effet : une cible qui attaque

* *Shura utilise cette attaque pour répondre à une propre offensive de son adversaire. Ainsi, il peut utiliser la force de l'attaque ennemie pour mieux le projeter.*

Sphère : matérielle

Coût total : 31

Cosmos : 7

ARMURE SACREE DU CAPRICORNE

Capacité protectrice : 40 (-175)

Seuil de destruction : 80

Zone de couverture complète : +2 RB en défense (-5)

Régénération : niveau 5 (-10)

Renforcement : force +1, dextérité +1 (-7)

Cosmos : +25 (-66)

Bonus de classe :

- charisme : +3
- conscience +2

(Valeur : 263 points d'armure)



Nom : Camus

Signe astrologique : Verseau

Guerrier froid et noble, Camus est parfois appelé le "magicien de l'eau et de la glace". Il est considéré comme le plus grand chevalier du froid existant. Il mourra en combat singulier contre son propre disciple Hyoga, afin de lui apprendre son ultime arcane : l'exécution de l'aurore.



CARACTERISTIQUES

Force: **8**
Vigueur: **8**
Dextérité: **9**
Perception: **9**
Charisme: **9**
Intelligence: **9**

VERTUS

Sagesse: **10**
Maîtrise de soi: **10**
Courage: **9**
Conviction: **9**
Conscience: **9**
Equilibre: **9**

COSMOS : 20

VOLONTE: 18

VITALITE: 100

ULTIME COSMOS : 100

COMPETENCES

Athlétisme: **8**
Arts martiaux: **10**
Bagarre: **9**
Furtivité: **8**
Esquive: **9**
Lutte : **9**
Survie : **10**
Connaissance: **10**
Mêlée : **9**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **2**
Spirituelle: **2**
Feu: **0**
Froid: **5**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **2**

SENS

Vue: **8**
Oùie: **8**
Odorat: **9**
Toucher: **10**
Goût: **10**
7^{ème} sens: **12**

Avantage : Camus est connu comme étant le maître du froid. Il est capable de résister à n'importe quelle baisse de température, et reçoit un bonus de -2 en difficulté pour ses jets contre le froid.



DIAMOND DUST

Camus projette une bourrasque de froid sur son adversaire. Sa maîtrise du Diamond Dust est largement supérieure à celle de ses disciples.

Type : offensif et malus (-5)

Effets : dégâts de froid et entrave aux actions (-3)

Malus : -3 dés (-6)

Durée : 2 tours (-2)

Zone d'effet : une cible

Puissance : 20 (-6)

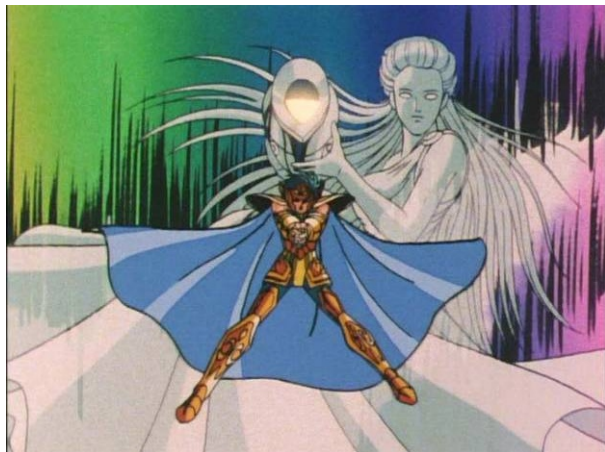
Maîtrise : 17 dés (-11)

Complexité : 6 (-2)

Sphère : froid

Coût Total : 35

Cosmos : 8



AURORA EXECUTION

La plus puissante attaque de glace existante ! Camus joint ses mains et déverse un souffle proche du zéro absolu. Dans son ultime combat, Camus apprendra cette technique à Hyoga.

Type : offensif et malus (-5)

Effets : dégâts de froid et entrave aux actions (-3)

Malus : -8 dés (-21)

Durée : 5 tours (-8)

Zone d'effet : une cible

Puissance : 55 (-20)

Maîtrise : 30 dés (-24)

Complexité : 10 (-10)

Sphère : froid

Coût Total : 91

Cosmos : 22

FREEZING WALL

Camus peut créer un mur de glace indestructible.

Type : défensif (-2)

Effet : absorption de type 1 (-5)

Puissance : 80 (-30)

Complexité : 10 (-10)

Maîtrise : 22 dés (-16)

Zone d'effet : devant Camus

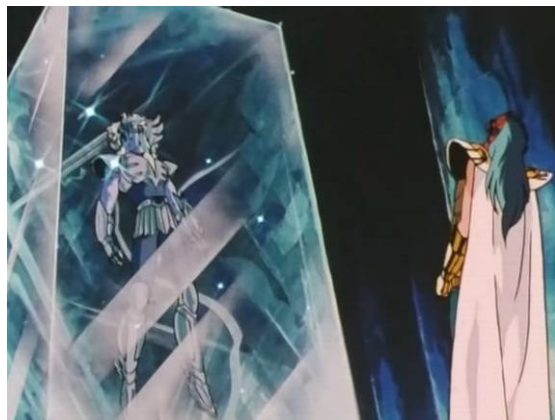
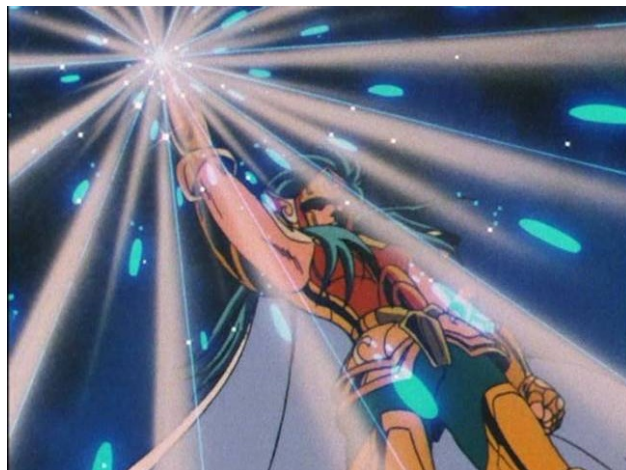
Mobilité : aucune

Durée : tant que le mur résiste

Sphère : froid

Coût Total : 63

Cosmos : 15



FREEZING COFFIN

Cette attaque peut plonger un adversaire dans un cercueil de glace indestructible pour l'éternité.

Type : malus (-2)

Effet : mise hors d'état de nuire (-35)

Maîtrise : 30 dés (-24)

Complexité : 5 (Camus réalise cette technique sur une victime déjà mise hors de combat)

La mort de Camus ne libère pas les victimes (-6)

Sphère : froid

Coût Total : 67

Cosmos : 16



ARMURE SACREE DU VERSEAU

Capacité protectrice : 40 (-175)

Seuil de destruction : 80

Zone de couverture complète +2 réussites en défense (-5)

Régénération : niveau 5 (-10)

Renforcement : force +1, dextérité +1 (-7)

Cosmos : +25 (-66)

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2

(Valeur : 263 points d'armure)

Nom : Aphrodite

Signe astrologique : Poissons

Aphrodite est un chevalier imbu de lui même. D'une beauté fatale, il possède des attaques raffinées qui font de lui un guerrier redoutable. Parmi les chevaliers d'or, il est l'un des seuls à connaître le secret de Saga et d'être resté à son service. Il se fera tuer par Shun d'Andromède, lequel aura ainsi vengé son maître Daidalos.



CARACTERISTIQUES

Force: 7
Vigueur: 7
Dextérité: 10
Perception: 9
Charisme: 10
Intelligence: 9

VERTUS

Sagesse: 7
Maîtrise de soi: 10
Courage: 8
Conviction: 10
Conscience: 9
Equilibre: 9

COMPETENCES

Athlétisme: 7
Arts martiaux: 9
Bagarre: 4
Furtivité: 9
Esquive: 9
Lutte : 2
Survie : 9
Connaissance: 9
Mêlée : 9

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: 4
Spirituelle: 1
Feu: 0
Froid: 0
Dimensionnelle: 0
Biologique: 5

SENS

Vue: 8
Oûie: 8
Odorat: 9
Toucher: 10
Goût: 10
7^{ème} sens: 10

COSMOS : 17

VOLONTE: 18

VITALITE: 92

ULTIME COSMOS : 78

Avantages : Aphrodite, tout comme la déesse du même nom, est d'une grande beauté. La première fois que quelqu'un le voit, qu'il s'agisse d'une femme ou d'un homme, cette personne est momentanément sous le choc d'une telle beauté. Aphrodite aura ainsi systématiquement l'initiative au premier tour et son adversaire subira un malus de +1 en difficulté. En outre, Aphrodite reçoit un bonus de -2 en difficulté lorsqu'il désire obtenir quelque chose par le charme.



ROYAL DEMON ROSE

Aphrodite lance une ou plusieurs roses rouges sur son adversaire à la vitesse de la lumière. Quiconque se fait blesser par leurs épines ou respire leur parfum est voué à une mort lente et agréable.

Type : malus (-2)

Effet : affectation des sens (-7)

Sens affectés : 5 sens (-16)

Puissance : -1 point de sens

Durée : 1 tour par réussite nette

Maîtrise : 20 dés (-14)

Complexité : 9 (-8)

Zone d'effet : une cible

Jet adverse : perception x2

Sphère : biologique

Coût total : 47

Cosmos : 11



PIRANHAN ROSE

Les roses noires d'Aphrodite sont une arme redoutable qui peut déchiqueter n'importe quoi en quelques secondes. Ainsi elles détruisent facilement la Chaîne Nébulaire de Shun.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts perçants (-1)

Puissance : 50 (-18)

Maîtrise : 30 dés (-24)

Complexité : 10 (-10)

Sphère : matérielle



Coût total : 55

Cosmos : 13

Spécial : tout ce qui rentre en contact avec les roses noires est pulvérisé (sauf une armure d'or ou équivalent)

BLOODY ROSE

L'arme la plus redoutable d'Aphrodite est une rose blanche qui se plante dans le cœur de ses adversaires. Une fois plantée dans le cœur de l'ennemi, elle pompe le sang de sa victime et devient rouge. C'est la mort au bout de quelques minutes.



Type : offensif (-2)

Effet : dégâts destructifs (-3)

Maîtrise : 30 dés (-24)

Complexité : 10 (-10)

Jet adverse 1 : jet d'esquive ou de contre

Jet adverse 2 : si la cible est touchée, vigueur x2 (à chaque tour)

Puissance : 19 points de dégâts + bonus aux réussites nettes (-7) par tour ! L'armure ne protège pas.

Durée : 6 tours (-14)

Sphère : biologique

Coût total : 60

Cosmos : 15

NUAGE DE ROSE

Aphrodite peut faire apparaître un nuage de pétales de roses, et ainsi s'évanouir dans les airs.

Type : illusion (-2)

Effet : disparition (-4)

Maîtrise : 19 dés (-13)

Complexité : 8 (-6)

Sens affectés : vue

Mobilité : Aphrodite peut se déplacer, mais toute action contre son adversaire le dévoile (-2)

Durée : 2 tours par réussite nette / 5 minutes par réussite nette.

Sphère : biologique

Coût total : 27

Cosmos : 6



ARMURE SACREE DES POISSONS

Capacité protectrice : 40 (-175)

Seuil de destruction : 80

Zone de couverture complète : +2 réussites en défense (-5)

Régénération : niveau 5 (-10)

Renforcement : force +1, dextérité +1 (-7)

Cosmos : +25 (-66)

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2

(Valeur : 263 points d'armure)

Les guerriers divins d'Asgard



Sept guerriers divins, vêtus des légendaires Robs divines d'Asgard, ont juré solennellement devant Hilda de Polaris de détruire le sanctuaire. Leur pouvoir est presque aussi grand que celui des chevaliers d'or d'Athena. Ils sont tous parvenus au dernier palier du 7^{ème} sens.

Nom : Thor

Titre : Etoile Gamma, Guerrier Divin de Phecda

Ancien braconnier, Thor se rangea du côté de Hilda après que celle-ci l'ait soigné et pardonné pour son braconnage. Il devint alors guerrier divin de Gamma, et posera de gros problèmes à Seiya de par sa force colossale. Ce n'est qu'une fois battu qu'il comprendra que la princesse Hilda n'est plus la douce femme qu'elle était autrefois.



CARACTERISTIQUES

Force: **11**
Vigueur: **11**
Dextérité: **7**
Perception: **7**
Charisme: **6**
Intelligence: **7**

VERTUS

Sagesse: **8**
Maîtrise de soi: **8**
Courage: **9**
Conviction: **9**
Conscience: **8**
Equilibre: **8**

COSMOS : 16
VOLONTE: 18
VITALITE: 124
ULTIME COSMOS : 74

COMPETENCES

Athlétisme: **10**
Arts martiaux: **3**
Bagarre: **11**
Furtivité: **6**
Esquive: **5**
Lutte : **10**
Survie : **11**
Connaissance: **5**
Mêlée : **10**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **5**
Spirituelle **0**
Feu: **0**
Froid: **2**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **0**

SENS

Vue: **8**
Oùie: **8**
Odorat: **8**
Toucher: **6**
Goût: **5**
7^{ème} sens: **10**

Avantages :

Thor est une véritable force de la nature. Il possède une taille gigantesque lui apportant une force surhumaine, mais ne souffre pas pour autant d'une baisse d'agilité.

Thor a une foi absolue envers la princesse Hilda de Polaris. Cette foi et cet amour lui confèrent un bonus de volonté lorsqu'il se bat contre des adversaires voulant attaquer celle à qui il a juré protection.

Inconvénient :

Comme la quasi majorité des guerriers d'Asgard, Thor est sensible à la chaleur extrême. Il subit un malus de +2 en difficulté contre les attaques de feu.



TITANIC HERCULE

Thor fait appel à sa force prodigieuse pour porter un coup de poing titanesque sur son adversaire !

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts contondants (-1)

Complexité : 7 (-4)

Puissance : 70 (-26)

Maîtrise : 24 dés (-18)

Sphère : matérielle

Coût total : 51

Cosmos : 12



GOD ROB DE PHECDA

En plus d'être une armure très puissante elle possède une paire de haches redoutables. Elle est portée par les plus grands individus d'Asgard!



Capacité protectrice : 22 (-55)

Seuil de destruction : 44

Zone de couverture complète : +2 réussites en défense (-5)

Régénération : niveau 2 (-1)

Cosmos : +15 (-36)

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2

Mjollnir Hammers : Seul quelqu'un possédant une force herculéenne et un cosmos fantastique peut réussir à manier ces deux haches. Elles sont surpuissantes !

Armes à distance de puissance 40 (-92)

Les haches sont considérées comme des armes à distance car elles ne s'utilisent qu'en lancer, et elles reviennent automatiquement vers leur propriétaire. Les deux haches sont considérées comme une seule arme.

(Valeur : 189 points d'armure)

Nom : Fenrir

Titre : Etoile Epsilon, Guerrier Divin d'Alioth

Guerrier extrêmement violent et impulsif, Fenrir cache derrière ses apparences solitaires et sa misanthropie non dissimulée un amour sans équivoque pour les loups, bêtes qui lui ont à maintes reprises sauvé la vie et dont il se montre capable d'adopter même les plus intimes comportements.

CARACTERISTIQUES

Force: **9**
 Vigueur: **9**
 Dextérité: **9**
 Perception: **9**
 Charisme: **3**
 Intelligence: **7**

VERTUS

Sagesse: **7**
 Maîtrise de soi: **8**
 Courage: **7**
 Conviction: **10**
 Conscience: **7**
 Equilibre: **5**

COMPETENCES

Athlétisme: **6**
 Arts martiaux: **7**
 Bagarre: **8**
 Furtivité: **9**
 Esquive: **10**
 Lutte : **5**
 Survie : **11**
 Connaissance: **3**
 Mêlée : **2**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **5**
 Spirituelle : **0**
 Feu: **0**
 Froid: **2**
 Dimensionnelle: **0**
 Biologique: **2**

SENS

Vue: **10**
 Ouïe: **9**
 Odorat: **10**
 Toucher: **8**
 Goût: **8**
 7^{ème} sens: **10**

COSMOS : 15
VOLONTE: 17
VITALITE: 106
ULTIME COSMOS : 70



Avantages : Fenrir sait communiquer avec les loups et les appeler quand il le désire. D'autre part, il est aussi souple qu'un félin et reçoit un bonus de -1 en difficulté à ses jets d'esquive.

Inconvénient : Fenrir est peu sociable avec les humains. Il lui est même très difficile de se tenir en leur compagnie sans qu'il perde son calme (jet de maîtrise de soi).

Le loup Ging : ce terrible loup est le plus fidèle ami de Fenrir. Il peut attaquer en même temps que lui. Il dispose de 20 points de vie, d'un groupement de 10 dés pour attaquer et esquiver, et cause des dommages à hauteur de 10 points de dégâts.

WOLF CRUELTY CLAW

Cette attaque de Fenrir n'est pas très puissante mais difficilement cernable. Fenrir lance son poing en avant qui envoie des griffes à une vitesse fulgurante sur l'adversaire.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts lacérants (-1)

Complexité : 10 (-10)

Puissance : 40 (-14)

Maîtrise : 26 dés (-20)

Zone d'effet : une personne

Sphère : matérielle

Coût total : 47

Cosmos : 11



NORTHERN GUNRO KEN

Cette seconde technique, bien que moins rapide, est beaucoup plus puissante que le Wolf Cruelty Claw.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts lacérants (-1)

Complexité : 9 (-8)

Puissance : 60 (-22)

Maîtrise : 21 dés (-15)

Zone d'effet : une personne

Sphère : matérielle

Coût total : 46

Cosmos : 11



GOD ROB D'ALIOTH

Cette armure divine représentant le loup Fenris est doté de griffes redoutables et améliore grandement les capacités physiques de son porteur.

Capacité protectrice : 26 (-76)

Seuil de destruction : 52

Renforcement : +3 en dextérité (-12)

Renforcement : +3 en perception (-6)

Régénération : niveau 5 (-10)

Cosmos : +22 (-57)

Bonus de classe : charisme +3, conscience +2

Zone de couverture complète : +2 RB en défense (-5)

Les griffes du loup : arme mineure de puissance 15 (-15)

(Valeur : 181 points d'armure)



Nom : Hagen

Titre : Etoile Bêta, Guerrier Divin de Merak

Troisième guerrier divin à faire son apparition, Hagen a grandi aux côtés de la princesse Freya et se pose en protecteur absolu. Ayant subi dans sa jeunesse un entraînement extrêmement éprouvant dans le cratère d'un volcan, il maîtrise le feu et la glace à la perfection. Il hait Hyoga qu'il juge responsable de la trahison de Freya envers Hilda.



CARACTERISTIQUES

Force: **9**
Vigueur: **9**
Dextérité: **8**
Perception: **7**
Charisme: **7**
Intelligence: **7**

VERTUS

Sagesse: **7**
Maîtrise de soi: **8**
Courage: **9**
Conviction: **8**
Conscience: **9**
Equilibre: **8**

COSMOS : 15
VOLONTE: 17
VITALITE: 106
ULTIME COSMOS : 75

COMPETENCES

Athlétisme: **7**
Arts martiaux: **7**
Bagarre: **8**
Furtivité: **4**
Esquive: **7**
Lutte : **5**
Survie : **8**
Connaissance: **5**
Mêlée : **5**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **4**
Spirituelle **0**
Feu: **4**
Froid: **4**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **0**

SENS

Vue: **7**
Oùie: **7**
Odorat: **7**
Toucher: **7**
Goût: **7**
7^{ème} sens: **11**

Avantage : Pour s'être entraîné pendant des années au cœur d'un volcan situé dans les contrées pourtant glacières d'Asgard, Hagen a développé une résistance accrue au froid et à la chaleur (bonus de -2 en difficulté).

Inconvénient : Hagen est un véritable fanatique. Malgré l'amour qu'il porte à la princesse Freya, il obéira aux ordres de sa souveraine Hilda de Polaris quitte à blesser sa bien aimée.





UNIVERSE FREEZING

Hagen envoie une bourrasque d'air glacial capable de geler temporairement même le magma !

Type : offensif et malus (-5)

Effets : dégâts de froid et entrave aux actions (-3)

Malus : -5 dés (-12)

Durée : 3 tours (-4)

Dégâts : 45 (-16)

Complexité : 9 (-8)

Maîtrise : 25 dés (-19)

Zone d'effet : une personne

Cosmos : 16

Sphère : froid

Coût total : 67



GREAT ARDENT PRESSURE

Hagen est le seul guerrier divin à maîtriser le feu, domaine dans lequel il surpasse largement le chevalier d'argent Babel.

Type : offensif (-2)

Effets : dégâts de flammes (-3)

Dégâts : 55 (-20)

Complexité : 9 (-8)

Maîtrise : 28 dés (-21)

Zone d'effet : large (-5)

Sphère : feu

Coût total : 59

Cosmos : 14

GOD ROB DE MERAK

Cette armure divine a la particularité unique de protéger son porteur contre tout changement de température.

Capacité protectrice : 27 (-80)

Seuil de destruction : 54

Zone de couverture complète : +2 réussites en défense (-5)

Régénération : niveau 1 (-1)

Cosmos : +18 (-45)

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2

Pouvoir de résistance au froid. Pour 4 points de cosmos, l'armure de Merak dégage une protection contre le froid de -200°. Son porteur reçoit 18 RB gratuites pour se protéger du froid pendant 1 tour. (-25)

Pouvoir de résistance au feu. Pour 4 points de cosmos, l'armure de Merak dégage une protection contre le feu de +3000°. Son porteur reçoit 18 RB gratuites pour se protéger du feu pendant 1 tour. (-25)

(Valeur : 181 points d'armure)



Nom : Albérich

Titre : Etoile Delta, Guerrier Divin de Megrez

Jeune homme extrêmement intelligent et ambitieux, il projette de s'emparer des saphirs d'Odin et de prendre ainsi le pouvoir en éliminant Hilda. Il n'hésite pas à utiliser des méthodes de combat assez déloyales pour cela et vaincra tour à tour Marine, Seiya et Hyoga avant d'être finalement vaincu par Shiryu.



CARACTERISTIQUES

Force: **5**
 Vigueur: **5**
 Dextérité: **7**
 Perception: **8**
 Charisme: **10**
 Intelligence: **11**

VERTUS

Sagesse: **8**
 Maîtrise de soi: **9**
 Courage: **6**
 Conviction: **8**
 Conscience: **7**
 Equilibre: **7**

COSMOS: 17

VOLONTE: 14

VITALITE: 68

ULTIME COSMOS : 78

COMPETENCES

Athlétisme: **5**
 Arts martiaux: **5**
 Bagarre: **4**
 Furtivité: **7**
 Esquive: **5**
 Lutte : **3**
 Survie : **6**
 Connaissance: **11**
 Mêlée : **8**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **3**
 Spirituelle: **0**
 Feu: **0**
 Froid: **1**
 Dimensionnelle: **0**
 Biologique: **5**



SENS

Vue: **9**
 Ouïe: **9**
 Odorat: **7**
 Toucher: **7**
 Goût: **8**
 7^{ème} sens: **10**



GOD ROB DE MEGREZ

Cette armure divine lugubre possède une épée de feu redoutable capable de protéger son porteur et de carboniser ses ennemis.

