

# ANS

## Extension : Ocean Chapter





## L'extension Ocean Chapter

Océan Chapter, c'est avant tout une histoire inédite narrant les aventures de nos chevaliers préférés se battant contre un nouvel ennemi pour sauver la déesse Athena. Encore ? Hé oui, une fois n'est pas coutume, la déesse risque de perdre la vie et compte sur ses adorables petits chevaliers pour la sortir de là. Tant pis pour eux, tant mieux pour nous. Car si le synopsis donne une impression de déjà-vu, le déroulement de l'aventure est lui, surprenant. Combats acharnés, rebondissements, émotions, interventions inattendues, tel est le lot de l'Océan Chapter.



L'Océan Chapter est une BD scénarisée, mise en scène et dessinée par un fan : **Christophe Ouvrard**, alias Ouv. A lui seul, il a réussi l'exploit de tenir en haleine les fans que nous sommes pendant plusieurs années, en nous faisant part de ses talents de dessinateur et de scénaristique machiavélique. Nombreux sont les projets de fanBD sur le web, mais rares sont ceux qui persistent et aboutissent. Rares également sont ceux d'une qualité telle que les plus grands cadors de Saint Seiya n'en trouvent rien à redire, ou presque.

Par respect pour cette œuvre, et pour apporter ma petite pierre à l'édifice, j'ai décidé d'écrire une extension\* pour le jeu de rôle ANS basée sur cette nouvelle intrigue. Jeu de rôle oblige, j'ai dû prendre quelques libertés afin d'éviter que les joueurs ne soient confinés dans un scénario écrit d'avance. J'ai également dû interpréter certains passages, et donner ma vision de la puissance de tel ou tel personnage.

Cette extension s'adresse donc aux MJ désireux de mettre en scène une nouvelle aventure pour leurs PJ assoiffés d'expérience (attention, ces derniers ne doivent pas mettre la main sur ce document). Mais avant toute chose, et pour mieux appréhender ce scénario, je leur conseille d'aller lire la BD. Vous verrez, ce n'est que du bonheur.

Le site de l'Océan Chapter : [www.oceanchapter.de](http://www.oceanchapter.de)

Le forum de discussion : [www.saintseiyaforum.com/viewtopic.php?t=1647](http://www.saintseiyaforum.com/viewtopic.php?t=1647)

L'email de l'auteur : [oceanchapter@yahoo.fr](mailto:oceanchapter@yahoo.fr)

Pour tout commentaire, n'hésitez pas à laisser un message sur le blog ou intervenir sur le forum ANS du « portail communautaire JDR »

Redd - Antoine Drieux –  
[red@n6mail.fr](mailto:red@n6mail.fr)  
<http://jdr-ans.net>

\* Pour jouer à cette extension, il est nécessaire de posséder le « livre des règles ANS » et le « Manuel de Création ».

Le premier chiffre du numéro de version fait référence à la version des règles ANS.

Le second chiffre du numéro de version fait référence aux modifications effectuées sur l'extension.



## TABLE DES MATIERES

|                                                                             |               |
|-----------------------------------------------------------------------------|---------------|
| <b>Le scénario .....</b>                                                    | <b>4</b>      |
| L'intrigue.....                                                             | 4             |
| Les joueurs .....                                                           | 5             |
| Acte 1 : la capture d'Athena.....                                           | 6             |
| Acte 2 : les Guerriers Divins .....                                         | 11            |
| Acte 3 : les Atlantes .....                                                 | 14            |
| Acte 4 : le palais d'Océan .....                                            | 15            |
| <br><b>Quelques rappels sur les règles.....</b>                             | <br><b>20</b> |
| <br><b>Personnages joueurs (PJ) .....</b>                                   | <br><b>21</b> |
| Seiya de Pégase .....                                                       | 22            |
| Shiryu du Dragon.....                                                       | 24            |
| Hyoga du Cygne .....                                                        | 26            |
| Shun d'Andromède.....                                                       | 29            |
| Ikki du Phoenix.....                                                        | 32            |
| Bud d'Alcor.....                                                            | 35            |
| Nérée du Dragon des Mers.....                                               | 35            |
| Thétis de la Néréide .....                                                  | 39            |
| Sorrent de la Sirène.....                                                   | 40            |
| Shura du Capricorne .....                                                   | 43            |
| <br><b>Personnages non joueurs (PNJ) Les Guerriers Divins d'Asgard.....</b> | <br><b>45</b> |
| Thor de Phecda .....                                                        | 46            |
| Fenrir d'Alioth .....                                                       | 48            |
| Hagen de Merak.....                                                         | 50            |
| Alberich de Megrez .....                                                    | 52            |
| Mime de Benetnasch.....                                                     | 55            |
| Syd de Mizar .....                                                          | 58            |
| Siegfried de Duhbe .....                                                    | 60            |
| <br><b>Personnages non joueurs (PNJ) Les Atlantes .....</b>                 | <br><b>62</b> |
| Doka de Circe .....                                                         | 63            |
| Hitar de Metis.....                                                         | 66            |
| Le Chasseur d'Ame, de Calypso .....                                         | 68            |
| Aris d'Electre .....                                                        | 71            |
| Soldat atlante .....                                                        | 73            |

## L'intrigue

Océan est l'un des 12 Titans qui régnaient autrefois sur l'humanité avant l'arrivée des Olympiens et la chute de Chronos, destitué par