Capacité protectrice : 22 (-55)

Seuil de destruction : 44

Zone de couverture complète : +2 réussites en défense (-5)

Régénération : niveau 2 (-1)

Cosmos : +15 (-36)

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2

Épée de Flammes : Honoo no Ken

Arme majeure de puissance 18, et de souplesse 5 (-29).

Les flammes qu'elles dégagent peuvent atteindre 3000°, protégeant ainsi Albérich contre des flammes d'une telle intensité ou un froid allant jusque -200° (8 points de Cosmos). (-46)

Les flammes peuvent également brûler leurs victimes si Albérich active leur pouvoir. Pour 1 point de cosmos, les flammes ont une puissance de 25 (-11). Ce pouvoir utilise le groupement de dés de l'arme, à savoir « mêlée + dextérité ».

(Valeur : 183 points d'armure)



AMETHYST SHIELD

Albérich possède le pouvoir d'emprisonner ses ennemis dans un effroyable cercueil d'améthyste vampirisant à petit feu les forces des malheureuses victimes.

Type : malus (-2)

Effet : mise hors d'état de nuire (-35)

Complexité : 6 (-2)

Maîtrise : 18 dés (-12)

Zone d'effet : une personne

Jet adverse : défense classique (parade, esquive)

Seule la mort ou la volonté d'Albérich permet de libérer une victime d'un cercueil. Détruire le cercueil ne ferait que causer la mort prématurée de sa proie.

Sphère : biologique

Coût total : 51

Cosmos : 12



NATURE UNITY

Albérich est protégé tant que les esprits de la nature lui obéissent. Ces derniers attaqueront quiconque s'en prendra à lui.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts destructifs (-3)

Puissance : 30 (-10)

Durée : 5 tours (-9)

Complexité : 5

Maîtrise : 19 dés (-13)

Zone d'effet : immense (-10)

Résister physiquement aux esprits de la nature est vain car ils attaqueront sans relâche quiconque montrera un quelconque signe d'animosité. Les attaques seront donc incessantes contre toute cible mobile et agressive, et réussiront automatiquement sans jet de dé adverse (on ne comptera aucun bonus aux réussites nettes).

A l'inverse si le chevalier reste immobile et parvient à ne faire qu'un avec la nature, les esprits stopperont d'eux même leurs attaques. Le joueur doit réussir un jet adverse de « sagesse + maîtrise de soi ». (-6)

Albérich peut tenter de pousser à bout ses adversaires par un jet de intelligence x2 opposé à un jet de maîtrise de soi x2. Un échec provoquera l'attaque directe des esprits de la nature.

Points faibles : cette attaque ne peut être réalisée qu'en zone extérieure et dans la nature. De plus, Albérich ne peut effectuer aucun autre mouvement pendant qu'il contrôle les esprits de la nature (+2)

Sphère : biologique

Coût total : 51

Cosmos : 12



JET D'ACIDE

Albérich peut projeter de l'acide sur ses adversaires.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts d'acide (-1)

Puissance : 20 (-6)

Complexité : 6 (-2)

Maîtrise : 14 dés (-8)

Zone d'effet : une personne

Sphère : matérielle

Coût total : 19

Cosmos : 4

Nom : Mime

Titre : Etoile Eta, Guerrier Divin de Benetnasch

Malgré son calme et sa douceur apparente, Mime est un guerrier redoutable d'une puissance rare. Il paralyse ses adversaires par des mélodies mélancoliques tirées de sa lyre et les achève de ses rayons destructeurs. Il éprouve une haine farouche envers son père adoptif, mais demeure l'un des guerriers divins les plus charismatiques.



CARACTERISTIQUES

Force: **6**
Vigueur: **7**
Dextérité: **9**
Perception: **10**
Charisme: **11**
Intelligence: **10**

VERTUS

Sagesse: **11**
Maîtrise de soi: **9**
Courage: **9**
Conviction: **9**
Conscience: **10**
Equilibre: **5**

COSMOS : 20
VOLONTE: 18
VITALITE: 92
ULTIME COSMOS : 105

COMPETENCES

Athlétisme: **7**
Arts martiaux: **7**
Bagarre: **7**
Furtivité: **10**
Esquive: **8**
Lutte : **3**
Survie : **7**
Connaissance: **10**
Musique : **9**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **4**
Spirituelle : **5**
Feu: **0**
Froid: **1**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **0**

SENS

Vue: **10**
Oùie: **10**
Odorat: **10**
Toucher: **10**
Goût: **10**
7^{ème} sens: **13**

Avantages : Mime est capable de camoufler son esprit violent et sa haine. Ainsi, il rend inutilisable la chaîne nébulaire d'Andromède qui ne peut attaquer que des personnes maléfiques. Mime a une voix douce et mélodieuse, ce qui lui donne un bonus de difficulté de -2 pour convaincre ses opposants.

Inconvénient : Mime cache un lourd secret : il a tué son père adoptif en croyant que ce dernier avait assassiné ses parents. Il s'est conforté dans l'idée que son père était un assassin alors que son cœur lui disait qu'il était un bon père. Depuis, Mime est devenu une machine à tuer sans aucun sentiment... mais il aime toujours son père du plus profond de son cœur autant qu'il déteste la violence sans se l'avouer. Un choc psychologique pourrait alors le briser mentalement.



KOSUKEN

Mime projette de ses doigts des rayons de lumière fulgurants.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts coupants et perçants (-1)

Puissance : 45 (-16)

Complexité : 10 (-10)

Maîtrise : 32 dés (-26)

Zone d'effet : une cible

Sphère : matérielle

Coût total : 55

Cosmos : 13



PERCEPTION MENTALE

Mime peut lire facilement dans le cœur de ses adversaires et voit le fond de leurs pensées. Son pouvoir lui permet de découvrir la personnalité cachée ou non de ses opposants et d'apprendre des choses sur son passé.

Type : mental (-2)

Effet : perception des émotions (-3)

Jet adverse : équilibre + sagesse

Portée : cible à portée de voix

Complexité : 5

Maîtrise : 16 dés (-10)

Table de réussites nettes	
1-2 RN	Mime parvient à lire les pensées actuelles de son opposant ainsi que les sentiments qui l'animent.
3-4 RN	Mime apprend non seulement les pensées actuelles de sa cible mais aussi sa personnalité.
5-6 RN	Mime apprend tout de sa cible : sa façon d'agir, ses sentiments, son passé, ses problèmes de conscience

Sphère : spirituelle

Coût total : 15

Cosmos : 3

DEDOUBLEMENT ILLUSOIRE

En jouant de sa lyre, Mime provoque des hallucinations très puissantes : son adversaire le voit se dédoubler indéfiniment et est incapable de porter un coup convenablement.



Type : Illusion (-2)

Effet : dédoublement (-1)

Sens affectés : vue, ouïe, odorat (-2)

Mime crée 1 double par réussite brute : ils disparaissent si ils sont touchés, ou si l'adversaire réussit son jet d'équilibre + sagesse (-1 double par RN de l'adversaire)

Durée de l'illusion : 5 tours (-4)

Maîtrise : 20 dés (-14)

Complexité : 9 (-8)

Sphère : spirituelle

Coût total : 31

Cosmos : 7

STRINGER REQUIEM

La plus terrible attaque de Mime repose dans sa lyre. Celle-ci capture son adversaire et l'étrangle petit à petit. La mort est lente et douloureuse et s'achève lorsque Mime termine son requiem.

Types : malus et offensif (-5)

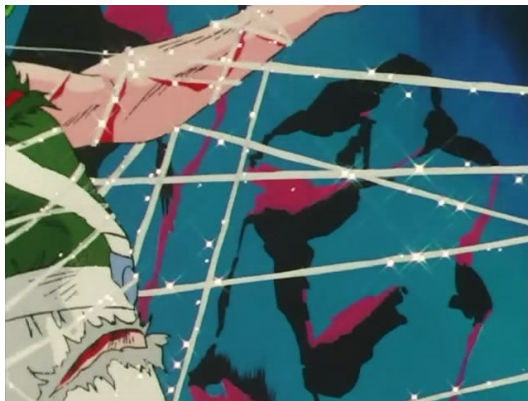
Effets : immobilisation et dégâts destructifs (-6)

Zone d'effet : une personne

Zone immobilisée : tout le corps (-5)

Complexité : 10 (-10)

Maîtrise : 30 dés (-24)



Il est impossible d'esquiver les fils de la lyre. La victime est emprisonnée tant qu'elle ne réussite pas un jet adverse et perd 43 points de dégâts (-19) (+ bonus de RN) par pendant 4 tours (-5). L'armure absorbe les dégâts jusqu'à la limite de sa CP.

Jet adverse pour se libérer des cordes: force x2

Jet adverse pour résister aux dégâts : vigueur x2

Sphère : matérielle

Coût total : 74

Cosmos : 18

GOD ROB DE BENETNASCH

Cette armure divine possède une lyre magique capable d'ensorceler quiconque écoute son chant. Elle augmente également les capacités intellectuelles et sensorielles de son porteur.

Capacité protectrice : 28 (-85)

Seuil de destruction : 56

Zone de couverture complète : +2 réussites en défense (-5)

Régénération : niveau 5 (-10)

Cosmos : +22 (-57)

Renforcement : intelligence +3, perception +3 (-12)

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2

La Lyre de Mime : les mélodies que Mime compose troublent son adversaire. Mime dépense 2 points de cosmos pour sa mélodie (-13)

- maîtrise: musique x2 : 18

- jet adverse : ouie x2

- la victime subit un malus de -3 dés pendant 2 tours

(Valeur : 182 points d'armure)



Nom : Syd

Titre : Etoile Zeta, Guerrier Divin de Mizar

Tout premier guerrier à faire son apparition, Syd ira jusqu'à se rendre au Japon pour y chercher la tête d'Athena, terrassant juste avant le chevalier d'or Aldébaran. C'est l'un des guerriers les plus proches de la princesse Hilda. Sa force est décuplée par les attaques traîtresses de son frère jumeau Bud, dont il feint d'ignorer l'existence.



CARACTERISTIQUES

Force: **8**
 Vigueur: **8**
 Dextérité: **8**
 Perception: **8**
 Charisme: **9**
 Intelligence: **8**

VERTUS

Sagesse: **8**
 Maîtrise de soi: **8**
 Courage: **9**
 Conviction: **10**
 Conscience: **9**
 Equilibre: **8**

COMPETENCES

Athlétisme: **8**
 Arts martiaux: **9**
 Bagarre: **8**
 Furtivité: **7**
 Esquive: **8**
 Lutte : **6**
 Survie : **7**
 Connaissance: **6**
 Mêlée : **5**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **4**
 Spirituelle: **0**
 Feu: **0**
 Froid: **4**
 Dimensionnelle: **0**
 Biologique: **0**

SENS

Vue: **7**
 Ouïe: **9**
 Odorat: **8**
 Toucher: **8**
 Goût: **8**
 7^{ème} sens: **11**

COSMOS : 16
VOLONTE: 19
VITALITE: 102
ULTIME COSMOS : 79



Avantage :

Syd est protégé en permanence par son ombre, l'étoile d'Alcor. En réalité, ce chevalier de l'ombre s'appelle Bud, et est le frère jumeau de Syd, disparu dès leur naissance.

VIKING TIGER CLAWS

Les griffes acérées de Syd fendent l'air et lacèrent les chairs de son ennemi. Elles laissent également des traces de givre sur les armures et la peau de ses victimes (mais pas assez pour congeler ou frigorifier un membre).

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts lacérants (-1)

Complexité : 10 (-10)

Puissance : 65 (-24)

Maîtrise : 24 dés (-18)

Zone d'effet : une personne

Sphère : matérielle

Coût total : 55

Cosmos : 13



BLUE IMPULSE

Syd est capable de concentrer son cosmos pour refroidir l'espace environnant et de concentrer entre ses mains une boule de glace capable de geler presque n'importe quoi. Le froid est si intense qu'il parvient à frigorifier la chaîne nébulaire, la rendant inutilisable.



Type : offensif et malus (-5)

Effets : dégâts de froid et entrave aux actions (-3)

Malus : -6 dés (-15)

Durée : 4 tours (-6)

Puissance : 20 (-6)

Complexité : 10 (-10)

Maîtrise : 28 dés (-22)

Zone d'effet : une personne

Sphère : froid

Coût total : 67

Cosmos : 16

GOD ROB DE MIZAR

Cette armure divine possède des griffes extrêmement tranchantes et protège son porteur contre le froid (Valeur : 180 points d'armure)

Capacité protectrice : 26 (-76)

Seuil de destruction : 52

Zone de couverture complète : +2 réussites en défense (-5)

Régénération : niveau 5 (-10)

Cosmos : +20 (-51)

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2

Les griffes du tigre : arme mineure de puissance 15 (-15)

Pouvoir : résistance au froid de -150°. Pour 3 points de cosmos, le porteur reçoit 12 RB pour se protéger des attaques de froid pendant 5 tours. (-23)



Nom : Bud

Titre : Ombre de l'Etoile Zeta, Guerrier Divin d'Alcor

Guerrier au passé tragique que le destin amena à vivre dans l'ombre de son frère jumeau Syd dont il avait été séparé à la naissance cause d'une loi d'Asgard, Bud est un très puissant combattant. Après son combat contre Ikki, il aura le mérite de reconnaître ses erreurs. Il apparaît comme le "huitième" guerrier divin... inconnu de ses pairs.



CARACTERISTIQUES

Force: **10**
Vigueur: **9**
Dextérité: **10**
Perception: **8**
Charisme: **6**
Intelligence: **8**

VERTUS

Sagesse: **8**
Maîtrise de soi: **10**
Courage: **8**
Conviction: **7**
Conscience: **9**
Equilibre: **8**

COSMOS : 18
VOLONTE: 15
VITALITE: 102
ULTIME COSMOS : 97

COMPETENCES

Athlétisme: **8**
Arts martiaux: **8**
Bagarre: **10**
Furtivité: **11**
Esquive: **9**
Lutte : **8**
Survie : **10**
Connaissance: **4**
Mêlée : **5**

SPHERES DE POUVOIR

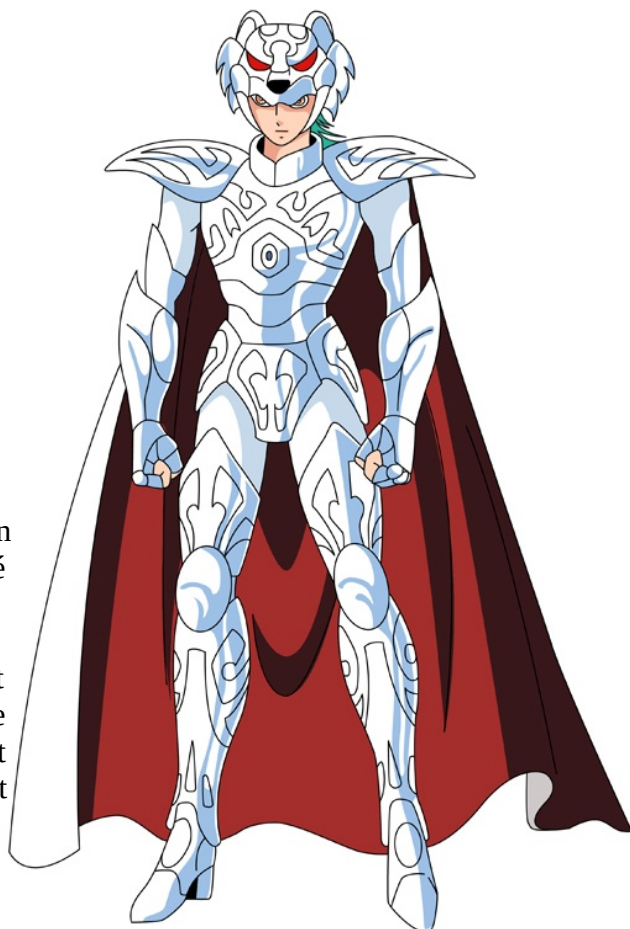
Matérielle: **5**
Spirituelle **0**
Feu: **0**
Froid: **2**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **0**

SENS

Vue: **7**
Oùie: **9**
Odorat: **8**
Toucher: **8**
Goût: **8**
7^{ème} sens: **13**

Avantage : Bud est capable de camoufler entièrement son cosmos et de se rendre indétectable. Ses jets de furtivité reçoivent un bonus de -2 en difficulté.

Inconvénient : bien qu'il s'imagine le détester, Bud fera tout pour protéger son frère Syd si ce dernier est en danger de mort. Si son rôle d'étoile gardienne le lui impose, c'est également l'amour fraternel qu'il n'a pas pu entièrement refoulé qui lui ferait se sacrifier pour Syd.



SHADOW VIKING TIGER CLAWS

Bud maîtrise beaucoup mieux l'attaque des griffes du Tigre que son frère, et ses coups sont beaucoup plus puissants : Ikki aura toutes les peines du monde pour esquiver ses griffes meurtrières.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts lacérants (-1)

Complexité : 10 (-10)

Puissance : 80 (-30)

Maîtrise : 30 dés (-24)

Zone d'effet : une personne

Sphère : matérielle

Coût total : 67

Cosmos : 16



GOD ROB D'ALCOR

Cette armure secrète ne fait pas partie des 7 légendaires Rob d'Asgard. Il s'agit de l'armure que porte le guerrier de l'ombre de Zeta prime, chargé de protéger l'étoile de Zeta. Elle est de ce fait moins puissante qu'une Rob ordinaire.

Capacité protectrice : 20 (-45)

Seuil de destruction : 40

Zone de couverture complète : +2 RB en défense (-5)

Régénération : niveau 3 (-3)

Cosmos : +20 (-51)

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2

Les griffes du tigre : arme mineure de puissance 15 (-15)

(Valeur : 119 points d'armure)



Nom : Siegfried

Titre : Etoile Alpha, Guerrier Divin de Duhbe

Siegfried apparaît comme le plus puissant et le plus dévoué des guerriers divins d'Asgard. Comme son légendaire aïeul, Siegfried est quasi-invulnérable. Il se débarrassa sans peine de Seiya, Shun, Hyoga et Ikki, mais seule l'intervention de Shiryu a permis à Seiya de percer sa cuirasse. Comprenant qu'il agissait pour les forces du mal, Siegfried décida de se sacrifier en emportant avec lui le général Sorrent de Poséidon.



CARACTERISTIQUES

Force: **10**
 Vigueur: **10**
 Dextérité: **11**
 Perception: **9**
 Charisme: **9**
 Intelligence: **9**

VERTUS

Sagesse: **9**
 Maîtrise de soi: **10**
 Courage: **10**
 Conviction: **11**
 Conscience: **11**
 Equilibre: **8**

COMPETENCES

Athlétisme: **8**
 Arts martiaux: **8**
 Bagarre: **10**
 Furtivité: **6**
 Esquive: **9**
 Lutte : **8**
 Survie : **8**
 Connaissance: **8**
 Mêlée : **6**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **5**
 Spirituelle: **0**
 Feu: **0**
 Froid: **2**
 Dimensionnelle: **0**
 Biologique: **0**

SENS

Vue: **9**
 Ouïe: **9**
 Odorat: **7**
 Toucher: **10**
 Goût: **10**
 7^{ème} sens: **15**

COSMOS : 19
VOLONTE: 21
VITALITE: 130
ULTIME COSMOS : 111



Avantages : La légende veut que lorsqu'il fut recouvert du sang du dragon Fafnir, Siegfried devint immortel : aucun coup porté autre part qu'au cœur ne peut le tuer.

Inconvénient : Au moment d'être imprégné par le sang du Dragon, une feuille d'arbre se déposa sur le dos du héros à l'emplacement du cœur. Un coup porté à cet endroit pourrait alors lui être fatal.

DRAGON BRAVEST BLIZZARD

La plus puissante attaque de Siegfried peut terrasser tous ses adversaires. Mais elle souffre d'un point faible non négligeable. La concentration d'énergie est telle que Siegfried baisse sa garde pendant un millième de secondes : son cœur, seul point faible dans sa cuirasse, est alors à découvert.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts explosifs (-1)

Puissance : 85 (-32)

Complexité : 10 (-10)

Maîtrise : 33 dés (-27)

Zone d'effet : une cible



Point faible : lorsqu'il fut recouvert par le sang du Dragon, une feuille se déposa sur le dos du légendaire Siegfried, l'empêchant d'être imprégné à l'endroit exact de son cœur. Ce point faible fut rapidement découvert et c'est ainsi que le héros mythologique fut assassiné par des envieux.

Son descendant, le Guerrier Divin Siegfried de Dubhe, souffre du même point faible. De plus, lorsqu'il déploie sa technique ultime, Siegfried baisse inconsciemment son bras gauche, laissant son point faible à découvert.

Si un adversaire remarque ce point faible, contre-attaque et réussit, le bonus de dégâts dus aux réussites nettes sera automatiquement de 15 point. (+5)

Sphère : matérielle

Coût total : 67

Cosmos : 16

ODIN SWORD

Siegfried lance un rayon lumineux afin de tracer un cercle sur le sol, et toute cible prise dans ce cercle se voit propulsée dans les airs et prisonnière dans une colonne d'énergie où des cailloux tranchants l'entaillent.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts perçants (-1)

Puissance : 40 (-14)

Complexité : 10 (-10)

Maîtrise : 26 dés (-20)

Zone : large (-5)



Cette attaque est inéquitable car Siegfried peut tracer une zone aussi grande qu'il le désire. Toute personne piégée dans cette zone subit alors l'attaque par le bas. La seule façon de s'en protéger est soit d'encaisser les coups (jet de force + vigueur), soit de sauter très haut dans les airs avant l'impact afin de détruire ou se protéger des pierres tranchantes (jet d'athlétisme + bagarre) (-3)

Sphère : matérielle

Coût total : 55

Cosmos : 13

GOD ROB DE DUBHE

L'armure d'Alpha est la plus puissante armure des représentants d'Odin : elle est presque au niveau des armures d'or sacrées, si ce n'est son point faible au cœur.

Capacité protectrice : 35 (-135)

Seuil de destruction : 70

Zone de couverture complète : +2 réussites en défense (-5)

Régénération : niveau 4 (-5)

Cosmos : +23 (-60)

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2



Point faible : l'armure d'Alpha est très résistante, pourtant elle dispose d'une faille au niveau du cœur. La capacité protectrice de l'armure n'est alors plus que de 15 pour protéger cet espace vital, point faible de Siegfried. (+10)

(Valeur : 195 points d'armure)

Si les 7 Saphirs sont réunis et portés devant la statue d'Odin, alors l'invincible Armure Divine du Dieu apparaît et offre la toute-puissance de l'Épée de Balmung à son fidèle serviteur.

Cette armure surpasse toutes les armures terrestres, et n'a d'égales que les Kamui et Armures Divines des chevaliers d'Athéna.

Outre sa puissance extraordinaire, l'Épée de Balmung permet de briser tous les maléfices, y compris ceux ayant une nature divine.



GOD ROB D'ODIN

Capacité protectrice : 150

Seuil de destruction : 300

Zone de couverture complète +2 réussites en défense

Régénération : niveau 5

Cosmos : +40

Bonus de classe : charisme : +4, conscience +3



ÉPÉE DE BALMUNG

Arme majeure

Puissance 150

Souplesse 4.

Pouvoir spécial : l'Épée peut rompre n'importe quel maléfice ensorcelant un personnage, sans toutefois tuer le personnage visé.



Durant la bataille d'Asgard, Seiya reçut l'immense honneur de pouvoir porter l'Armure d'Odin. Avec elle, il peut délivrer la princesse Hilda de l'emprise de l'Anneau des Nibelungen, et sauver la déesse Athéna.

Les Marinas de Poséidon



Chacun des 7 généraux des mers protège un pilier soutenant un océan. La force de chacun de ces marinas est immense et certains d'entre eux sont aussi forts que les Chevaliers d'Or. Ils sont tous parvenus à l'ultime palier du 7^{me} sens.

Nom : Baian

Scale : Hippocampe

Pilier : Pacifique Nord

Baian est le premier général auquel sera confronté Seiya. C'est un personnage très similaire à Misty, tant sur le plan de l'orgueil que des techniques. Il prétend être l'égal des chevaliers d'or mais Seiya lui prouvera qu'il leur est largement inférieur en détruisant sa Scale et en l'envoyant au tapis.



CARACTERISTIQUES

Force: 7
Vigueur: 8
Dextérité: 8
Perception: 7
Charisme: 7
Intelligence: 7

VERTUS

Sagesse: 7
Maîtrise de soi: 7
Courage: 9
Conviction: 10
Conscience: 8
Equilibre: 8

COSMOS : 14

VOLONTE: 19

VITALITE: 102

ULTIME COSMOS : 66

COMPETENCES

Athlétisme: 7
Arts martiaux: 7
Bagarre: 8
Furtivité: 4
Esquive: 6
Lutte : 7
Survie : 5
Connaissance: 4
Mêlée : 6

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: 5
Spirituelle: 2
Feu: 0
Froid: 0
Dimensionnelle: 0
Biologique: 0

SENS

Vue: 7
Oùie: 7
Odorat: 7
Toucher: 6
Goût: 8
7^{ème} sens: 10



BARRIERE MARINE

Baian fait tourner l'air en face de lui pour créer un mur invisible qui le protège contre toutes les attaques possibles.

Type : défensif (-2)

Effet: absorption des dégâts (-1)

Maîtrise : 24 dés (-18)

Complexité : 5

Durée : ponctuelle

Mobilité : aucune

Puissance : 50 (-18)

Zone d'effet : devant Baian

Sphère : matérielle

Coût total : 39

Cosmos : 9



IMMOBILISATION

Baian envoie des ondes paralysant l'adversaire.

Type : malus (-2)

Effet : paralysie (-3)

Maîtrise : 18 dés (-12)

Complexité : 7 (-4)

Tout le corps de la victime est immobilisé (-5)

Jet adverse : maîtrise de soi x2

Sphère : spirituelle

Coût total : 26

Cosmos : 6



GOD BREATH

Baian prend son inspiration et souffle sur l'adversaire avec une force extraordinaire !

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts de souffle (-1)

Puissance : 45 (-16)

Complexité : 8 (-6)

Maîtrise : 24 dés (-18)

Zone d'effet : une cible

Sphère : matérielle

Coût total : 43

Cosmos : 10





RISING BELLOWS

La plus terrible attaque de Baian consiste à projeter son adversaire à des centaines de mètres de hauteur comme s'il était entraîné dans un raz de marée.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts de souffle (-1)

Puissance : 65 (-24)

Complexité : 10 (-10)

Maîtrise : 27 dés (-21)

Zone d'effet : large (-5)

Sphère : matérielle

Coût total : 63

Cosmos : 15



SCALE DE L'HIPPOCAMPE

Capacité protectrice : 25 (-70)

Seuil de destruction : 50

Zone de couverture complète : +2 RB en défense (-5)

Renforcement : +2 en dextérité (-8), +2 en force (-6),

Régénération : niveau 5 (-10)

Cosmos : +20 (-51)

Bonus de classe :

- charisme : +3
- conscience +2

(Valeur : 150 points d'armure)

Nom : IO

Scale : Scylla

Pilier : Pacifique Sud

Io est un guerrier chevaleresque et honnête. Ses attaques très variées donneront du fil à retordre à Shun. Au long de leur combat, il apprendra à Shun à ne pas se éprouver de pitié pour ses ennemis mais d'accomplir sa mission jusqu'au bout.



CARACTERISTIQUES

Force: **8**
Vigueur: **8**
Dextérité: **9**
Perception: **7**
Charisme: **7**
Intelligence: **9**

VERTUS

Sagesse: **7**
Maîtrise de soi: **8**
Courage: **10**
Conviction: **9**
Conscience: **10**
Equilibre: **8**

COSMOS : 15

VOLONTE: 19

VITALITE: 102

ULTIME COSMOS : 75

COMPETENCES

Athlétisme: **6**
Arts martiaux: **8**
Bagarre: **7**
Furtivité: **9**
Esquive: **8**
Lutte : **5**
Survie : **7**
Connaissance: **8**
Mêlée : **4**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **4**
Spirituelle **1**
Feu: **0**
Froid: **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **3**

SENS

Vue: **7**
Oûie: **7**
Odorat: **8**
Toucher: **8**
Goût: **5**
7^{ème} sens: **11**



SCALE DE SCYLLA

Capacité protectrice : 26 **(-76)**

Seuil de destruction : 52

Zone de couverture complète +2 réussites en défense **(-5)**

Renforcement : +5 en perception **(-10)**

Régénération : niveau 5 **(-10)**

Cosmos : +20 **(-51)**

Bonus de classe :

- charisme : +3
- conscience +2

(Valeur : 152 points d'armure)



SCYLLA's ILLUSION

Io crée l'illusion d'une jeune femme en train de prier... qui se révèle être un monstre lâchant les six bêtes de Scylla !

Type : Illusion et Offensif (-5)

Complexité : 7 (-4)

Maîtrise : 16 dés (-10)

Effet 1 : apparition (-1)

Sens affectés : vue, ouïe, odorat (-2)

Portée : à distance (-4)

Jet adverse : perception + sagesse

Si la cible réussit son jet, elle ne se laisse pas bernier par l'illusion et peut se défendre contre le coup.

Si elle échoue, elle subira un malus de difficulté pour contrer le coup : +1 en difficulté par paire de RN.

Effet 2 : dégâts contondants (-1)

Puissance : 25 (-8)

Sphère : matérielle

Coût total : 35

Cosmos : 8



BIG TORNADO

La plus puissante attaque de Io : de ses mains surgit un tourbillon qui ravage tout sur son passage.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts de souffle (-1)

Puissance : 70 (-26)

Complexité : 10 (-10)

Maîtrise : 30 dés (-24)

Zone d'effet : large (-5)

Sphère : matérielle

Coût total : 68

Cosmos : 17

NOTE : Une même défense ne fonctionnera pas sur un second monstre de Scylla.

WOLF's FANG

Io prend la forme d'un loup assoiffé de sang qui dévore ses victimes. C'est la moins puissante des bêtes de Scylla.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts de morsure (-1)

Puissance : 35 (-12)

Complexité : 8 (-6)

Maîtrise : 20 dés (-14)

Zone d'effet : une cible

Sphère : matérielle

Coût total : 35

Cosmos : 8



EAGLE CLUTCH

Io fond sur son adversaire tel un aigle et le déchire de ses serres.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts lacérants (-1)

Puissance : 45 (-16)

Complexité : 10 (-10)

Maîtrise : 24 dés (-18)

Zone d'effet : une cible

Sphère : matérielle

Coût total : 47

Cosmos : 11

QUEEN BEE's STINGER

De son doigt, Io fait apparaître un cône d'énergie qui file droit à la vitesse de la lumière pour percer la défense de son adversaire.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts perçants (-1)

Puissance : 30 (-10)

Complexité : 10 (-10)

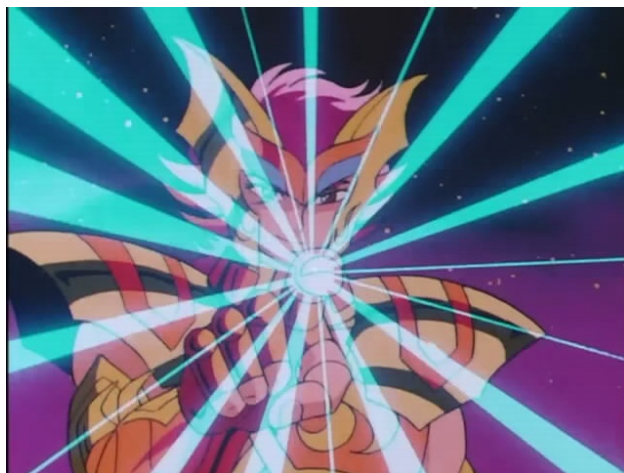
Maîtrise : 26 dés (-20)

Zone d'effet : une cible

Sphère : matérielle

Coût total : 43

Cosmos : 10





GRIZZLY SLAP

Io fait appel à force de l'ours pour terrasser son adversaire.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts contondants (-1)

Puissance : 60 (-22)

Complexité : 5

Maîtrise : 29 dés (-23)

Jet adverse : force x2 (pas de jet d'esquive) (-3)

Sphère : matérielle

Coût total : 51

Cosmos : 12

VAMPIRE INHALE

Des chauves-souris suceuses de sang plantent leurs crocs dans la gorge de leurs victimes

Type : vampirique (-2)

Effet : absorption de la vie (-6)

Puissance : 29 (-13)

Complexité : 10 (-10)

Maîtrise : 25 dés (-21)

Jet adverse : un premier jet de défense, puis un jet vigueur x2 si la victime est touchée

Durée : 3 tours (-7)

Sphère : biologique

Coût total : 59

Cosmos : 14



SERPENT STRANGLER

Io étouffe et broie le corps de son adversaire tel un boa constrictor.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts broyants (-1)

Puissance : 55 (-20)

Complexité : 8 (-6)

Maîtrise : 25 dés (-19)

Jet adverse : force x2 (pas de jet d'esquive) (-3)

Sphère : matérielle

Coût total : 51

Cosmos : 12

Nom : Krishna

Scale : Chrysaor

Pilier : Océan Indien

Krishna est l'un des plus puissants généraux de Poséidon. Il est convaincu de combattre le Mal grâce à sa puissante Lance d'Or. De plus il possède un pouvoir caché qui fait de lui un adversaire extrêmement redoutable même privé de son armure et de sa lance magique.



CARACTERISTIQUES

Force: **9**
 Vigueur: **8**
 Dextérité: **9**
 Perception: **10**
 Charisme: **10**
 Intelligence: **9**

VERTUS

Sagesse: **11**
 Maîtrise de soi: **10**
 Courage: **9**
 Conviction: **10**
 Conscience: **11**
 Equilibre: **10**

SENS

Vue: **10**
 Ouïe: **10**
 Odorat: **10**
 Toucher: **10**
 Goût: **10**
 7^{ème} sens: **14**

COMPETENCES

Athlétisme: **8**
 Arts martiaux: **10**
 Bagarre: **6**
 Furtivité: **7**
 Esquive: **9**
 Lutte : **5**
 Survie : **9**
 Connaissance: **10**
 Mêlée : **11**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **4**
 Spirituelle: **5**
 Feu: **0**
 Froid: **0**
 Dimensionnelle: **0**
 Biologique: **0**

COSMOS : **21**

VOLONTE: **19**

VITALITE: **102**

ULTIME COSMOS : **114**



MAHA ROSHINI (1)

Krishna lévite en position du lotus et dresse devant lui un mur de protection invisible. Ainsi, aucune attaque ne peut l'atteindre et tout chevalier qui tente de le traverser subit un choc terrible !

Type : défensif, offensif, affection des sens (-8)

Complexité : 8 (-6)

Maîtrise : 30 dés (-24)

Effet 1 : absorption des dégâts (-1)

Puissance : absorbe 60 points de dégâts, de type 3 (-24)

Mobilité : aucune, Krishna lévite.

Zone de protection : devant Krishna

Durée : 4 tours (-6)



Effet 2 : dégâts énergétiques (-1)

Puissance : 40. Quiconque échoue reçoit les dégâts de cette technique. (-14)

Zone d'effet : une cible

Effet 3 : suppression de la vue (-7)

Jet adverse : vue x2

Perte de 1 point de vue par réussite nette ; agit en tant que contre attaque

Durée : les sens non supprimés entièrement (>0) récupèrent leur acuité à raison de 1 point par tour.

Sphère : spirituelle

Coût total : 91

Cosmos : 22

SCALE DE CHRYSAOR

Cette écaille se distingue par la Lance d'Or de Chrysaor. Cette arme est l'une des plus puissantes au monde. Elle fut donnée à Chrysaor par son père Poséidon. On dit qu'elle est indestructible et qu'elle permet même de fendre l'air. Cependant, l'écaille en elle-même est la moins solide parmi les Scales des Généraux et sa régénération est très faible.

Capacité protectrice : 20 (-45)

Seuil de destruction : 40

Zone de couverture complète +2 réussites en défense (-5)

Régénération : niveau 2 (-1)

Cosmos : +16 (-39)

Bonus de classe :

- charisme : +3
- conscience +2



Lance d'Or de Chrysaor

Arme majeure de puissance 36 (-70)

Grande taille: permet de toucher ses adversaires de loin (-3)

Souplesse : 5 (-7)

Pouvoir « **Flashing Lancer** » : pour 3 points de cosmos, la lance d'or attaque à distance en fendant l'air. Ce pouvoir offensif aux dégâts tranchants a une puissance de 70 et s'emploie à l'aide du groupement « dextérité + mêlée » (-29)

(Valeur : 199 points d'armure)

Nom : Kasaa

Scale : Lyumnades

Pilier : Océan Antarctique

Kasaa est un guerrier dont la lâcheté n'a d'égale que la laideur. Pour lui, tous les moyens sont bon pour remporter la victoire, et la ruse mêlée à la fourberie reste son arme de prédilection. Kasaa parvient ainsi à se débarrasser sans difficulté de Seiya, Hyoga et Shun mais sera vaincu par Ikki.



CARACTERISTIQUES

Force: **6**
Vigueur: **7**
Dextérité: **8**
Perception: **10**
Charisme: **7**
Intelligence: **10**

VERTUS

Sagesse: **7**
Maîtrise de soi: **8**
Courage: **7**
Conviction: **8**
Conscience: **7**
Equilibre: **9**

COSMOS : 15

VOLONTE: 15

VITALITE: 86

ULTIME COSMOS : 70

COMPETENCES

Athlétisme: **6**
Arts martiaux: **8**
Bagarre: **6**
Furtivité: **10**
Esquive: **8**
Lutte : **2**
Survie : **8**
Connaissance: **8**
Mêlée : **4**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **3**
Spirituelle **4**
Froid: **0**
Feu: **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **3**

SENS

Vue: **10**
Oùie: **10**
Odorat: **10**
Toucher: **10**
Goût: **10**
7^{ème} sens: **10**



SCAN MENTAL

Kasaa fouille dans le cœur de ses victimes afin de trouver leurs coupables secrets et leurs faiblesses..

Type : Mental (-2)

Effet : Scan mental (-6)

Maîtrise : 23 dés (-17)

Complexité : 10 (-10)

Jet adverse : équilibre + sagesse

1-2 RN	Kasaa accède aux pensées de surface de sa victime (événements récents ou marquants, sentiments)
3-4 RN	Kasaa s'approprie ses souvenirs profonds et cachés (background, sauf événements inconnus de la victime)
5-6 RN	Kasaa accède à tout l'esprit de la cible (background et bottes secrètes, sauf points inconnus de la victime)
+6 RN	Accès même au subconscient de la cible (toute la feuille de perso, tous les secrets connus du MJ)

Sphère : spirituelle

Coût total : 35

Cosmos : 8

MORPHING

Après avoir fouillé l'esprit de ses adversaires, Kasaa prend l'apparence d'un de leurs êtres chers afin de les berner, et de les tuer par surprise. Il est même capable d'imiter jusqu'à leurs techniques secrètes.

Type : Illusion (-2) Effet : Morphing (-6)

Maîtrise : 25 dés (-19) Complexité : 10 (-10)

Sens affectés : vue, odorat, ouïe (-2)

L'illusion dure 2 tours par paire de réussites nettes (face à un jet de perception x2), et la victime troublée subit un malus en difficulté de +1 par paire de réussite nette (face à un jet de sagesse x2)

Kasaa est capable d'imiter la botte secrète du personnage dont il a pris l'apparence, à condition d'avoir réussi un scan mental suffisant. La puissance et la maîtrise de la botte est alors divisée par deux. (-15)



Sphère : spirituelle

Coût total : 54

Cosmos : 13



SALAMANDER SHOCK

Kasaa envoie une onde électrique sur ses adversaires pour les mettre KO. Bien qu'il soit un général, cette technique n'est pas d'une puissance extraordinaire.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts électriques (-1)

Dégâts : 35 (-12)

Zone d'effet : une cible

Maîtrise : 20 dés (-14)

Complexité : 8 (-6)

Sphère : matérielle

Coût total : 35

Cosmos : 8

ILLUSIONS

Kasaa peut faire pénétrer ses victimes dans une vaste illusion. Ainsi, Seiya se perd au sein du sanctuaire sous-marin, et quand il se trouve face au pilier de l'Atlantique Sud, il s'avère qu'il ne s'agit que d'une illusion créée par Kasaa – ce pilier étant celui de l'Antarctique.

Type : illusion (-2)

Effet : distorsion de la réalité (-3)

Sens affectés : vue

Maîtrise : 22 dés (-16)

Complexité : 9 (-8)

Portée: dans les environs (-5)

Jet adverse: perception+sagesse

Durée : 2 tours par paire de réussite nettes

Sphère : spirituelle

Coût total : 31

Cosmos : 7

SCALE DES LYUMNADES

Les Écailles des Lyumnades permettent à son porteur de s'évanouir dans la nature.

Capacité protectrice : 24 (-65)

Seuil de destruction : 48

Zone de couverture complète +2 réussites en défense (-5)

Renforcement : +3 en intelligence (-6)

Régénération : niveau 5 (-10)

Cosmos : +15 (-45)

Bonus de classe : charisme +3, conscience +2

Pouvoir : invisibilité. Ce pouvoir d'illusion permet à Kasaa de se rendre invisible pendant 2 tours (ou 5 minutes) par réussite nette.

Il doit dépenser 3 points de cosmos. (-23)

- maîtrise : 17 dés
- complexité : 7
- sens affecté : vue (jet adverse : vue x2)
- mobilité : Kasaa peut se déplacer, mais toute action contre son adversaire le dévoile



(Valeur : 154 points d'armure)

Nom : Isaak

Scale : Kraken

Pilier : Océan Arctique

Isaak un ancien ami de Hyoga avec qui il a suivi l'entraînement pour devenir chevalier du Cygne. Un jour, en tentant de sauver Hyoga d'une mort certaine, il perdit son œil et fut emporté par les courants glaciers. Mais il fut recueilli par Poséidon, et lui jurera fidélité. Il est convaincu que la race humaine doit s'éteindre pour mieux renaître à nouveau.



CARACTERISTIQUES

Force: **8**
Vigueur: **9**
Dextérité: **8**
Perception: **7**
Charisme: **8**
Intelligence: **8**

VERTUS

Sagesse: **9**
Maîtrise de soi: **9**
Courage: **8**
Conviction: **7**
Conscience: **8**
Equilibre: **10**

SENS

Vue: **3** (*borgne*)
Oûie: **8**
Odorat: **8**
Toucher: **7**
Goût: **7**
7^{ème} sens: **12**

COMPETENCES

Athlétisme: **8**
Arts martiaux: **8**
Bagarre: **8**
Furtivité: **6**
Esquive: **7**
Lutte : **7**
Survie : **10**
Connaissance: **6**
Mêlée : **6**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **2**
Spirituelle **0**
Feu: **0**
Froid: **5**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **0**

COSMOS : 18

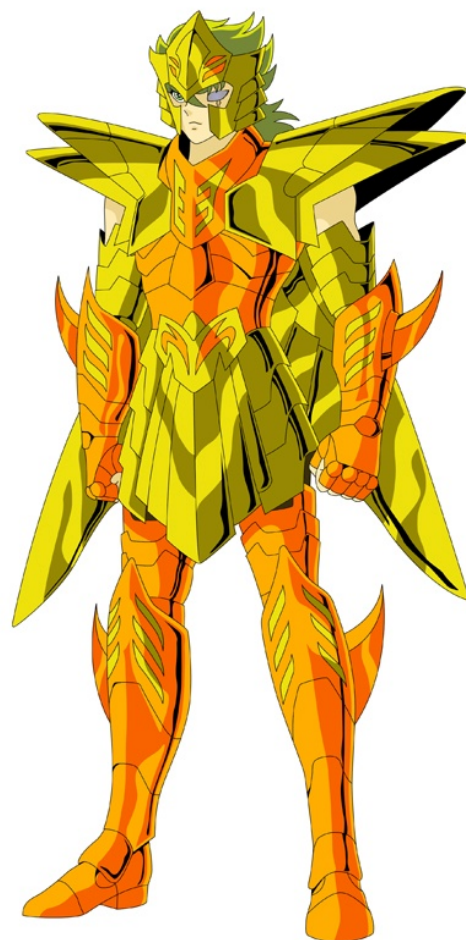
VOLONTE: 15

VITALITE: 102

ULTIME COSMOS : 92

Avantages : Pour s'être entraîné aux côtés de Hyoga en Sibérie, Isaak a acquis une grande résistance au froid. Il reçoit un bonus de -2 en difficulté pour contrer des attaques de cet élément.

Inconvénient : Isaak est peu résistant aux fortes chaleurs, et subit un malus de +2 en difficulté contre le feu. De plus, il devenu borgne en sauvant Hyoga d'une mort certaine durant leur enfance. Son score de vue ne pourra jamais dépasser la moitié de son score de perception.



AURORA BOREALIS

Unique attaque d'Isaak, elle n'en demeure pas moins surpuissante. Le général du Kraken joint ses deux mains et lance un cône d'énergie glacial sur son adversaire !

Type : offensif et malus (-5)

Effets : dégâts de froid et entrave aux actions (-3)

Malus : -6 dés (-15)

Durée : 3 tours (-4)

Puissance : 60 (-22)



Complexité : 10 (-10)

Maîtrise : 26 dés (-20)

Zone d'effet : une personne

Sphère : froid

Coût total : 79

Cosmos : 19

SCALE DU KRAKEN

Les Écailles du Kraken protègent leur porteur contre les basses températures.

Capacité protectrice : 25 (-70)

Seuil de destruction : 50

Zone de couverture complète +2 réussites en défense (-5)

Régénération : niveau 5 (-10)

Cosmos : +20 (-51)

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2

Pouvoir : protection contre le froid de -150°. Pour 2 pts de cosmos, le porteur reçoit 12 RB pour se défendre des attaques de froid (-17)

(Valeur : 153 points d'armure)



Nom : Kanon

Scale : Dragon des Mers

Pilier : Océan Atlantique Nord

Kanon n'est autre que le frère jumeau caché de Saga, enfermé par son frère au Cap Sounion en raisons de ses desseins diaboliques. Mais il fut mystérieusement sauvé par Athena de la noyade, et découvrit l'urne de Poséidon. Il entreprit alors de libérer et de contrôler le dieu des océans afin d'assouvir sa soif de pouvoir.



CARACTERISTIQUES

Force: **10**
Vigueur: **9**
Dextérité: **10**
Perception: **10**
Charisme: **10**
Intelligence: **11**

VERTUS

Sagesse: **9**
Maîtrise de soi: **9**
Courage: **10**
Conviction: **10**
Conscience: **11**
Equilibre: **8**

COSMOS : 18

VOLONTE: 20

VITALITE: 112

ULTIME COSMOS : 102

COMPETENCES

Athlétisme: **8**
Arts martiaux: **9**
Bagarre: **9**
Furtivité: **9**
Esquive: **11**
Lutte : **8**
Survie : **9**
Connaissance: **9**
Mêlée : **9**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **5**
Spirituelle: **4**
Feu: **0**
Froid: **0**
Dimensionnelle: **4**
Biologique: **0**



SENS

Vue: **10**
Oùie: **10**
Odorat: **10**
Toucher: **10**
Goût: **10**
7^{ème} sens: **14**

Remarque : Dans la saison Hadès, la Galaxian Explosion et le Golden Triangle sont aussi puissants que les attaques de Saga (niveau de maîtrise et complexité identiques).

SCALE DU DRAGON DES MERS

Les Écailles du Dragon des Mers sont les plus solides de toutes les Scales de Poséidon.

Capacité protectrice : 30 (-100)

Seuil de destruction : 60

Renforcement : +2 en force (-6)

Zone de couverture complète : +2 RB en défense (-5)

Régénération : niveau 5 (-10)

Cosmos : +26 (-69)

Bonus de classe :

- charisme : +3
- conscience +2

(Valeur : 190 points d'armure)



GALAXIAN EXPLOSION

L'attaque offensive ultime de Kanon : une explosion gigantesque désintègre sa victime.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts explosifs (-1)

Puissance : 95 (-36)

Complexité : 10 (-10)

Maîtrise : 27 dés (-21)

Zone d'effet : large (-5)

Sphère : matérielle

Coût total : 75

Cosmos : 18

GOLDEN TRIANGLE

La légende dit que le Triangle des Bermudes, là où de nombreux navires ont disparu, est en fait un portail vers une autre dimension. Kanon est capable d'envoyer ses victimes à travers cette dimension.

Type : malus (-2)

Effet : mise hors d'état de nuire (-35)

Complexité : 8 (-6)

Maîtrise : 21 dés (-15)

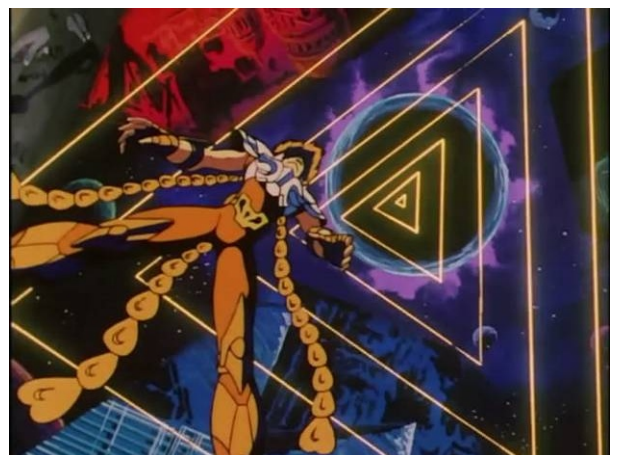
Zone d'effet : large (-5)

Jet adverse : force + maîtrise de soi

Sphère : dimensionnelle

Coût total : 63

Cosmos : 15



ILLUSIONS

Kanon est également capable de créer des illusions presque parfaites. Ainsi, il piège Saga, Shura et Camus dans le temple des gémeaux en le transformant en labyrinthe.

Type : illusion (-2) Effet : distorsion de la réalité (-3)
Portée: dans les environs (-5) Durée : 2 tours par RN
Maîtrise : 17 dés (-11) Complexité : 9 (-8)
Jet adverse : perception+sagesse Sens affectés : vue, odorat, ouïe (-2)
Sphère : spirituelle Coût total : 31
Cosmos : 7

GENRÔ MAÔKEN

Cette technique légendaire permet de s'approprier le cerveau de sa victime et en faire son esclave. Kanon tentera de l'utiliser sur Rhadamanthé afin de l'ordonner d'assassiner Hadès.

Type: mental (-2) Effet : contrôle mental (-20)
Complexité : 10 (-10) Maîtrise : 30 dés (-24)

Table de réussites nettes	
1 RN	Kanon est parvenu à entrer dans l'esprit de sa victime mais celle-ci garde le contrôle d'elle-même. Cependant Saga peut l'influencer, le déstabiliser et le ronger petit à petit. Un jet d'équilibre réussi aux tours suivants permettra à sa victime de chasser Saga.
2 RN	Kanon contrôle temporairement l'esprit de sa victime et peut lui imposer des ordres. Elle se réveillera d'elle-même si elle réussit un jet de conscience (test à chaque tour). Un ordre allant à l'encontre même de sa morale et de son subconscient risque de rompre le charme.
3 RN	Kanon est parvenu à contrôler l'esprit de sa victime : celle lui est désormais à ses ordres. Seules des ordres heurtant profondément ses convictions permettront à la victime de se rebeller et de reprendre ses esprits (jet de conviction+équilibre). Mais elle éprouvera une souffrance immense lorsqu'elle tentera de résister.
4 RN	Kanon est parvenu à contrôler l'esprit de sa victime : celle lui est désormais à ses ordres. Seules des ordres heurtant profondément ses convictions pourront permettre à la victime de se rebeller, sans toutefois briser le charme. La cible éprouvera une souffrance immense lorsqu'elle tentera de résister.
5 RN	La cible est devenue une véritable marionnette. Elle obéira tel un zombi à son nouveau maître sans pouvoir résister et pendant autant de temps que Kanon le voudra : même jusqu'à sa mort.

Zone d'effet : une cible
Jet adverse : sagesse + équilibre
Sphère : spirituelle
Coût total : 56
Cosmos : 14

DOUBLE ILLUSOIRE

Kanon possède également le pouvoir de manipuler son armure à distance en y envoyant son cosmos.

Type : illusion (-2) Effet : apparition de son double via son armure (-1)
Sens affectés : 5 sens (-7) Portée : à distance (-4)
Durée : 2 tours par RN Jet adverse : perception+sagesse
Maîtrise : 19 dés (-13) Complexité : 9 (-8)
Sphère : spirituelle Coût total : 31
Cosmos : 8

Nom : Sorrent

Scale : Sirène

Pilier : Océan Atlantique Sud

Sorrent est un guerrier chaleureux, honnête et puissant. Il fut envoyé par Poséidon pour surveiller Hilda de Polaris, mais faillit mourir contre Siegfried. Sa force réside dans sa flûte maléfique qui lui permet d'infliger de terribles douleurs mentales à ses adversaires. Avec Kanon, il sera le seul survivant de la bataille.



CARACTERISTIQUES

Force: **6**
 Vigueur: **7**
 Dextérité: **8**
 Perception: **9**
 Charisme: **10**
 Intelligence: **10**

VERTUS

Sagesse: **10**
 Maîtrise de soi: **10**
 Courage: **9**
 Conviction: **10**
 Conscience: **9**
 Equilibre: **10**

COMPETENCES

Athlétisme: **6**
 Arts martiaux: **8**
 Bagarre: **5**
 Furtivité: **9**
 Esquive: **8**
 Lutte : **5**
 Survie : **8**
 Connaissance: **9**
 Musique : **10**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **3**
 Spirituelle **3**
 Feu: **0**
 Froid: **0**
 Dimensionnelle: **0**
 Biologique: **5**

SENS

Vue: **8**
 Ouïe: **8**
 Odorat: **9**
 Toucher: **10**
 Goût: **10**
 7^{ème} sens: **13**



COSMOS : 20

VOLONTE: 19

VITALITE: 94

ULTIME COSMOS : 105

Avantage : Sorrent est un musicien hors pair. Ses mélodies, telles le chant des sirènes, peuvent attirer quiconque les écoute. Les victimes doivent effectuer un jet de conscience x2 de difficulté 8 face à un jet de "musique x2" pour ne pas être attiré vers lui.



SCALE DE LA SIRENE

Capacité protectrice : 25 (-70)

Seuil de destruction : 50

Zone de couverture complète +2 réussites en défense (-5)

Régénération : niveau 5 (-5)

Cosmos : +21 (-54)

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2

La Flûte de Sorrent

Outre sa musique maléfique, le général peut se servir de sa flûte pour frapper ses adversaires.

Arme majeure de puissance 14 et de souplesse 7 (-11)

Lorsqu'il en joue, toute personne qui écoute sa musique voit ses réflexes émoussés. (-14)

- maîtrise: musique x2 : 20

- complexité : 6

- jet adverse : ouïe x2

- la victime subit un malus de -3 dés pendant 2 tours

- coût : 2 points de cosmos

(Valeur : 159 points d'armure)

APPARITION

Sorrent montre à sa victime l'image d'une sirène démoniaque afin de l'effrayer.

Type : illusion (-2)

Effet: apparition (-1)

Sens affectés : 5 sens (-7)

Jet adverse : perception + maîtrise de soi

Maîtrise : 11 dés (-5)

Complexité : 5

L'apparition d'une telle créature provoque un choc à sa victime. Si celle-ci échoue son jet adverse, il subira des malus en fonction de la situation et des réussites nettes de Sorrent. Exemple : avec une réussite nette, Sorrent parvient à surprendre Siegfried. Ce dernier a donc lâché prise. Si Sorrent avait fait beaucoup plus de réussites nettes, le guerrier divin aurait pu mourir de peur.

Sphère : spirituelle

Coût total : 15

Cosmos : 3

BOUCLIER D'ENERGIE

Sorrent crée avec sa flûte un bouclier d'énergie arrêtant les attaques physiques.

Type : défensif (-2)

Effet: absorption des dégâts (-1)

Puissance : absorbe 45 points de dégâts (-16)

Maîtrise : 22 dés (-16)

Complexité : 5

Durée de la protection : ponctuelle

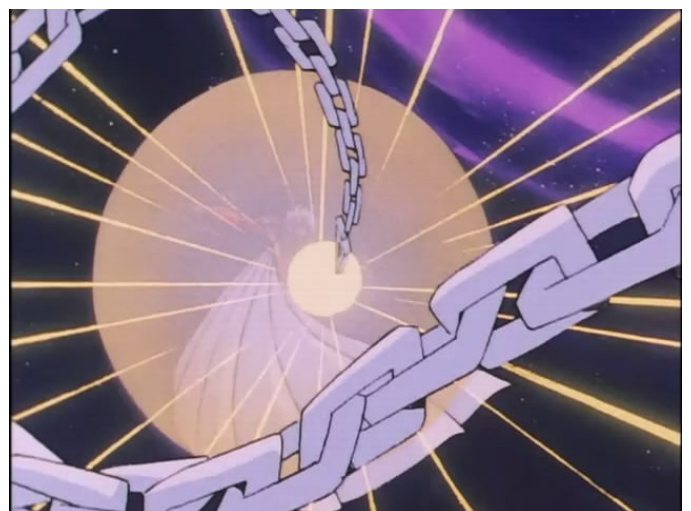
Mobilité : aucune

Zone d'effet : devant Sorrent

Sphère : matérielle

Coût total : 35

Cosmos : 8





DEAD END SYMPHONY

Cette terrible mélodie ravage le cerveau de quiconque l'écoute. La douleur devient tellement insupportable que ses victimes deviennent folles ou tentent de se suicider.

Type : mental + malus (-5)

Effet: aliénation + affectation des 5 sens (-12)

Sens touchés : 5 sens (-16)

Puissance : perte de 3 points de sens (-8)

Maîtrise : 28 dés (-22)

Jet adverse : équilibre + perception

Zone d'effet : immense (-10)

Complexité : 8 (-6)

Durée : 1 tour par réussite nette

Table de réussites nettes	
1 RN	+1 en difficulté sur tous les jets ; -3 point de sens sur chaque sens
2 RN	+2 en difficulté sur tous les jets ; -1 en équilibre ; -3 points de sens sur chaque sens
3 RN	+3 en difficulté sur tous les jets ; -2 en équilibre ; -3 points de sens sur chaque sens
4 RN	+4 en difficulté sur tous les jets ; -3 en équilibre ; -3 points de sens sur chaque sens
5 RN	+4 en difficulté sur tous les jets ; -4 en équilibre ; -3 points de sens sur chaque sens
6+ RN	+4 en difficulté sur tous les jets ; -5 en équilibre ; -3 points de sens sur chaque sens

Sphère : biologique

Coût total : 79

Cosmos : 19

DEAD END CLIMAX

Cette mélodie permet à Sorrent d'achever son adversaire une fois que celui-ci est affaibli. L'onde détruit directement le cerveau sans aucun espoir de retour.

Type : offensif (-2)

Effet: dégâts physiques (-1)

Maîtrise : 30 dés (-24)

Complexité : 10 (-10)

Zone d'effet : immense (-10)

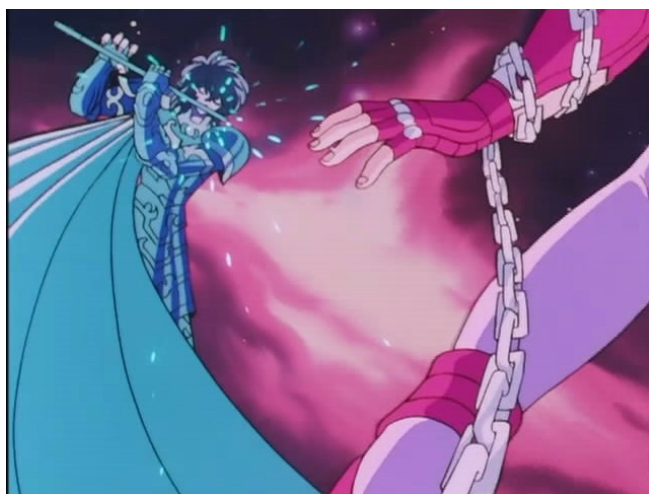
Puissance : 60 (-22)

Jet adverse : équilibre x2 (-6)

Sphère : biologique

Coût total : 75

Cosmos : 18



Nom : Thétis

Scale : Néréide

Thétis est une véritable sirène. Lorsque l'empereur des mers Poséidon s'est réincarné en Julian Solo, elle fut dotée d'un corps humain et reçut une des Ecailles des commandants marinas. Sa force est comparable à celle d'un chevalier d'argent moyen.



CARACTERISTIQUES

Force: 2
Vigueur: 3
Dextérité: 6
Perception: 3
Charisme: 5
Intelligence: 3

VERTUS

Sagesse: 4
Maîtrise de soi: 4
Courage: 3
Conviction: 5
Conscience: 3
Equilibre: 3

COMPETENCES

Athlétisme: 4
Arts martiaux: 4
Bagarre: 3
Furtivité: 4
Esquive: 4
Lutte : 0
Survie : 4
Connaissance: 4
Mêlée : 0

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: 2
Spirituelle 0
Feu: 0
Froid: 0
Dimensionnelle: 0
Biologique: 0

SENS

Vue: 3
Oûie: 3
Odorat: 2
Toucher: 3
Goût: 4
7^{ème} sens: 0

COSMOS : 8

VOLONTE: 8

VITALITE: 40





SCALE DE LA NEREIDE

Cette armure de la légion de l'Atlantique Nord a la forme d'une sirène.

Capacité protectrice : 7 (-4)

Seuil de destruction : 14

Zone de couverture améliorée : +1 RB en défense (-5)

Régénération : niveau 1

Cosmos : +7 (-12)

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +2

Valeur de l'armure : 21 points

DEATH TRAP CORAL

Thétis peut emprisonner ses adversaires dans une prison de corail.

Type : malus (-2)

Maîtrise : 12 dés (-6)

Zone d'effet : large (-5)

Zone paralysée : tout le corps (-5)

Coût total : 23

Sphère : matérielle

Effet : immobilisation (-3)

Complexité : 6 (-2)

Jet adverse : force x2

Durée : tant que la cible ne réussit pas un jet adverse

Cosmos : 5

Les Spectres d'Hadès



Les Spectres sont les guerriers du noir seigneur Hadès. Chacun des 108 spectres est associé à une étoile maléfique, et porte un Surplis d'une noirceur ténébreuse. Leur force est très disparate, mais les trois Titans des Enfers sont d'un niveau égal à celui des meilleurs Chevaliers d'Or. Chaque spectre est capable de se rendre au royaume des morts tout en restant en vie.

Les illustrations des corps entiers des spectres sont de Marco Albiero.

Nom : Niobe

Totem : Deep

Etoile : Etoile Terrestre de l'Obscurité

Avant que le groupe de Saga, Camus et Shura n'arrive à la maison du Taureau, Niobé fut chargé d'éliminer Aldébaran. Ce dernier, plongé dans ses pensées, fut totalement dépourvu face à la terrible Deep Fragrance qui l'emmena dans le royaume des morts. Mais avant de mourir, Aldébaran concentra toutes ses forces dans la Great Horn, qui désintégra entièrement Niobe.



CARACTERISTIQUES

Force: **3**
Vigueur: **4**
Dextérité: **4**
Perception: **3**
Charisme: **3**
Intelligence: **3**

VERTUS

Sagesse: **3**
Maîtrise de soi: **5**
Courage: **2**
Conviction: **5**
Conscience: **5**
Equilibre: **5**

SENS

Vue: **7**
Oùie: **2**
Odorat: **2**
Toucher: **2**
Goût: **2**
7^{ème} sens: **10** (ultime palier)

COMPETENCES

Athlétisme: **3**
Arts martiaux: **2**
Bagarre: **5**
Furtivité: **10**
Esquive: **5**
Lutte : **5**
Survie : **3**
Connaissance: **1**
Mêlée : **0**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **0**
Spirituelle: **0**
Feu: **0**
Froid: **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **5**

COSMOS : 8

VOLONTE: 6

VITALITE: 44

ULTIME COSMOS : 42



Avantage : plus que tout autre spectre, Niobe est le roi de l'obscurité. Tout jet de furtivité dans le noir est systématiquement réussi. De plus, Niobe est totalement nyctalope.

Inconvénient : Niobe ne peut être au contact de la lumière sous peine de perdre 50% de toutes ses capacités. De plus, la lumière du soleil peut le réduire à néant si il y est exposé plus de quelques minutes.

DEEP FRAGRANCE

Bien que Niobe ne soit pas extrêmement puissant, il possède une attaque redoutable qui peut venir à bout de pratiquement n'importe qui. La Deep Fragrance est un gaz de poison qui pénètre son adversaire par les pores de la peau. En quelques secondes, la victime tombe dans le sommeil éternel de la mort.

Type : malus (-2)

Effet : mise hors d'état de nuire (-35)

Complexité : 10 (-10)

Maîtrise : 25 (-19)

Zone : large (-5)

Jet adverse : équilibre x2

Sphère : biologique

Coût total : 71

Cosmos : 17



DEEP PERFUME

Le Deep Perfume fut la première technique que créa Niobé. Elle ressemble en tous points au Deep Fragrance à la différence qu'elle est beaucoup moins puissante. Le gaz de poison s'infiltre également dans le corps de l'adversaire mais les dégâts qu'il occasionne ne sont pas systématiquement mortels, d'autant que la protection d'une armure sacrée peut absorber les dégâts.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts destructifs (-3)

Complexité : 6 (-2)

Puissance : 19 par tour (-7)

Durée : 3 tours (-2)

Maîtrise : 14 dés (-8)

Jet adverse : vigueur x2 (-3)

Zone d'effet : une cible

Coût total : 27

Cosmos : 6

Sphère : biologique



SURPLIS DE DEEP (étoile Terrestre)

Le Surplis des Deep a été créé dans les gorges les plus profondes et noires de l'enfer. Cette armure est pourvue de très larges griffes, et recouvre presque entièrement son possesseur. (Valeur : 34 points d'armure)

Capacité protectrice : 7 (-4)

Seuil de destruction : 14

Zone de couverture complète +2 réussites en défense (-5)

Régénération : niveau 1

Griffes : arme mineure de puissance 4 (-4)

Cosmos : +10 (-21)

Bonus de classe : charisme : +1

Nom : Raimi

Totem : Ver

Etoile : Etoile Terrestre Camouflée

Alors que cinq spectres venaient d'être terrassés par Aiolia, Raimi intervint et défia le Lion. Après lui avoir d'abord causé quelques difficultés avec ses tentacules, le ver de terre se trouva totalement impuissant face au lion et périt sous son Lightning Plasma.

CARACTERISTIQUES

Force: **7**
Vigueur: **3**
Dextérité: **6**
Perception: **5**
Charisme: **6**
Intelligence: **2**

VERTUS

Sagesse: **5**
Maîtrise de soi: **5**
Courage: **4**
Conviction: **4**
Conscience: **5**
Equilibre: **4**

COMPETENCES

Athlétisme: **6**
Arts martiaux: **0**
Bagarre: **5**
Furtivité: **8**
Esquive: **3**
Lutte : **6**
Survie : **5**
Connaissance: **1**
Mêlée : **1**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **3**
Spirituelle: **0**
Feu: **0**
Froid: **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **0**

COSMOS : 10

VOLONTE: 8

VITALITE: 40

SENS

Vue: **8**
Oùie: **4**
Odorat: **4**
Toucher: **4**
Goût: **4**
7^{ème} sens: **3**

Avantage :

Tel un ver de terre, Raimi est capable de **s'enfoncer dans le sol** pour réapparaître n'importe où (il réapparaît au bout de 2 tours, et il lui reste alors 2 actions). Il peut éviter quasiment n'importe quelle attaque ainsi (bonus de -4 en difficulté pour les esquives).

Inconvénient :

Comme tous les spectres, Raimi souffre d'un malus de -1 dé sur tous ses jets lorsqu'il est au contact de la lumière du jour. Il est en outre incapable de rester en plein soleil plus de quelques heures sous peine de voir ses forces s'évanouir.



WORM'S BIND

Les solides tentacules de Raimi s'enroulent autour de leur victime et l'immobilisent. Raimi peut alors frapper sa victime ou bien lui broyer les os (il dépense pour cela ses deux actions restantes en se servant de ses tentacules comme de poings).

Type : malus (-2)	Effet : immobilisation (-3)
Maîtrise : 17 dés (-11)	Complexité : 8 (-6)
Zone d'effet : une cible	Zone : tout le corps (-5)
Jet adverse : normal.	Jet de libération : force x2.
Coût total : 27	Cosmos : 6
Sphère : matérielle	



ROAR BLOOD

Par cette technique, Raimi charge son adversaire en hurlant et le martèle de milliers de coups en le frappant avec chacun de ses tentacules.

Type : offensif (-2)	Effet : dégâts contondants (-1)
Puissance : 30 (-10)	Zone d'effet : une cible
Complexité : 6 (-2)	Maîtrise : 14 dés (-8)
Coût total : 24	Cosmos : 5
Sphère : matérielle	

SURPLIS DU VER (étoile Terrestre)

Cette armure dégoûtante regorge de tentacules, disposant tous d'un œil globuleux. Ces membres sont comme de véritables bras pour le possesseur de cette armure et deviennent en conséquence des armes redoutables (Valeur : 30 points d'armure)



Capacité protectrice : 10 (-10)
Seuil de destruction : 20
Zone de couverture complète +2 réussites en défense (-5)
Régénération : niveau 1
Cosmos : +8 (-15)
Bonus de classe : charisme : +1

Spécial : Les nombreux tentacules de Raimi sont comme des seconds membres pour lui, et peuvent porter des attaques puissantes. Raimi est ainsi capable de porter jusqu'à **3 actions par round**, dont deux pour ses tentacules sans subir les malus d'actions multiples. Ses tentacules sont pourvus d'un œil qui lui permettent de voir là où elles sont dirigées.

Nom : Gigant

Totem : Cyclope

Etoile : Etoile Terrestre de la Violence

Gigant fut désigné par Rhadamanthe comme leader de l'expédition de spectres chargée de surveiller les chevaliers renégats. Gigant est une brute épaisse qui parvient à se débarrasser facilement de Seiya, mais il éprouve du respect et de la crainte pour Papillon et Raimi, censés être ses subordonnés. Il se fera éliminer lui et le reste de son équipe par Shaka dans le temple de la Vierge.



CARACTERISTIQUES

Force: **9**
Vigueur: **7**
Dextérité: **7**
Perception: **5**
Charisme: **6**
Intelligence: **4**

VERTUS

Sagesse: **5**
Maîtrise de soi: **6**
Courage: **4**
Conviction: **7**
Conscience: **6**
Equilibre: **4**

COSMOS : 11

VOLONTE: 11

VITALITE: 78

COMPETENCES

Athlétisme: **7**
Arts martiaux: **0**
Bagarre: **9**
Furtivité: **3**
Esquive: **6**
Lutte : **8**
Survie : **5**
Connaissance: **1**
Mêlée : **6**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **3**
Spirituelle: **0**
Feu: **0**
Froid: **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **0**

SENS

Vue: **3**
Oùie: **6**
Odorat: **6**
Toucher: **6**
Goût: **4**
7^{ème} sens: **4**

Inconvénient :

Malgré sa force et son gabarit, Gigant est incapable de rester au contact de la lumière du jour sans perdre 1 dé sur tous ses jets. De plus, une exposition de quelques heures à la lumière du soleil pourrait le renvoyer automatiquement en enfer.





BIG KNUCKLE

Gigant peut concentrer son cosmos dans son poing et projeter une décharge brutale d'énergie ou un coup de poing massif.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts contondants (-1)

Puissance : 35 (-12)

Zone d'effet : une cible

Complexité : 6 (-2)

Maîtrise : 15 dés (-9)

Coût total : 26

Cosmos : 6

Sphère : matérielle

GIANT HOLD

Cette technique permet à Gigant de décupler momentanément ses aptitudes physiques. Gigant profite alors généralement de ce surplus de puissance pour foncer vers son ennemi et le broyer sous ses bras.

Type : modification (-2)

Effet : boost physique (-5)

+5 points de dextérité (-2)

Complexité : 5

Durée : 2 tours (-2)

Sphère : matérielle

Coût total : 11

Cosmos : 2

SURPLIS DU CYCLOPE (étoile Terrestre)

Ce surplus a été conçu pour protéger au mieux son porteur de tous les chocs et augmenter sa force musculaire. Tout le corps est recouvert par des pièces très solides de ce surplus. (Valeur : 31 points d'armure)

Capacité protectrice : 12 (-16)

Seuil de destruction : 24

Zone de couverture complète +2 réussites en défense (-5)

Renforcement : +1 en vigueur, +2 en force (-10)

Régénération : niveau 1

Cosmos : +3

Bonus de classe : charisme : +1



Nom : Myu

Totem : Papillon

Etoile : Etoile Terrestre Féérique

Myu est considéré comme l'un des plus terribles Spectres du royaume des morts. Sa principale force repose dans ses pouvoirs télékinésiques très puissants, capables de paralyser un Chevalier d'Or comme Mü. Mais Myu dispose également d'autres atouts, notamment celui de pouvoir changer de forme afin de devenir plus puissant. Il sera cependant vaincu par Mü après un duel sans pitié.



CARACTERISTIQUES

Force:	0	6	4
Vigueur:	5	6	6
Dextérité:	1	6	8
Perception:	8	9	9
Charisme:	8	0	9
Intelligence:	9	2	9

VERTUS

Sagesse:	8	5	10
Maîtrise de soi:	8	7	8
Courage:	7	7	7
Conviction:	9	5	10
Conscience:	9	9	9
Equilibre:	8	6	8

En bleu : sous forme de larve

En vert : sous forme de chenille

En violet : sous forme de papillon

COMPETENCES

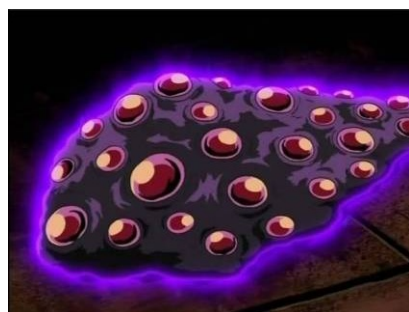
Athlétisme:	0	0	5
Arts martiaux:	0	0	3
Bagarre:	0	6	6
Furtivité:	7	6	5
Esquive:	1	4	7
Lutte :	0	0	0
Survie :	0	4	6
Connaissance:	7	0	7
Mêlée :	0	0	2

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle:	0	3	3
Spirituelle	5	2	5
Feu:	0	0	0
Froid:	0	0	0
Dimensionnelle:	0	0	0
Biologique:	3	4	2

SENS

Vue:	8	9	9
Ouïe:	8	9	9
Odorat:	8	9	9
Toucher:	8	9	9
Goût:	8	9	9
7 ^{ème} sens:	11	10	12



COSMOS :	16	12	18
VOLONTE:	16	12	17
VITALITE:	72	72	82
ULTIME COSMOS:	65	46	92

Evolution : Comme un papillon, Myu arbore plusieurs apparences et évolue jusqu'à devenir "parfait". Il suffit d'un seul tour à Myu pour passer de l'état de larve à l'état de chenille. En revanche, il doit s'enfermer lui-même dans un cocon et y rester 4 tours entiers (ou 10 minutes) pour atteindre sa forme ultime. Lorsque Myu change de forme, toutes ses caractéristiques remontent à leur niveau maximum. Sous sa forme de larve, Myu ne peut pas porter d'attaque physique. En chenille, il peut mordre ses adversaires avec ses mandibules acérées, mais il lui est impossible de parler.

TELEKINESIE

Myu est un maître en psychokinésie. Son pouvoir est tel qu'il parvient à immobiliser et malmener le Chevalier d'Or Mü du Bélier, pourtant expert en ce domaine. Quelle que soit sa forme, ce pouvoir de télékinésie reste le même.

Type : dons psychokinésiques (-2)

Effet : télékinésie (-5)

Maîtrise : 20 dés (-14)

Complexité : 9 dés (-8)

Durée : quatre tours (-6)

Sphère : spirituelle

Coût total : 35

Cosmos : 8



UGLY ERUPTION

A l'état de larve, Myu peut projeter de ses pores un liquide acide très dangereux pour ceux qui sont touchés.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts acides (-1)

Puissance : 45 (-16)

Complexité : 8 (-6)

Maîtrise : 18 dés (-12)

Zone d'effet : large (-5)

Sphère : biologique

Coût total : 42

Cosmos : 10

SILKY THREAD

Une fois en chenille, Myu peut projeter sa toile contre ses adversaires pour les enfermer dans un cocon très solide.

Type : malus (-2)

Maîtrise : 24 dés (-18)

Zone d'effet : large (-5)

Jet adverse : normal

Coût total : 43

Sphère : matérielle

Effet : immobilisation (-3)

Complexité : 10 (-10)

Zone : tout le corps (-5)

Jet de libération : force x2.

Cosmos : 10





FAIRY'S THRONGING

C'est sous sa forme de papillon que Myu peut déployer son plus puissant pouvoir. Les Fairies, papillons de la mort, emportent leur victime dans l'au-delà.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts (-1)

Puissance : 70 (-26)

Complexité : 10 (-10)

Maîtrise : 30 dés (-24)

Zone d'effet : une cible

Sphère : matérielle

Coût total : 63

Cosmos : 15



SURPLIS DU PAPILLON (étoile Terrestre)

A voir ce surplis magnifique, on ne jurerait pas qu'il provient des enfers. Mais outre sa beauté, cette armure est une puissante protection pour Myu, offrant une résistance fort acceptable et une réserve de cosmos non négligeable. (Valeur : 36 points d'armure)

Capacité protectrice : 11 (-13)

Seuil de destruction : 22

Zone de couverture améliorée : +1 RB aux jets de défense (-2)

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Régénération : niveau 1

Cosmos : +10 (-21)

Avantage : Myu peut commander aux fairies, petits papillons de morts, et leur demander d'aller espionner n'importe qui, n'importe où. Même après la mort de Myu, les fairies créés ne disparaissent pas. Ils n'ont cependant aucun pouvoir offensif.

Inconvénient : sous ses deux premières formes, Myu ne peut supporter la lumière du soleil sous peine de perdre tous ses pouvoirs. Mais lorsqu'il atteint l'ultime stade de sa mutation, la lumière du jour ne lui fait alors plus aucun effet.



Nom : Cube**Totem : Dulahan****Etoile : Etoile Terrestre de l'Ombre**

Cube faisait partie du groupe de spectres dirigé par Gigant, mais se fit tuer par Saga. Ce dernier voulait récupérer son surplus afin de mieux tromper les spectres.

CARACTERISTIQUES

Force: 4
 Vigueur: 4
 Dextérité: 6
 Perception: 4
 Charisme: 4
 Intelligence: 3

VERTUS

Sagesse: 6
 Maîtrise de soi: 6
 Courage: 4
 Conviction: 3
 Conscience: 5
 Equilibre: 3

**COSMOS : 12****VOLONTE: 7****VITALITE: 46****COMPETENCES**

Athlétisme: 4
 Arts martiaux: 4
 Bagarre: 6
 Furtivité: 1
 Esquive: 5
 Lutte : 0
 Survie : 3
 Connaissance: 0
 Mêlée : 0

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: 2
 Spirituelle: 0
 Feu: 0
 Froid : 0
 Dimensionnelle: 0
 Biologique: 2

SENS

Vue: 4
 Ouïe: 4
 Odorat: 4
 Toucher: 4
 Goût: 4
 7^{ème} sens: 0



Inconvénient : Comme tous les spectres, Cube souffre d'un malus de -1 dé sur tous ses jets lorsqu'il est au contact de la lumière du jour. Il est en outre incapable de rester en plein soleil plus de quelques heures sous peine de voir ses forces s'évanouir.

BLOOD SPRAY

Cube projette par la bouche un affreux nuage de sang toxique. Si l'armure de la victime ne la protège pas suffisamment, le sang démoniaque rentre en contact avec la peau et brûle lentement sa victime.

Type : offensif (-2)	Effets : dégâts destructifs (-3)
Puissance : 11 PV par tour (-4)	Durée : 4 tours (-5)
Maîtrise : 14 dés (-8)	Complexité : 6 (-2)
Jet adverse : vigueur x2 (-3)	Zone : une cible
Coût total : 27	Cosmos : 6
Sphère : biologique	

DEATH MESSENGER

Cube projette un rayon lumineux en pleine poitrine, destiné à arrêter le cœur de sa victime. Si celle-ci survit, elle ne ressent pas de douleur, mais son corps reste très affaibli.

Type : offensif (-2)	Effet : dégâts sur l'organisme (-1)
Puissance : 15 (-4)	Zone d'effet : une cible
Complexité : 7 (-4)	Maîtrise : 10 dés (-4)
Coût total : 15	Cosmos : 3
Sphère : biologique	

SURPLIS DU DULAHAN (étoile Terrestre)

Le surplus du Dulahan est comparable à une armure de bronze. Ses capacités de protection et sa réserve de cosmos sont bonnes sans toutefois se dégager des autres surplus. (Valeur : 20 points d'armure)

Capacité protectrice : 7 (-4)
Seuil de destruction : 14
Zone de couverture complète +2 réussites en défense (-5)
Régénération : niveau 1
Cosmos : +7 (-12)
Bonus de classe : charisme : +1

Nom : Ox

Totem : Gorgone

Etoile : Etoile Terrestre de la Course

Ox faisait partie du groupe de spectres dirigé par Gigant, mais se fit tuer par Shura. Ce dernier voulait récupérer son surplus afin de mieux tromper les spectres.



CARACTERISTIQUES

Force: **3**
Vigueur: **5**
Dextérité: **3**
Perception: **6**
Charisme: **2**
Intelligence: **3**

VERTUS

Sagesse: **3**
Maîtrise de soi: **5**
Courage: **3**
Conviction: **4**
Conscience: **5**
Equilibre: **5**

COSMOS : 8

VOLONTE: 7

VITALITE: 54

COMPETENCES

Athlétisme: **4**
Arts martiaux: **5**
Bagarre: **5**
Furtivité: **4**
Esquive: **3**
Lutte : **0**
Survie : **3**
Connaissance: **0**
Mêlée : **0**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **1**
Spirituelle **1**
Feu: **0**
Froid: **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **0**

SENS

Vue: **6**
Oûie: **6**
Odorat: **6**
Toucher: **6**
Goût: **6**
7^{ème} sens: **0**



Inconvénient : Comme tous les spectres, Ox souffre d'un malus de -1 dé sur tous ses jets lorsqu'il est au contact de la lumière du jour. Il est en outre incapable de rester en plein soleil plus de quelques heures sous peine de voir ses forces s'évanouir.

EYES OF CHARGE

Les yeux de la Gorgone pétrifient de terreur quiconque croise leur regard.

Type : Mental (-2)

Effets : aliénation du courage (-5)

Maîtrise : 14 dés (-8)

Complexité : 7 (-4)

Jet adverse : courage x2

Zone d'effet : une cible

Table de réussites nettes	
1 RN	La proie ressent un sentiment désagréable de crainte. Malus : diff +1 pour le tour suivant.
2 RN	La peur gagne la victime, son pouls s'accélère. Diff +2 pendant 2 tours. Courage -1.
3 RN	Des frissons glacials lui parcourent l'échine. Diff +2 pendant 3 tours. Courage -2.
4 RN	La victime est terrorisée, son cœur est prêt à se rompre. Diff +2 pendant 4 tours. Courage -3.
5 RN	La victime pétrifiée attend la mort arriver sans réagir. Diff +3 pendant 5 tours. Courage -4.

Sphère : spirituelle

Coût total : 19

Cosmos : 4

ROCK THE BAY

Ox utilise ses pouvoirs pour projeter des rochers de pierre contre ses ennemis.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts (-1)

Puissance : 10 (-2)

Complexité : 5

Maîtrise : 13 dés (-7)

Zone d'effet : multiple (-3)

Coût total : 15

Cosmos : 3

Sphère : matérielle

SURPLIS DE LA GORGONE (étoile Terrestre)

Les capacités de protection du surplus de la Gorgone et sa réserve de cosmos sont bonnes sans toutefois se dégager des autres surplus. (Valeur : 25 points d'armure)

Capacité protectrice : 9 (-8)

Seuil de destruction : 18

Zone de couverture complète +2 réussites en défense (-5)

Régénération : niveau 1

Cosmos : +7 (-12)

Bonus de classe : charisme : +1



Nom : Milz**Totem : Elfe****Etoile : Etoile Terrestre de l'Infériorité**

Milz faisait partie du groupe de spectres dirigé par Gigant, mais se fit tuer par Camus. Ce dernier voulait récupérer son surplus afin de mieux tromper les spectres.

**CARACTERISTIQUES**

Force: 5
 Vigueur: 4
 Dextérité: 5
 Perception: 4
 Charisme: 3
 Intelligence: 4

VERTUS

Sagesse: 4
 Maîtrise de soi: 4
 Courage: 3
 Conviction: 5
 Conscience: 5
 Equilibre: 3

COSMOS : 8**VOLONTE: 8****VITALITE: 48****COMPETENCES**

Athlétisme: 4
 Arts martiaux: 3
 Bagarre: 6
 Furtivité: 4
 Esquive: 5
 Lutte : 1
 Survie : 3
 Connaissance: 0
 Mêlée : 0

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: 2
 Spirituelle 1
 Feu: 0
 Froid: 0
 Dimensionnelle: 0
 Biologique: 0

SENS

Vue: 3
 Ouïe: 3
 Odorat: 3
 Toucher: 3
 Goût: 3

7^{ème} sens: 0

Inconvénient : Comme tous les spectres, Milz souffre d'un malus de -1 dé sur tous ses jets lorsqu'il est au contact de la lumière du jour. Il est en outre incapable de rester en plein soleil plus de quelques heures sous peine de voir ses forces s'évanouir

NATURAL TERROR

Milz peut infliger une terreur sans nom à ses adversaires en les fixant de ses yeux démoniaques.

Type : Mental (-2)

Effets : aliénation du courage (-5)

Maîtrise : 12 dés (-6)

Complexité : 5

Jet adverse : courage x2

Zone d'effet : une cible

Table de réussites nettes	
1 RN	La proie ressent un sentiment désagréable de crainte. Malus : diff +1 pour le tour suivant.
2 RN	La peur gagne la victime, son pouls s'accélère. Diff +2 pendant 2 tours. Courage -1.
3 RN	Des frissons glacials lui parcourent l'échine. Diff +2 pendant 3 tours. Courage -2.
4 RN	La victime est terrorisée, son cœur est prêt à se rompre. Diff +2 pendant 4 tours. Courage -3.
5 RN	La victime pétrifiée attend la mort arriver sans réagir. Diff +3 pendant 5 tours. Courage -4.

Sphère : spirituelle

Coût total : 13

Cosmos : 3

EARTHQUAKE MIXER

En frappant de ses poings au sol, Milz est capable de créer un mini tremblement de terre.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts (-1)

Puissance : 20 (-6)

Complexité : 5

Maîtrise : 15 dés (-9)

Zone d'effet : large (-5)

Coût total : 23

Cosmos : 5

Sphère : matérielle

SURPLIS DE L'ELFE (étoile Terrestre)

Le surplus de l'Elfe est comparable à une armure de bronze de basse catégorie. Ses capacités de protection et sa réserve de cosmos sont bonnes sans toutefois se dégager des autres surplus. (Valeur : 13 points d'armure)

Capacité protectrice : 10 (-10)

Seuil de destruction : 18

Zone de couverture normale

Régénération : niveau 1

Cosmos : +4 (-3)

Bonus de classe : charisme : +1



Nom : Zelos

Totem : Crapaud

Etoile : Etoile Terrestre de l'Etrangeté

Zelos est un sous fifre protégeant le château de Hadès situé en Allemagne. Cruel, il prend un malin plaisir à voir Pandore punir le Titan Rhadamanthe, et profite ensuite de l'impuissance de Saga, Camus et Shura pour les humilier. Il se fera éliminer par un Hyoga fou de rage, par l'Exécution de l'Aurore.



CARACTERISTIQUES

Force: **3**
Vigueur: **4**
Dextérité: **3**
Perception: **3**
Charisme: **1**
Intelligence: **1**

VERTUS

Sagesse: **2**
Maîtrise de soi: **2**
Courage: **1**
Conviction: **3**
Conscience: **3**
Equilibre: **3**

COSMOS : 4

VOLONTE: 4

VITALITE: 40

COMPETENCES

Athlétisme: **6**
Arts martiaux: **0**
Bagarre: **4**
Furtivité: **1**
Esquive: **3**
Lutte : **0**
Survie : **3**
Connaissance: **0**
Mêlée : **0**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **1**
Spirituelle **0**
Feu: **0**
Froid: **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **0**

SENS

Vue: **3**
Oûie: **3**
Odorat: **3**
Toucher: **3**
Goût: **3**
7^{ème} sens: **0**



Inconvénients :

Zelos est difforme, laid et petit. Ses relations sociales sont par conséquent affectées d'un malus de +2 en difficulté.

Comme tous les spectres, Zélos souffre d'un malus de -1 dé sur tous ses jets lorsqu'il est au contact de la lumière du jour. Il est en outre incapable de rester en plein soleil plus de quelques heures sous peine de voir ses forces s'évanouir.



JUMPING SMASH

De ses deux pattes, Zelos effectue un bond de grenouille pour retomber avec violence sur son adversaire. C'est une attaque plutôt ridicule et très faible comparée à celles des autres spectres.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts (-1)

Puissance : 10 (-2)

Complexité : 5

Maîtrise : 8 dés (-2)

Zone d'effet : une cible

Coût total : 7

Cosmos : 1

Sphère : matérielle

SURPLIS DU CRAPAUD (étoile Terrestre)

Le surplus du Crapaud est comparable à une armure bronze. (Valeur : 16 points d'armure)

Capacité protectrice : 9 (-8)

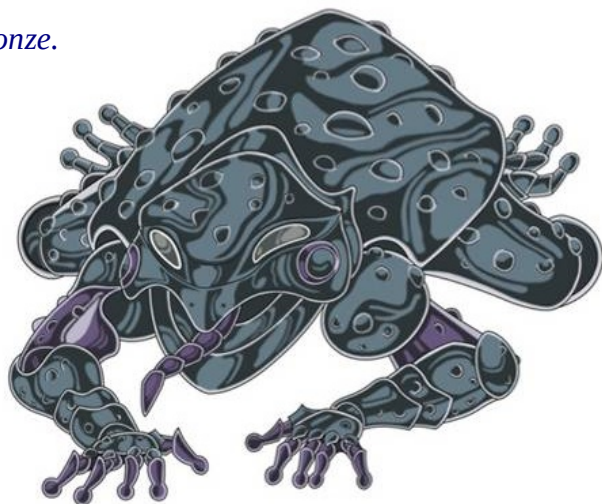
Seuil de destruction : 18

Zone de couverture améliorée : +1 RB en défense (-2)

Régénération : niveau 1

Cosmos : +5 (-6)

Bonus de classe : charisme : +1



Nom : Charon

Totem : Achéron

Etoile : Etoile Céleste Intermédiaire

Charon est le passeur des enfers, celui qui accueille les morts et les fait traverser le fleuve d'Achéron en échange d'un tribut. Ceux qui ne peuvent le payer sont condamnés à souffrir éternellement sur les rives des enfers. Confronté à Seiya et Shun, Charon tentera de les faire couler dans le fleuve, mais la pureté de Shun et sa ressemblance avec Hadès le feront douter.



CARACTERISTIQUES

Force: **6**
Vigueur: **7**
Dextérité: **8**
Perception: **4**
Charisme: **4**
Intelligence: **3**

VERTUS

Sagesse: **6**
Maîtrise de soi: **8**
Courage: **4**
Conviction: **5**
Conscience: **9**
Equilibre: **4**

COSMOS : 14
VOLONTE: 09
VITALITE: 74
ULTIME COSMOS: 46

COMPETENCES

Athlétisme: **6**
Arts martiaux: **0**
Bagarre: **8**
Furtivité: **3**
Esquive: **5**
Lutte : **3**
Survie : **3**
Connaissance: **6**
Mêlée : **8**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **4**
Spirituelle **0**
Feu: **0**
Froid : **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **0**



SENS

Vue: **4**
Oùie: **4**
Odorat: **4**
Toucher: **4**
Goût: **4**
7^{ème} sens: **7** (Paliers intermédiaires)

Inconvénient :

Charon n'a jamais vécu à la surface. Depuis des millénaires, c'est lui qui fait traverser les morts le fleuve des morts. De ce fait, toute exposition au soleil peut lui être fatale.

EDDYING CURRENT CRUSHER

Les bras de Charon ont une puissance bien supérieure à celle de ses rames. En les faisant tourner, il peut projeter une pluie de coups surpuissants sur ses adversaires.



Type : offensif (-2)
Effet : dégâts contondants (-1)
Puissance : 50 (-18)
Maîtrise : 22 dés (-16)
Complexité : 8 (-6)
Zone d'effet : une cible
Sphère : matérielle
Coût total : 43
Cosmos : 10

SURPLIS D'ACHERON (étoile Céleste)

Le Surplis du Passeur est une excellente protection, bien supérieure à celles des étoiles Terrestres. En outre, elle se distingue par la rame du passeur qui peut être utilisée comme une arme de très grande puissance. (Valeur : 107 points d'armure)

Capacité protectrice : 18 (-37)
Seuil de destruction : 36
Zone de couverture complète +2 réussites en défense (-5)
Régénération : niveau 2 (-1)
Cosmos : +14 (-33)
Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Rolling Roar : la rame du passeur des enfers est une arme faisant partie intégrante du Surplis de l'Etoile Intermédiaire. Extrêmement solide, elle peut causer de graves dégâts. En la faisant tourner à plus de 1000 tours par seconde, il peut se protéger de toute attaque et frapper mortellement ses adversaires.

Arme majeure de puissance 20 (-26)
Grande taille: permet de toucher ses adversaires de loin (-3)
Souplesse : 6 (-2)

Maîtrise : dextérité + mêlée. Ce jet lui permet tant d'attaquer que de parer des attaques de la même manière qu'il est possible d'effectuer des parades à mains nues.



Nom : Rune

Totem : Balrog

Etoile : Etoile Céleste du Talent

Personnage hautain et sûr de lui, Rune remplace Minos dans la "demeure du Jugement". Il a pour mission de juger les morts qui parviennent jusqu'à lui afin de choisir la prison la plus adaptée. Très suffisant, il ne supporte pas le moindre bruit et considère le moindre péché. Après avoir causé bien des soucis à Seiya et Shun, il se fera éliminer en un éclair par Kanon.

CARACTERISTIQUES

Force: **6**
Vigueur: **5**
Dextérité: **6**
Perception: **6**
Charisme: **8**
Intelligence: **7**

VERTUS

Sagesse: **6**
Maîtrise de soi: **6**
Courage: **6**
Conviction: **9**
Conscience: **6**
Equilibre: **6**

COMPETENCES

Athlétisme: **5**
Arts martiaux: **0**
Bagarre: **5**
Furtivité: **6**
Esquive: **4**
Lutte : **0**
Survie : **4**
Connaissance: **8**
Mêlée : **7**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **2**
Spirituelle: **4**
Feu: **0**
Froid : **0**
Dimensionnelle: **3**
Biologique: **0**



COSMOS : 12
VOLONTE: 15
VITALITE: 70
ULTIME COSMOS: 58

SENS

Vue: **7**
Oùie: **7**
Odorat: **6**
Toucher: **5**
Goût: **5**
7^{ème} sens: **10** (ultime palier)

Inconvénient : Rune souffre d'un malus de -1 dé sur tous ses jets lorsqu'il est au contact de la lumière du jour. Il est en outre incapable de rester en plein soleil plus de quelques heures sous peine de voir ses forces s'évanouir





SURPLIS DU BALROG (étoile Céleste)

Les Surplis du Balrog a comme atout principal un fouet redoutable, capable de traverser n'importe quelle protection. Il suffit qu'il ligote sa victime pour la découper en petits morceaux. En outre, en tant que Surplis d'une Etoile Céleste, sa solidité est exemplaire (Valeur : 154 points d'armure)

Capacité protectrice : 18 (-37)

Seuil de destruction : 36

Zone de couverture complète +2 réussites en défense (-5)

Régénération : niveau 2 (-1)

Cosmos : +14 (-33)

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Fire Whip : le fouet de Rune est son arme de prédilection pour faire taire les impudents qui osent salir la dignité du tribunal. Lorsqu'il s'enroule autour de sa victime, il peut le découper en rondelle en quelques secondes.

Arme à distance de puissance 36 (-78)

REINCARNATION : jugement

Le pouvoir spirituel de Rune permet de visualiser les péchés, ou ce qu'il considère comme tels, de sa victime afin de l'envoyer dans la prison qu'il jugera la plus appropriée. La personne sous son emprise voit alors sa vie défiler et ses mauvais et bons côtés ressortir. Aucun détail n'échappe à Rune.

Type : mental (-2)

Effet : scan mental (-6)

Maîtrise : 20 dés (-14)

Complexité : 9 (-8)

Jet adverse : équilibre x2

Zone : une cible

Coût total : 30

Cosmos : 7

Sphère : spirituelle



REINCARNATION : châtiment

Une fois que Rune a pris connaissance des péchés de celui qu'il doit juger, il peut décider d'envoyer le condamner croupir dans une prison, ou de l'envoyer en Elysion.

Type : malus (-2)

Effet : mise hors d'état de nuire (-35)

Maîtrise : 20 dés (-14)

Complexité : 5

Jet adverse : sagesse + équilibre

Sphère : dimensionnelle

Coût total : 51

Cosmos : 12

Nom : Pharaon

Totem : Sphinx

Etoile : Etoile Céleste de la Bête

Pharaon est le gardien de la deuxième prison, celles où les humains coupables de cupidité finissent dévorés par le chien des enfers, Cerbères. Autrefois, Pharaon trompa Orphée et Eurydice à l'aide du miroir de Pandore afin qu'ils se retournent, s'imaginant voir les rayons du soleil. Par sa faute, Eurydice fut changée en pierre et Orphée condamné à rester aux enfers éternellement.



CARACTERISTIQUES

Force: **5**
Vigueur: **5**
Dextérité: **5**
Perception: **7**
Charisme: **7**
Intelligence: **7**

VERTUS

Sagesse: **8**
Maîtrise de soi: **6**
Courage: **6**
Conviction: **7**
Conscience: **7**
Equilibre: **8**

COSMOS : 14

VOLONTE: 13

VITALITE: 66

ULTIME COSMOS: 66

COMPETENCES

Athlétisme: **4**
Arts martiaux: **0**
Bagarre: **3**
Furtivité: **6**
Esquive: **5**
Lutte : **0**
Survie : **4**
Connaissance: **8**
Musique : **9**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **1**
Spirituelle **3**
Feu: **0**
Froid : **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **2**



SENS

Vue: **7**
Oùie: **10**
Odorat: **6**
Toucher: **6**
Goût: **6**
7^{ème} sens: **10** (ultime palier)

Inconvénient : Pharaon souffre d'un malus de -1 dé sur tous ses jets lorsqu'il est au contact de la lumière du jour. Il est en outre incapable de rester en plein soleil plus de quelques heures sous peine de voir ses forces s'évanouir

BALANCE OF CURSE

En jouant de sa harpe enchantée, Pharaon peut envoyer sa malédiction sur ses adversaires. Ceux-ci subissent alors l'illusion que leur cœur s'extraie de leur poitrine pour être pesé sur la Balance Sacrée et comparé à la Plume de Maât. Ceux dont le cœur n'est pas parfaitement pur voient alors leur corps et leur âme être déchirés.

Type : mental (-2)

Effet : aliénation de l'équilibre (-5)

Maîtrise : 30 dés (-24)

Complexité : 8 (-6)

Jet adverse : équilibre x2.

Pour chaque jet, la victime perd 1 point dans la vertu correspondante par réussite nette obtenue. Si son score tombe à 0, son âme est annihilée.

Sphère : spirituelle

Coût total : 47

Cosmos : 11



A KISS IN THE DARKNESS

Le baiser du Pharaon signifie une morte immédiate pour celui qui s'en voit touché. Cette technique touche automatiquement l'adversaire qui voit alors son corps se désagréger lentement.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts destructifs (-3)

Complexité : 9 (-8)

Durée : 4 tours (-5)

Puissance : 25 PV par tour (-10)

Maîtrise : 25 dés (-19)

Jet adverse : vigueur x2 (à chaque tour) (-3)

Zone d'effet : une cible

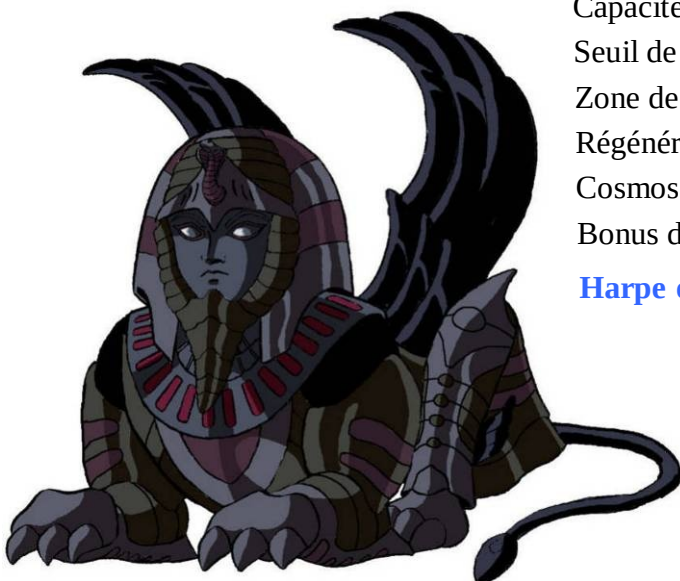
Coût total : 50

Cosmos : 12

Sphère : biologique

SURPLIS DU SPHINX (étoile Céleste)

Les Surplis du Sphinx comporte une harpe magique. Celle-ci, maniée par un musicien accompli, permet d'ensorceler tous ceux qui écoutent sa musique. (Valeur : 90 points d'armure)



Capacité protectrice : 18 (-37)

Seuil de destruction : 36

Zone de couverture complète +2 réussites en défense (-5)

Régénération : niveau 2 (-1)

Cosmos : +14 (-33)

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Harpe enchantée : Pharaon est un virtuose, et lorsqu'il joue de sa harpe, il est capable d'entraver les mouvements de ses adversaires et d'émousser leurs réflexes. (-14)

- maîtrise: musique x2 : 18

- complexité : 6

- jet adverse : ouïe x2

- la victime subit un malus de -3 dés pendant 2 tours

- coût : 2 points de cosmos

Nom : Rock

Totem : Golem

Etoile : Etoile Céleste de la Cible

Rock est le gardien de la 3^{ème} prison, où les coupables d'avarice sont condamnés à faire rouler éternellement d'énormes pierres tout en subissant d'horribles souffrances. Ce colosse tenta d'arrêter Hyoga, Shiryu et Canon par une chute de pierre mais se fit éliminer en un clin d'œil par le Sho Ryu Ha du Dragon.



CARACTERISTIQUES

Force: 7
Vigueur: 6
Dextérité: 3
Perception: 2
Charisme: 1
Intelligence: 2

VERTUS

Sagesse: 3
Maîtrise de soi: 5
Courage: 4
Conviction: 3
Conscience: 5
Equilibre: 3

COSMOS : 8

VOLONTE: 7

VITALITE: 62

COMPETENCES

Athlétisme: 5
Arts martiaux: 0
Bagarre: 6
Furtivité: 0
Esquive: 3
Lutte : 6
Survie : 0
Connaissance: 0
Mêlée : 4

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: 2
Spirituelle 0
Feu: 0
Froid: 0
Dimensionnelle: 0
Biologique: 0

SENS

Vue: 2
Oùie: 2
Odorat: 2
Toucher: 2
Goût: 2
7^{ème}sens: 0

Inconvénient : Rock souffre d'un malus de -1 dé sur tous ses jets lorsqu'il est au contact de la lumière du jour. Il est en outre incapable de rester en plein soleil plus de quelques heures sous peine de voir ses forces s'évanouir





ROLLING BOMBER STONE

Rock peut projeter de gigantesques rochers contre ses adversaires et les faire exploser d'un coup.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts contondants et explosifs (-1)

Puissance : 30 (-10)

Complexité : 5

Maîtrise : 15 dés (-9)

Zone d'effet : large (-5)

Sphère : matérielle

Coût total : 27

Cosmos : 6

SURPLIS DU GOLEM (étoile Céleste)

Le Surplis du Golem est massif et protège absolument toutes les parties du corps. Il s'agit d'une protection idéale (Valeur : 78 points d'armure)

Capacité protectrice : 18 (-37)

Seuil de destruction : 36

Zone de couverture complète +2 réussites en défense (-5)

Régénération : niveau 2 (-1)

Renforcement : +2 en vigueur (-8)

Cosmos : +12 (-27)

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1



Nom : Yvan

Totem : Troll

Etoile : Etoile Céleste de la Défaite

Egalement gardien de la 3^{ème} prison, Iwan est digne de l'étoile de la défaite. Le malheureux n'aura même pas le temps de se présenter qu'il finira gelé par le Diamond Dust de Hyoga.



CARACTERISTIQUES

Force: 5
Vigueur: 4
Dextérité: 4
Perception: 1
Charisme: 2
Intelligence: 3

VERTUS

Sagesse: 3
Maîtrise de soi: 4
Courage: 2
Conviction: 5
Conscience: 4
Equilibre: 5

COSMOS : 7

VOLONTE: 7

VITALITE: 46

COMPETENCES

Athlétisme: 4
Arts martiaux: 0
Bagarre: 4
Furtivité: 0
Esquive: 3
Lutte : 2
Survie : 0
Connaissance: 0
Mêlée : 4

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: 2
Spirituelle 0
Feu: 0
Elément : 0
Dimensionnelle: 0
Biologique: 2

SENS

Vue: 1
Oùie: 1
Odorat: 1
Toucher: 1
Goût: 1
7^{ème}sens: 0

Inconvénient : Yvan souffre d'un malus de -1 dé sur tous ses jets lorsqu'il est au contact de la lumière du jour. Il est en outre incapable de rester en plein soleil plus de quelques heures sous peine de voir ses forces s'évanouir



GREATEST THE PERESTROIKA

C'est en hommage à son pays, l'ex-URSS, qu'Yvan a baptisé sa technique secrète. Elle consiste à priver son adversaire de toute sa force physique afin de le rendre inoffensif tout en augmentant celle d'Yvan.

Type : vampirique (-2)

Effet : absorption de la force (-5)

Puissance : -2 points de force (-2)

Complexité : 5

Maîtrise : 10 dés (-4)

Zone d'effet : large (-5)

Portée : par contact

Jet adverse contre l'absorption : vigueur x2

Durée : si la victime survit, elle regagnera chaque heure 1 point de caractéristique par point de vigueur

Sphère : biologique

Coût total : 18

Cosmos : 4

Table de réussites nettes	
1 RN	Aucun bonus.
2 RN	1 point de force supplémentaire est absorbé
3 RN	1 point de force supplémentaire est absorbé
4 RN	2 points de force supplémentaire sont absorbés
5-7 RN	La moitié des points de force sont absorbés
8+ RN	Il ne reste plus que 1 point de force à la victime

SURPLIS DU TROLL (étoile Céleste)

Le Surplis du Troll est massif et protège absolument toutes les parties du corps. Il s'agit d'une protection idéale (Valeur : 60 points d'armure)

Capacité protectrice : 17 (-33)

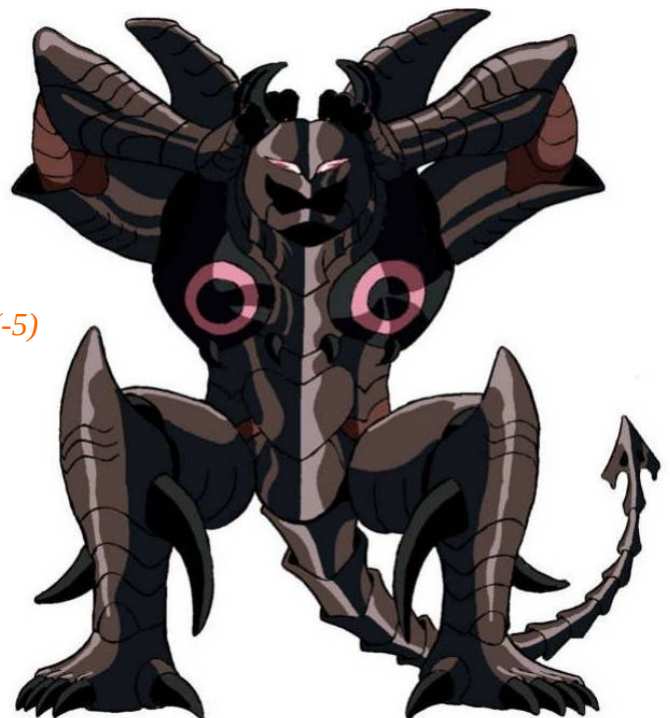
Seuil de destruction : 34

Zone de couverture complète +2 réussites en défense (-5)

Régénération : niveau 2 (-1)

Cosmos : +12 (-21)

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1



Nom : Stand

Totem : Scarabée Mortel

Etoile : Etoile Céleste de la Répulsion

Spectre gardien de 5^{ème} prison, personne n'aura l'occasion de le voir déployer ses pouvoirs car il se sera fait éliminer par Kanon avant même que Hyoga et Shiryu ne le rejoignent.

CARACTERISTIQUES

Force: **8**
Vigueur: **8**
Dextérité: **3**
Perception: **3**
Charisme: **1**
Intelligence: **3**

VERTUS

Sagesse: **3**
Maîtrise de soi: **2**
Courage: **6**
Conviction: **3**
Conscience: **3**
Equilibre: **3**

COMPETENCES

Athlétisme: **6**
Arts martiaux: **1**
Bagarre: **7**
Furtivité: **0**
Esquive: **3**
Lutte : **5**
Survie : **2**
Connaissance: **0**
Mêlée : **5**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **1**
Spirituelle: **0**
Feu: **0**
Froid: **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **0**



SENS

Vue: **3**
Oùie: **3**
Odorat: **3**
Toucher: **3**
Goût: **3**
7^{ème} sens: **0**

COSMOS : 5

VOLONTE: 9

VITALITE: 82



Taille gigantesque : Avec ses 3 mètres 50 et ses 700 kg, Stand est un géant doté d'une force colossale. Il est capable de s'attaquer à plusieurs adversaires en même temps sans subir de malus, mais sera gêné pour effectuer certains mouvements nécessitant souplesse et agilité. Sa dextérité ne pourra jamais dépasser 3.

Inconvénient : Stand souffre d'un malus de -1 dé sur tous ses jets lorsqu'il est au contact de la lumière du jour. Il est en outre incapable de rester en plein soleil plus de quelques heures sous peine de voir ses forces s'évanouir.

BY WALL

Stand dresse devant lui une sorte de carapace très solide destinée à bloquer les chocs.

Type : défensif (-2)

Effet: absorption des dégâts ponctuelle (-1)

Puissance : absorbe 15 points de dégâts (-4)

Maîtrise : 6 dés

Complexité : 5

Mobilité : aucune

Zone d'effet : devant Stand

Coût total : 7

Sphère : matérielle

Cosmos: 1

STAND BY ME

Stand déploie ses tentacules pour capturer son adversaire afin de le marteler de coups.

Il ne s'agit pas d'une botte secrète en tant que telle, mais d'un mouvement de combat boosté par le cosmos de Stand.

Mouvement de combat : capturer

Groupement de dés:

- dextérité + lutte (pour attraper)
- force + lutte (pour broyer)

Cosmos utilisé : 2 (4 RB automatiques)

SURPLIS DU SCARABEE MORTEL (étoile Céleste)

Ce surplus est massif et protège absolument toutes les parties du corps. Il s'agit d'une protection idéale (Valeur : 58 points d'armure)

Capacité protectrice : 13 (-19)

Seuil de destruction : 26

Zone de couverture complète : +2 réussites en défense (-5)

Régénération : niveau 2 (-1)

Cosmos : +14 (-33)

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1



Nom : Phlegyas

Totem : Lycaonv

Etoile : Etoile Céleste de la Punition

Phlégyas est le passeur faisant traverser les morts sur le lac de sang. Cet homme au cosmos terrifiant encaissera sans broncher les attaques de Shiryu et Hyoga avant de les mettre au tapis. Mais Kanon des Gémeaux lui règlera son compte en lui administrant la terrible Galaxian Explosion.



CARACTERISTIQUES

Force: **9**
Vigueur: **7**
Dextérité: **8**
Perception: **7**
Charisme: **7**
Intelligence: **6**

VERTUS

Sagesse: **8**
Maîtrise de soi: **9**
Courage: **8**
Conviction: **7**
Conscience: **7**
Equilibre: **9**

COSMOS : 17

VOLONTE: 15

VITALITE: 86

ULTIME COSMOS : 78 (ultime palier)

COMPETENCES

Athlétisme: **8**
Arts martiaux: **5**
Bagarre: **9**
Furtivité: **4**
Esquive: **7**
Lutte : **7**
Survie : **5**
Connaissance: **4**
Mêlée : **5**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **5**
Spirituelle **0**
Feu: **0**
Froid: **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **0**

SENS

Vue: **7**
Oûie: **7**
Odorat: **7**
Toucher: **7**
Goût: **7**
7^{ème} sens: **10**

Inconvénient : Phlégyas souffre d'un malus de -1 dé sur tous ses jets lorsqu'il est au contact de la lumière du jour. Il est en outre incapable de rester en plein soleil plus de quelques heures sous peine de voir ses forces s'évanouir.





HOWLING INFERNO

Des poings de Phlégyas est déployée une énergie infernale annihilant toute matière. Cette technique est très puissante mais très simple à analyser.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts explosifs (-1)

Puissance : 70 (-26)

Complexité : 6 (-2)

Maîtrise : 29 dés (-23)

Zone d'effet : large (-5)

Sphère : matérielle

Coût total : 59

Cosmos : 14

SURPLIS DU LYCAON (étoile Céleste)

Ce surplus est à l'aspect démoniaque renferme une puissante source de cosmos maléfique. En outre, la protection qu'elle confère à son propriétaire lui permet de se protéger efficacement de la majorité des attaques. (Valeur : 94 points d'armure)

Capacité protectrice : 18 (-37)

Seuil de destruction : 36

Zone de couverture complète +2 réussites en défense (-5)

Régénération : niveau 2 (-1)

Cosmos : +20 (-51)

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1



Nom : Valentine

Totem : Harpie

Etoile : Etoile Céleste de la Lamentation

Valentine est un guerrier loyal et déterminé, et sa fidélité envers Rhadamanthe est absolue. Dans l'enfer du cocyte de la 8^{ème} prison où Seiya a été jeté, il ira jusqu'à l'en faire sortir afin de lui dérober l'armure d'Athéna dans un duel à la régulière. Mais malgré ses pouvoirs et sa fougue, il se fera vaincre par un Seiya déterminé à sauver sa déesse.

CARACTERISTIQUES

Force: 7
Vigueur: 5
Dextérité: 9
Perception: 8
Charisme: 8
Intelligence: 8

VERTUS

Sagesse: 8
Maîtrise de soi: 8
Courage: 9
Conviction: 10
Conscience: 8
Equilibre: 8

COMPETENCES

Athlétisme: 8
Arts martiaux: 9
Bagarre: 8
Furtivité: 7
Esquive: 8
Lutte : 6
Survie : 7
Connaissance: 8
Mêlée : 5

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: 4
Spirituelle 0
Feu: 0
Froid : 0
Dimensionnelle: 0
Biologique: 4



Illustration : Sabichiyo

SENS

Vue: 7
Oùie: 9
Odorat: 8
Toucher: 8
Goût: 8
7^{ème} sens: 11

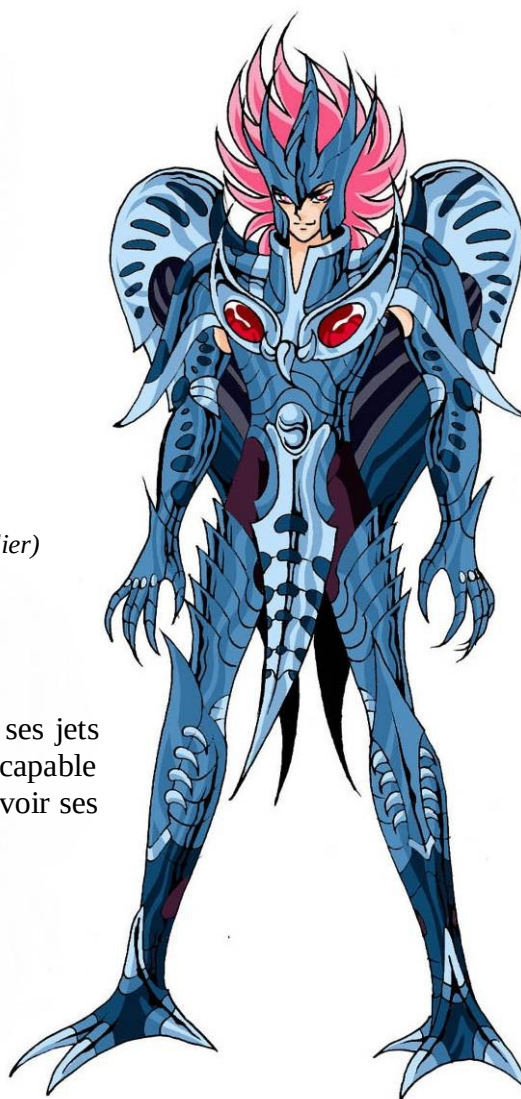
COSMOS : 16

VOLONTE: 19

VITALITE: 78

ULTIME COSMOS : 79 (Ultime Palier)

Inconvénient : Valentine souffre d'un malus de -1 dé sur tous ses jets lorsqu'il est au contact de la lumière du jour. Il est en outre incapable de rester en plein soleil plus de quelques heures sous peine de voir ses forces s'évanouir





GREED THE LIVE

La technique de la Harpie permet de dévorer l'énergie vitale de sa victime et de se la transférer.

Type : vampirique (-2)

Effet : absorption de la vie (-6)

Puissance : 51 PV absorbés (-24)

Complexité : 9 (-8)

Maîtrise : 28 dés (-22)

Portée : à distance (-5)

Jet adverse : vigueur x2

Zone d'effet : une cible

Limite : Valentine ne peut pas dépasser ton total de points de vie

Durée : les PV absorbés ne peuvent être récupérés que par guérison

Sphère : biologique

Coût total : 67

Cosmos : 16

SWEET CHOCOLATE

Cette technique a l'étonnant effet de détruire le corps de sa victime sans que ce dernier ne ressente de douleur. Au contraire, les vagues d'énergie déferlant sur le corps de l'adversaire donnent une sensation de bien-être et de douceur. Mais c'est pourtant la mort qui attend la victime.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts physiques (-1)

Puissance : 50 (-18)

Complexité : 8 (-6)

Maîtrise : 24 dés (-18)

Jet adverse : équilibre x2 (-6)

Zone d'effet : une cible

Sphère : matérielle

Coût total : 51

Cosmos : 12

SURPLIS DE LA HARPIE (étoile Céleste)

Ce surplus est classique mais efficace : bonne protection et bonne réserve de cosmos, il représente une protection tout à fait honorable pour une étoile céleste (Valeur : 77 points d'armure)

Capacité protectrice : 17 (-33)

Seuil de destruction : 34

Zone de couverture complète +2 réussites en défense (-5)

Régénération : niveau 1

Cosmos : +16 (-39)

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1



Nom : Sylphide

Totem : Basilic

Etoile : Etoile Céleste de la Victoire

Sylphide est l'un des quatre plus puissants vassaux de Rhadamanthe. Avec Gordon et Queen, il tentera d'arrêter les Chevaliers de Bronze devant le Mur des Lamentations, mais se heurtera à un Shiryu prêt à risquer sa vie pour ses amis. Sans doute le plus fort parmi ses compagnons, Sylphide résistera même à la puissance des Cent Dragons de Rozan, mais périra dans le vide dimensionnel menant à Elysion.



CARACTERISTIQUES

Force: **8**
Vigueur: **9**
Dextérité: **8**
Perception: **10**
Charisme: **8**
Intelligence: **8**

VERTUS

Sagesse: **9**
Maîtrise de soi: **7**
Courage: **10**
Conviction: **10**
Conscience: **8**
Equilibre: **7**

SENS

Vue: **10**
Oùie: **10**
Odorat: **10**
Toucher: **10**
Goût: **10**
7^{ème} sens: **12** (Ultime Palier)

COMPETENCES

Athlétisme: **8**
Arts martiaux: **8**
Bagarre: **8**
Furtivité: **5**
Esquive: **9**
Lutte : **7**
Survie : **8**
Connaissance: **8**
Mêlée : **6**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **5**
Spirituelle: **1**
Feu: **0**
Froid: **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **1**

COSMOS : 16

VOLONTE: 20

VITALITE: 112

ULTIME COSMOS : 84

Inconvénient : Sylphide souffre d'un malus de -1 dé sur tous ses jets lorsqu'il est au contact de la lumière du jour. Il est en outre incapable de rester en plein soleil plus de quelques heures sous peine de voir ses forces s'évanouir





ANNIHILATION FLAP

Le vol du Basilic, l'oiseau diabolique, est d'une rapidité et d'une violence incroyable, et rares sont les guerriers capables de se relever après en avoir été victime.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts écrasants (-1)

Puissance : 65 (-24)

Maîtrise : 28 dés (-22)

Zone d'effet : une cible

Complexité : 8 (-6)

Sphère : matérielle

Coût total : 55

Cosmos : 13

SURPLIS DU BASILIC (étoile Céleste)

Ce surplus est classique mais efficace : bonne protection et bonne réserve de cosmos, il représente une protection tout à fait honorable pour une étoile céleste (Valeur : 86 points d'armure)

Capacité protectrice : 20 (-45)

Seuil de destruction : 40

Zone de couverture complète +2 réussites en défense (-5)

Régénération : niveau 1

Cosmos : +15 (-36)

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

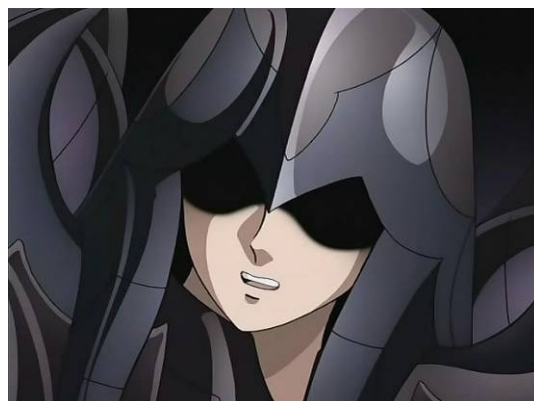


Nom : Queen

Totem : Alraune

Etoile : Etoile Céleste de la Magie

Dernier survivant de la garde personnelle de Rhadamanthe, Queen fera tout pour arrêter les Chevaliers de Bronze avant qu'ils n'atteignent Elysion. Il se heurtera à un Shiryu déterminé à les empêcher de rejoindre ses amis, et aura l'honneur de périr sous le terrible Rozan Hyaku Ryu Ha du Dragon.



CARACTERISTIQUES

Force: **6**
Vigueur: **7**
Dextérité: **10**
Perception: **8**
Charisme: **6**
Intelligence: **8**

VERTUS

Sagesse: **7**
Maîtrise de soi: **8**
Courage: **7**
Conviction: **8**
Conscience: **9**
Equilibre: **10**

SENS

Vue: **10**
Oùie: **7**
Odorat: **7**
Toucher: **8**
Goût: **8**
7^{ème} sens: **11**

COMPETENCES

Athlétisme: **5**
Arts martiaux: **9**
Bagarre: **7**
Furtivité: **6**
Esquive: **8**
Lutte : **4**
Survie : **6**
Connaissance: **6**
Mêlée : **5**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **4**
Spirituelle: **0**
Feu: **0**
Froid : **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **0**

COSMOS : 15

VOLONTE: 15

VITALITE: 86

ULTIME COSMOS : 75 (*Ultime Palier*)

Inconvénient : Queen souffre d'un malus de -1 dé sur tous ses jets lorsqu'il est au contact de la lumière du jour. Il est en outre incapable de rester en plein soleil plus de quelques heures sous peine de voir ses forces s'évanouir



BLOOD FLOWERS SCISSORS

Cette fulgurante technique tranche net le cou de sa victime telle une guillotine. Shiryu manquera de peu de se faire décapiter par Queen devant le Mur des Lamentations.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts tranchants (-1)

Maîtrise : 30 dés (-24)

Complexité : 10 (-10)

Puissance : 50 (-18) + 15 de localisation = 75

Zone d'effet : Cette attaque vise le cou. Queen subira un malus de +3 en diff pour la porter.



Sphère : matérielle

Coût total : 55

Cosmos : 13

Table de réussites	
1-2 RN	Le cou est simplement entaillé et saigne légèrement. La victime subit un malus de -1 dé pendant 1 à 2 tours.
3-4 RN	Des artères sont sectionnées et le sang jaillit à flot. Si le MJ estime que la victime survit sur le coup, elle subira néanmoins -2 dés à tous ses jets et est victime d'une grave hémorragie.
5+ RN	La victime est décapitée par le Couperet de la Fleur de Sang.

SURPLIS DE L'ALRAUNE (étoile Céleste)

Ce surplus est classique mais efficace : bonne protection et bonne réserve de cosmos, il représente une protection tout à fait honorable pour une étoile céleste (Valeur : 86 points d'armure)

Capacité protectrice : 20 (-45)

Seuil de destruction : 40

Zone de couverture complète +2 RB en défense (-5)

Régénération : niveau 1

Cosmos : +15 (-36)

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1



Nom : Gordon**Totem : Minotaure****Etoile : Etoile Céleste de la Prison**

Gordon est l'un des trois derniers Spectres d'Elite de la garde de Rhadamanthe. Aux côtés de Queen et Sylphide, il fera tout pour freiner la progression des Chevaliers de Bronze, mais se heurtera au vaillant Shiryu. La Hache du Minotaure de Gordon est aussi puissante que la lame sacrée Excalibur, mais malgré cette puissance, il ne pourra rien contre le terrifiant Rozan Hyuaku Ryu Ha.

**CARACTERISTIQUES**

Force: **11**
 Vigueur: **8**
 Dextérité: **9**
 Perception: **9**
 Charisme: **7**
 Intelligence: **7**

VERTUS

Sagesse: **9**
 Maîtrise de soi: **9**
 Courage: **7**
 Conviction: **7**
 Conscience: **9**
 Equilibre: **11**

COSMOS : 18
VOLONTE: 14
VITALITE: 92
ULTIME COSMOS : 82

COMPETENCES

Athlétisme: **10**
 Arts martiaux: **5**
 Bagarre: **10**
 Furtivité: **6**
 Esquive: **8**
 Lutte : **9**
 Survie : **6**
 Connaissance: **7**
 Mêlée : **10**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **5**
 Spirituelle: **0**
 Feu: **0**
 Froid: **0**
 Dimensionnelle: **0**
 Biologique: **0**

SENS

Vue: **9**
 Ouïe: **9**
 Odorat: **9**
 Toucher: **9**
 Goût: **9**
 7^{ème} sens: **10** (Ultime Palier)

Inconvénient : Gordon souffre d'un malus de -1 dé sur tous ses jets lorsqu'il est au contact de la lumière du jour. Il est en outre incapable de rester en plein soleil plus de quelques heures sous peine de voir ses forces s'évanouir



GRAND AXE CRUSHER

La hache du Minotaure est une arme capable de trancher et détruire n'importe quoi. Lors de son combat contre Shiryu devant le Mur des Lamentations, Gordon parviendra même à briser Excalibur !

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts tranchants et écrasants (-1)

Puissance : 80 points de dégâts + bonus (-30)

Complexité : 9 (-8)

Maîtrise : 24 dés (-18)

Zone d'effet : choix d'une zone.

Zone visée	difficulté	Bonus de dégâts
bras	+1	+2
jambe	+2	+4
organes	+3	+12
tête ou cœur	+3	+15

Jet adverse : perception+dextérité (pour bloquer la lame) ou esquive+dextérité (pour esquiver)

Spécial : Impossible à encaisser ! Une armure touchée est automatiquement détruite, à l'exception d'une armure d'or (ou équivalent) qui voit juste son membre touché détruit. Avant d'être détruite, l'armure absorbe les dommages à hauteur de sa CP.



Table de réussites

1-2 RN	La hache du Minotaure ne fait qu'effleurer le membre touché mais cela suffit pour l'entailler et faire jaillir le sang. La victime subit un malus de -1 dé pendant 1 à 2 tours pour toute action nécessitant ce membre.
3-4 RN	Le membre touché est touché profondément, brisant les os et créant une hémorragie plus ou moins importante. La victime subit un malus de -2 dés pour se servir du membre jusqu'à sa guérison.
5 RN	Gordon tranché les muscles et les nerfs du membre touché, dont les os sont également brisés. Le membre est alors inutilisable, et si la victime survit à l'hémorragie, elle subira un malus de -3 dés sur toutes ses actions. Si la tête ou le cœur sont touchés, la mort est inévitable.
6+ RN	Le membre touché est totalement tranché ! Le MJ doit déterminer de très gros malus, et la victime peut mourir ou tomber dans le coma quel que soit son nombre de points de vie restant.

Sphère : matérielle

Coût total : 59

Cosmos : 14

SURPLIS DU MINOTAURE (étoile Céleste)

Ce surplus est classique mais efficace : bonne protection et bonne réserve de cosmos, il représente une protection tout à fait honorable pour une étoile céleste (Valeur : 82 points d'armure)

Capacité protectrice : 19 (-41)

Seuil de destruction : 38

Zone de couverture complète +2 réussites en défense (-5)

Régénération : niveau 1

Cosmos : +15 (-36)

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1



Nom : Rhadamanthe

Totem : Wyverne

Etoile : Etoile Céleste Forte et Violente

Redouté et respecté par tous les spectres, Rhadamanthe est l'un des trois juges des enfers aux côtés de Minos et d'Eaque. Guerrier très expérimenté et doté d'une force incroyable, il éliminera plusieurs Chevaliers d'Or, victimes du kekkai diminuant leurs forces. Il se battra à la loyale contre Kanon dans un duel sans merci aux enfers, au bout duquel le nouveau chevalier des gémeaux se sacrifiera pour emporter son adversaire dans la mort.



CARACTERISTIQUES

Force: **11**
Vigueur: **10**
Dextérité: **10**
Perception: **8**
Charisme: **10**
Intelligence: **8**

VERTUS

Sagesse: **9**
Maîtrise de soi: **9**
Courage: **9**
Conviction: **10**
Conscience: **10**
Equilibre: **7**

COSMOS : 18
VOLONTE: 19
VITALITE: 118
ULTIME COSMOS: 107

COMPETENCES POUVOIR

Athlétisme: **9**
Arts martiaux: **9**
Bagarre: **11**
Furtivité: **6**
Esquive: **8**
Lutte : **8**
Survie : **7**
Connaissance: **6**
Mêlée : **4**

SPHERES DE

Matérielle: **5**
Spirituelle **1**
Feu: **0**
Froid : **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **0**

SENS

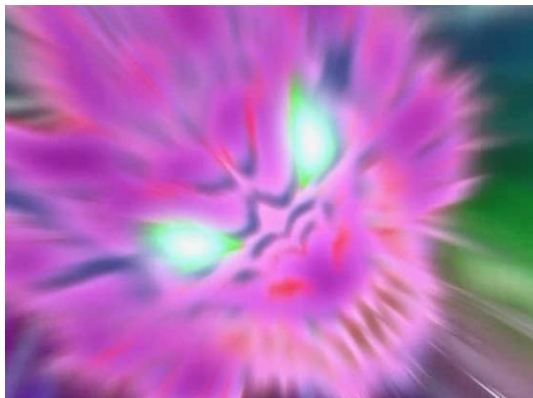
Vue: **8**
Oùie: **8**
Odorat: **8**
Toucher: **8**
Goût: **8**
7^{ème} sens: **15**

Inconvénient : Bien qu'il soit l'un des trois terribles Juges des Enfers, Rhadamanthe n'en reste pas moins un spectre des ténèbres et de ce fait, souffre d'un malus de -1 dé sur tous ses jets lorsqu'il est au contact de la lumière du jour. Il est en outre incapable de rester en plein soleil plus de quelques heures sous peine de voir ses forces s'évanouir.



GREATEST CAUTION

Cette unique et terrible attaque du Juge des Enfers lui permet de venir à bout de n'importe qui, aussi forts et nombreux que soient ses adversaires. Rhadamanthe fait exploser son cosmos dans un rayon de plusieurs mètres de diamètre, pulvérisant tout ce qui se trouve dans la zone.



Type : offensif (-2)
Effet : dégâts explosifs (-1)
Puissance : 100 (-38)
Maîtrise : 32 dés (-26)
Zone d'effet : immense (-10)
Complexité : 10 (-10)
Sphère : matérielle
Coût total : 87
Cosmos : 21

SURPLIS DE LA WYVERNE (étoile céleste)

Les Surplis des 3 Juges des Enfers sont encore supérieurs à ceux des autres étoiles célestes. Leur solidité égale quasiment celle des Armures d'Or, et leur cosmos semble infini. (Valeur : 220 points d'armure)

Capacité protectrice : 35 (-135)
Seuil de destruction : 70
Zone de couverture complète : +2 réussites en défense (-5)
Régénération : niveau 4 (-5)
Cosmos : +28 (-75)
Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2

Ailes de la Wyverne : les ailes disposées sur le Surplis de la Wyverne permettent à Rhadamanthe de s'envoler quelques secondes dans les airs. Tous ses sauts d'esquive sont alors favorisés par un bonus de -2 en difficulté.



Nom : Eaque

Totem : Garuda

Etoile : Etoile Céleste de la Supériorité

Hautain et suffisant, Eaque est l'un des 3 terribles juges des enfers. Excellent dans le combat au corps à corps, et doté d'une vitesse hors du commun, il donnera bien des soucis à Ikki. Mais le Chevalier du Phoenix lui prouvera sa supériorité en l'achevant grâce à son Hô Yoku Ten Sho.



CARACTERISTIQUES

Force: **10**
Vigueur: **10**
Dextérité: **11**
Perception: **10**
Charisme: **10**
Intelligence: **10**

VERTUS

Sagesse: **9**
Maîtrise de soi: **9**
Courage: **9**
Conviction: **9**
Conscience: **10**
Equilibre: **10**

COSMOS : 18
VOLONTE: 18
VITALITE: 116
ULTIME COSMOS: 107

COMPETENCES

Athlétisme: **9**
Arts martiaux: **9**
Bagarre: **9**
Furtivité: **9**
Esquive: **11**
Lutte : **9**
Survie : **9**
Connaissance: **9**
Mêlée : **9**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **5**
Spirituelle **5**
Feu: **0**
Froid : **0**
Dimensionnelle: **1**
Biologique: **0**

SENS

Vue: **10**
Oùie: **10**
Odorat: **10**
Toucher: **10**
Goût: **10**
7^{ème} sens: **15**

Avantages : Eaque est l'un des êtres les plus rapides au monde. Même les Chevaliers d'Or, pouvant pourtant se déplacer à la vitesse de la lumière ne peuvent atteindre facilement son niveau dans ce domaine. De ce fait, Eaque reçoit un bonus de -2 en difficulté pour esquiver ainsi que pour porter des attaques au corps à corps.

Inconvénient : Tous comme les autres Spectres, Eaque craint la lumière et souffre d'un malus de -1 dé sur tous ses jets lorsqu'il est au contact de la lumière du jour. Il est en outre incapable de rester en plein soleil plus de quelques heures sous peine de voir ses forces s'évanouir



GALACTIC ILLUSION

Cette étrange mais puissante technique plonge sa victime dans l'illusion d'un monde infernal, où elle voit son corps être déchiqueté sans pouvoir réagir. Succomber mentalement à cette illusion revient à recevoir physiquement les terribles dégâts corporels que cette attaque inflige.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts physiques (-1)

Puissance : 75 (-28)

Maîtrise : 30 dés (-24)

Zone d'effet : une cible

Complexité : 10 (-10)

Jet adverse : équilibre + maîtrise de soi (-6)

Cette attaque est inévitable car elle s'attaque directement à l'esprit de la victime, en lui faisant subir des dégâts physiques. La sphère associée est donc ici la sphère spirituelle.

Sphère : spirituelle

Coût total : 71

Cosmos : 17



GARUDA FLAP

D'un souffle d'une puissance extrême, Eaque projette sa victime dans le ciel, puis trace sa tombe au sol où elle vient s'écraser quelques secondes plus tard avec une précision et une violence hors du commun.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts écrasants (-1)

Puissance : 60 (-22)

Maîtrise : 30 dés (-24)

Zone d'effet : une cible

Complexité : 10 (-10)

Jet adverse : athlétisme + dextérité (-3)

Cette attaque est inévitable. Dès lors qu'Eaque attrape sa victime, les ailes du Garuda la propulsent dans le ciel. Le seul moyen de réchapper au choc est de se rétablir et contrôler la chute.

Sphère : matérielle

Coût total : 62

Cosmos : 15

SURPLIS DU GARUDA (étoile céleste)

Les Surplis des 3 Juges des Enfers sont encore supérieurs à ceux des autres étoiles célestes. Leur solidité égale quasiment celle des Armures d'Or, et leur cosmos semble infini. (Valeur : 221 points d'armure)

Capacité protectrice : 35 (-135)

Seuil de destruction : 70

Zone de couverture complète : +2 réussites en défense (-5)

Renforcement : +4 en dextérité (-16)

Régénération : niveau 4 (-5)

Cosmos : +23 (-60)

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2



Nom : Minos

Totem : Griffon

Etoile : Etoile Céleste de la Valeur

Ce juge des enfers est comme ses deux compagnons doté d'une force peu commune. De son seul poing, il parvint à briser le mur de glace éternelle que Hyoga avait créé, pourtant aussi solide que les cercueils de glace de Camus. Après avoir résisté au souffle de l'explosion du Mur des Lamentations, Minos voulut combattre une dernière fois mais fut aspiré et broyé dans la dimension menant à Elysion.



CARACTERISTIQUES

Force: **11**
Vigueur: **11**
Dextérité: **8**
Perception: **9**
Charisme: **10**
Intelligence: **8**

VERTUS

Sagesse: **8**
Maîtrise de soi: **9**
Courage: **10**
Conviction: **10**
Conscience: **9**
Equilibre: **9**

COMPETENCES

Athlétisme: **9**
Arts martiaux: **9**
Bagarre: **9**
Furtivité: **9**
Esquive: **11**
Lutte : **9**
Survie : **9**
Connaissance: **9**
Mêlée : **9**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **5**
Spirituelle **5**
Feu: **0**
Froid : **0**
Dimensionnelle: **1**
Biologique: **0**

SENS

Vue: **9**
Oûie: **9**
Odorat: **9**
Toucher: **9**
Goût: **9**
7^{ème} sens: **15**

COSMOS : **17**
VOLONTE: **20**
VITALITE: **128**
ULTIME COSMOS: **103**

Inconvénient : Tous comme les autres Spectres, Minos craint la lumière et souffre d'un malus de -1 dé sur tous ses jets lorsqu'il est au contact de la lumière du jour. Il est en outre incapable de rester en plein soleil plus de quelques heures sous peine de voir ses forces s'évanouir



COSMIC MARIONNETION

Le pouvoir de Minos permet de contrôler totalement sa cible comme s'il s'agissait d'une marionnette. Il peut alors lui faire faire ce qu'il désire, et briser son corps comme une vulgaire poupée de chiffon.

Type : malus + psychokinésie (-5)

Complexité : 10 (-10)

Maîtrise : 30 dés (-24)

Zone d'effet : une cible



Effet 1 : immobilisation

Minos tire instantanément des fils entre lui et sa victime. Une fois la victime capturée, celle-ci est totalement privée de ses mouvements. (-3)

Zone paralysée : tout le corps (-5)

Jet adverse : force + maîtrise de soi.

Durée : tant que la cible ne réussit pas un jet adverse.



Effet 2 : télékinésie

Minos peut alors contrôler sa victime comme s'il s'agissait d'une marionnette. (-5)

Jet adverse : aucun, les effets de l'immobilisation empêchent entièrement la victime de se défendre contre le pouvoir de contrôle de Minos. Pour s'en libérer, la seule manière est de détruire les fils du marionnettiste d'une façon ou d'une autre.

Les dégâts causés par Minos sont à déterminer par le MJ en fonction de l'action entreprise. Minos peut très bien décider de briser les membres de sa victime un par un, ou lui rompre le coup directement, ou même le projeter dans une falaise.

Durée : 6 tours, à moins que l'immobilisation ne cesse avant. (-10)

Sphère : spirituelle

Coût total : 62

Cosmos : 15

SURPLIS DU GRIFFON (étoile céleste)

Les Surplis des 3 Juges des Enfers sont encore supérieurs à ceux des autres étoiles célestes. Leur solidité égale quasiment celle des Armures d'Or, et leur cosmos semble infini. (Valeur : 220 points d'armure)

Capacité protectrice : 35 (-135)

Seuil de destruction : 70

Zone de couverture complète : +2 réussites en défense (-5)

Régénération : niveau 4 (-5)

Cosmos : +28 (-75)

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2



Les inclassables



Les guerriers suivants n'appartiennent officiellement à aucune caste de chevaliers. Leur puissance varie entre celles d'un chevalier de bronze et d'un chevalier d'argent.

Nom : Ohko

Totem : Tigre

Ancien disciple du vieux maître aux côtés de Shiryu, Ohko a été banni pour sa trop grande violence. Depuis il parcourt le monde avec un seul objectif : devenir le plus fort. Bien qu'il ne soit pas un chevalier d'Athena, il est devenu extrêmement puissant et capable de rivaliser avec Shiryu en se bandant les yeux pour pallier la cécité du chevalier du dragon. A sa mort, il se repentira et permettra à Shiryu de reprendre confiance en lui.

CARACTERISTIQUES

Force: **6**
Vigueur: **6**
Dextérité: **7**
Perception: **6**
Charisme: **4**
Intelligence: **5**

VERTUS

Sagesse: **7**
Maîtrise de soi: **7**
Courage: **7**
Conviction: **4**
Conscience: **7**
Equilibre: **5**

COMPETENCES

Athlétisme: **5**
Arts martiaux: **5**
Bagarre: **5**
Furtivité: **5**
Esquive: **5**
Lutte : **5**
Survie : **8**
Connaissance: **1**
Mêlée : **4**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **3**
Spirituelle **0**
Feu: **0**
Froid: **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **0**

SENS

Vue: **6**
Oûie: **7**
Odorat: **7**
Toucher: **6**
Goût: **4**
7^{ème} sens: **1**

COSMOS : 14

VOLONTE: 11

VITALITE: 70



Illustration : Xavier Collette



MOO KO REPPUU SHI DEN KEN

Ohko provoque un tourbillon puissant qui projette son adversaire au loin et lui cause des dégâts lacérants très violents !

Type: offensif **(-2)**

Effet : dégâts lacérants et de souffle **(-1)**

Puissance : 25 **(-8)**

Maîtrise : 16 dés **(-10)**

Complexité : 8 **(-6)**

Zone d'effet : une personne

Sphère : matérielle

Coût Total : 27

Cosmos : 6

Noms : Cassios**Signe astrologique : Sagittaire**

Cassios fut le rival de Seiya pour l'obtention de l'armure sacrée de Pégase. Guerrier puissant et brutal, il se fit battre lamentablement par un Seiya ayant appris à maîtriser son cosmos. Cassios vouera une haine à Seiya pendant longtemps, mais son amour pour Shaina étant encore plus grand, il finira par se sacrifier pour Seiya afin d'éviter que sa bien aimée ne souffre de la mort du chevalier.

**CARACTERISTIQUES**

Force:	6	8
Vigueur:	5	7
Dextérité:	2	3
Perception:	3	3
Charisme:	1	2
Intelligence:	1	2

VERTUS

Sagesse:	2	5
Maîtrise de soi:	2	4
Courage:	2	7
Conviction:	2	6
Conscience:	0	4
Equilibre:	2	3

COSMOS :	4	9
VOLONTE:	4	13
VITALITE:	64	82

COMPETENCES

Athlétisme:	4	6
Arts martiaux:	0	2
Bagarre:	4	6
Furtivité:	0	0
Esquive:	0	3
Lutte :	4	5
Survie :	1	2
Connaissance:	1	2
Mêlée :	3	3

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle:	1	2
Spirituelle	0	0
Feu:	0	0
Froid:	0	0
Dimensionnelle:	0	0
Biologique:	0	0

SENS

Vue:	3	3
Ouïe:	1	1
Odorat:	4	4
Toucher:	3	3
Goût:	4	4
7 ^{ème} sens:	0	0

En bleu : au début de la série

En vert : au sanctuaire

Avantage :

La taille de géant de Cassios lui confert un bonus de force de +3 (déjà pris en compte plus haut). Il peut facilement agir sur l'environnement en arrachant colonnes et arbres d'un revers de main, et dispose de facilités pour s'attaquer à plusieurs personnes en même temps.

Inconvénient :

Etre géant peut parfois être un handicap. Cassios sera toujours regardé par les étrangers comme quelqu'un d'anormal et inspirant la peur. D'autre part, sa dextérité est limitée à 3, et même l'expérience ne pourra lui permettre de dépasser ce score.

Remarque : au début de la série, Cassios est incapable d'utiliser son cosmos (0 en conscience). Ce n'est qu'après sa défaite qu'il s'est entraîné durement afin de maîtriser cette force pour plaire à son maître.

Noms : Jacky

Signe astrologique : Inconnu

Jacky n'est rien d'autre qu'une brute sans cervelle mais dont la force n'égale que la férocité. Vivant au Sanctuaire, il émit le désir de devenir Chevalier. Mais on lui refusa ce droit étant donné qu'il ne partageait aucune valeur digne de la Chevalerie Sacrée. Plus tard, on lui proposa de devenir Chevalier s'il pouvait freiner la course de Seiya et ses alliés. Il accepta, plus par soif de sang qu'autre chose, et affronta Marine.



CARACTERISTIQUES

Force: **10**
Vigueur: **8**
Dextérité: **1**
Perception: **1**
Charisme: **1**
Intelligence: **1**

VERTUS

Sagesse: **1**
Maîtrise de soi: **1**
Courage: **1**
Conviction: **1**
Conscience: **0**
Equilibre: **1**

COSMOS : 2 (mais il est incapable de l'utiliser)

VOLONTE: 2

VITALITE: 68

COMPETENCES

Athlétisme: **4**
Arts martiaux: **0**
Bagarre: **5**
Furtivité: **0**
Esquive: **0**
Lutte : **7**
Survie : **2**
Connaissance: **0**
Mêlée : **2**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **0**
Spirituelle: **0**
Feu: **0**
Froid: **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **0**

SENS

Vue: **1**
Oùie: **1**
Odorat: **1**
Toucher: **1**
Goût: **1**
7^{ème} sens: **0**

Avantage :

La taille de géant de Jacky lui confert un bonus de force de +3 (déjà pris en compte plus haut). Il peut facilement agir sur l'environnement en arrachant colonnes et arbres d'un revers de main, et dispose de facilités pour s'attaquer à plusieurs personnes en même temps.

Inconvénient :

Etre géant peut parfois être un handicap. Jacky sera toujours regardé par les étrangers comme quelqu'un d'anormal et inspirant la peur. D'autre part, sa dextérité est limitée à 3, et même l'expérience ne pourra lui permettre de dépasser ce score.

Nom : Alexer

Ordre : Blue Warrior

La légende prétend que c'est dans les terres des glaces éternelles de Blue Graad qu'on vécu les premiers Chevaliers, chargés il y a des millénaires de garder l'urne où Poséidon était scellé. Oublié de tous, ils rejetèrent leur titre. De nos jours, Alexer est le descendant des ces Chevaliers, et a tué son père Piotr afin de lancer un assaut contre l'hémisphère sud. Hyoga parviendra, au prix d'un duel, à lui faire rendre la raison.



CARACTERISTIQUES

Force: **6**
Vigueur: **5**
Dextérité: **7**
Perception: **4**
Charisme: **6**
Intelligence: **4**

VERTUS

Sagesse: **5**
Maîtrise de soi: **8**
Courage: **6**
Conviction: **7**
Conscience: **7**
Equilibre: **6**

COSMOS : 13

VOLONTE: 13

VITALITE: 66

COMPETENCES

Athlétisme: **6**
Arts martiaux: **3**
Bagarre: **6**
Furtivité: **2**
Esquive: **5**
Lutte : **0**
Survie : **9**
Connaissance: **5**
Mêlée : **2**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **1**
Spirituelle **0**
Feu: **0**
Froid: **3**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **0**

SENS

Vue: **4**
Oûie: **4**
Odorat: **4**
Toucher: **4**
Goût: **4**
7^{ème} sens: **0**

Avantage / Inconvénient : pour avoir grandi dans les pôles glaciers, Alexer a acquis une grande résistance au froid. Il reçoit donc un bonus de -2 en difficulté contre toute attaque de glace. En revanche il supporte très mal la chaleur et reçoit un malus de +2 en difficulté pour contrer les attaques de feu.

BLUE IMPULSE

L'attaque d'Alexer est un souffle glacial projeté avec une grande violence.

Type : offensif et malus **(-5)**

Effets : dégâts de froid et entrave aux actions **(-3)**

Malus : -2 dés **(-3)** Durée : 2 tours **(-2)**

Dégâts : 15 **(-4)** Maîtrise : 12 dés **(-6)**

Complexité : 5 Zone d'effet : une cible

Coût Total : 23 **Cosmos : 5**

Sphère : froid

ARMURE SACREE DE BLUE GRAAD

Les armures des Blue Warriors furent les premières Cloths créées. Leur résistance est égale à celles des armures de Bronze. (12 points d'armure)

Capacité protectrice : 8 **(-6)**

Seuil de destruction : 16

Cosmos : +3

Régénération : niveau 2 **(-1)**

Bonus de classe : charisme +1

Zone de couverture complète : +2 RB en défense **(-5)**

Nom : Guilty

Constellation : Inconnue

Il y a bien longtemps, un homme commit un acte innommable, un blasphème que même la mort n'aurait pu effacer. Pour punir cet homme, le Grand Pope du Sanctuaire l'exila sur l'Ile de la Reine Morte, l'obligea à porter un masque de démon et le condamna à devenir le gardien de cette île pire que l'enfer. Son nom tomba alors dans l'oubli mais depuis, tous les criminels de l'île redoutent le démon appelé "Guilty".



CARACTERISTIQUES

Force: **6**
Vigueur: **5**
Dextérité: **5**
Perception: **3**
Charisme: **6**
Intelligence: **4**

VERTUS

Sagesse: **4**
Maîtrise de soi: **7**
Courage: **4**
Conviction: **5**
Conscience: **6**
Equilibre: **3**

COSMOS : 11

VOLONTE: 9

VITALITE: 58

COMPETENCES

Athlétisme: **6**
Arts martiaux: **3**
Bagarre: **4**
Furtivité: **0**
Esquive: **4**
Lutte : **5**
Survie : **6**
Connaissance: **3**
Mêlée : **1**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **2**
Spirituelle **1**
Feu: **1**
Froid : **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **0**

SENS

Vue: **2**
Oùie: **4**
Odorat: **3**
Toucher: **3**
Goût: **3**
7^{ème} sens: **0**



Chargé d'empêcher quiconque de rentrer et de sortir de l'Ile de la Reine Morte, Guilty avait également la tâche d'entraîner les fous qui oseraient prétendre à la puissante Armure Sacrée du Phoenix. Ikki fut le premier homme au monde à l'obtenir, mais les années passées avec Guilty le changèrent lui aussi en monstre empli de haine.

Il est dit que l'esprit de Guilty et des précédents gardiens réside toujours dans le masque à forme de démon. Depuis la mort de Guilty, ce masque repose au Sanctuaire d'Athéna.

Nom : Phaeton

Constellation : Inconnue

Phaeton tenta autrefois de devenir un Chevalier mais échoua lors de son épreuve finale. Il décida malgré tout de rester au Sanctuaire et devint l'homme à tout faire du ministre Gigas. Lorsque ce dernier disparut après ses multiples échecs, Phaeton devint le nouveau ministre du Sanctuaire. Il se fit finalement tuer par Shaina durant la bataille des 12 temples.



CARACTERISTIQUES

Force: **2**
Vigueur: **2**
Dextérité: **4**
Perception: **2**
Charisme: **3**
Intelligence: **3**

VERTUS

Sagesse: **3**
Maîtrise de soi: **2**
Courage: **3**
Conviction: **3**
Conscience: **2**
Equilibre: **3**

COSMOS : 5

VOLONTE: 6

VITALITE: 28

COMPETENCES

Athlétisme: **4**
Arts martiaux: **0**
Bagarre: **3**
Furtivité: **2**
Esquive: **3**
Lutte : **3**
Survie : **3**
Connaissance: **4**
Mêlée : **3**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **1**
Spirituelle: **0**
Feu: **0**
Froid: **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **0**

SENS

Vue: **2**
Oûie: **2**
Odorat: **2**
Toucher: **2**
Goût: **2**
7^{ème} sens: **0**

Phaeton se déplace toujours accompagné d'une patrouille de 10 gardes du Sanctuaire.

Nom : Kiki

Signe astrologique : Bélier

Ce très jeune garçon est le disciple de Mü de Jamir, et avec lui le dernier descendant des alchimistes de Mü. Tout d'abord espiègle et malicieux, Kiki s'avère être une personne sensible et courageuse, prête à risquer sa vie pour aider ses compagnons. Bien qu'il n'ait pas suivi l'entraînement pour devenir Chevalier, Kiki a développé des dons psychokinésiques puissants.



CARACTERISTIQUES

Force: **1**
Vigueur: **1**
Dextérité: **2**
Perception: **4**
Charisme: **1**
Intelligence: **2**

VERTUS

Sagesse: **3**
Maîtrise de soi: **3**
Courage: **4**
Conviction: **3**
Conscience: **2**
Equilibre: **4**

COSMOS : 6

VOLONTE: 7

VITALITE: 22

COMPETENCES

Athlétisme: **0**
Arts martiaux: **0**
Bagarre: **0**
Furtivité: **2**
Esquive: **0**
Lutte : **0**
Survie : **0**
Connaissance: **1**
Forge : **4**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **0**
Spirituelle **1**
Feu: **0**
Froid: **0**
Dimensionnelle: **1**
Biologique: **0**

SENS

Vue: **6**
Oûie: **5**
Odorat: **3**
Toucher: **3**
Goût: **3**
7^{ème} sens: **0**

Avantage : Grâce à l'enseignement de son maître, Kiki a appris les notions de base pour réparer les armures sacrées. Il dispose pour cela d'une compétence "Forge" de 4 points, suffisante pour analyse la structure d'une armure et réparer les parties faiblement endommagées.

Armure : Kiki n'est pas un Chevalier d'Athéna, mais les rumeurs prétendent qu'il serait sous l'influence de la constellation du graveur.

TECHNIQUES :

Télékinésie : *Kiki est capable de contrôler à distance des objets inanimés.*

Maîtrise de 10 dés, complexité de 5 et agit pendant 3 tours. Cosmos : 3. Sphère : spirituelle

Clairvoyance : *Kiki peut recevoir des visions de scènes se déroulant à plusieurs kilomètres de lui.*

Son pouvoir couvre une ville entière, avec une maîtrise de 8 dés, pendant 1 minute par RB. Cosmos : 1.
Sphère : spirituelle

Téléportation : *Kiki a la faculté de se téléporter d'un point à un autre sur des distances moyennes.*

Son pouvoir agit sur 1 km maximum, avec 10 dés de maîtrise. Cosmos : 3. Sphère : dimensionnelle

Noms : Tatsumi**Signe astrologique : Taureau**

Tatsumi est le serviteur de Saori et l'un des personnages les plus comiques de la série. Il connaît la destinée de Saori car Mitsumasa Kido la lui a dévoilée après que les chevaliers furent envoyés dans des centres d'entraînement. Tatsumi est fidèle à Saori car il était très attaché à Mitsumasa Kido. Bien que très faible par rapport à des chevaliers, il n'en reste pas moins 3ème Dan de Kendo.

**CARACTERISTIQUES**

Force: **2**
 Vigueur: **2**
 Dextérité: **1**
 Perception: **1**
 Charisme: **1**
 Intelligence: **1**

VERTUS

Sagesse: **1**
 Maîtrise de soi: **1**
 Courage: **3**
 Conviction: **4**
 Conscience: **0**
 Equilibre: **1**

COSMOS : 2 (mais il est incapable de l'utiliser)

VOLONTE: 7

VITALITE: 30

COMPETENCES

Athlétisme: **1**
 Arts martiaux: **1**
 Bagarre: **1**
 Furtivité: **0**
 Esquive: **1**
 Lutte : **1**
 Survie : **1**
 Connaissance: **3**
 Mêlée : **2**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **0**
 Spirituelle **0**
 Feu: **0**
 Froid: **0**
 Dimensionnelle: **0**
 Biologique: **0**

SENS

Vue: **1**
 Ouïe: **1**
 Odorat: **1**
 Toucher: **1**
 Goût: **1**
 7^{ème} sens: **0**

Tatsumi est armé d'un bâton de Kendo de puissance 2.

SOLDAT

A titre de comparaison, voici les caractéristiques d'un adulte normal entraîné au combat (exemple : un garde du sanctuaire). Notez bien qu'avoir 0 dans une caractéristique ne signifie pas qu'on ne possède aucune force mais simplement que celle-ci est insignifiante pour un chevalier puisque inférieure à celle d'un simple garde.

CARACTERISTIQUES

Force: **1**
Vigueur: **1**
Dextérité: **1**
Perception: **1**
Charisme: **1**
Intelligence: **1**

VERTUS

Sagesse: **1**
Maîtrise de soi: **1**
Courage: **1**
Conviction: **1**
Conscience: **0**
Equilibre: **1**

COMPETENCES

Athlétisme: **1**
Arts martiaux: **0**
Bagarre: **1**
Furtivité: **0**
Esquive: **1**
Lutte : **1**
Survie : **0**
Connaissance: **0**
Mêlée : **2**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **0**
Spirituelle: **0**
Feu: **0**
Froid: **0**
Dimensionnelle: **0**
Biologique: **0**



COSMOS : 2 (mais incapable de l'utiliser)

VOLONTE: 2

VITALITE: 10

SENS

Vue: **1**
Oûie: **1**
Odorat: **1**
Toucher: **1**
Goût: **1**
7^{ème} sens: **0**



Ces caractéristiques ne sont pas à prendre au pied de la lettre : certains gardes peuvent être plus doués dans certains domaines que d'autres, tout comme ils peuvent avoir également des caractéristiques nulles. Par exemple, un garde peut très bien être formé aux arts martiaux, et un autre peut avoir 0 en charisme ou intelligence.

ARMURE DE FER

Ces armures ne sont que de vulgaires protections de métal. Elles permettent d'encaisser les coups d'un humain ou guerrier normal mais sont totalement impuissantes face aux coups d'un chevalier de bronze.

Capacité protectrice : 1

Seuil de destruction : 2

Zone de couverture : de base

Régénération : aucune

Cosmos : 0



Remerciements

Nous remercions tout particulièrement :

- Animecdz, pour avoir hébergé notre forum pendant plus d'un an et demi. <http://forum.animecdz.com>
- Xavier Collette pour ses fanarts, dont la couverture de l'Encyclopédie
- Marco Albiero pour ses fanarts, dont la couverture du Livre des Règles et du Manuel de Création
- The Ponk, pour les illustrations des personnages de l'Encyclopédie
- Tous les autres artistes (Bena, Love Drop, YLY, Love Drop, Sacred Saga...)
- Masami Kurumada et la Toei pour cette œuvre qu'est Saint Seiya !

Un grand Merci à eux !

Et voici l'équipe qui a travaillé d'arrache pieds pour qu'ANS puisse voir le jour :

- Redd (Antoine Drieux), créateur des règles et de l'Encyclopédie. Mise en page et rédaction.
- Silgan, doyen et administrateur du site et du forum.
- Zeratul, à l'origine de ce projet.
- Tous les membres ou anciens membres du forum qui ont testé le jeu (Thom, Hyoga3, Alu_overcast, Akathriel, Neko, Shakkya, Leonardo, Mk5, Shae, Bruno, Dampyre, Pehennji et ceux que j'oublie)

Retrouvez nous vite sur www.jdr-ans.net.

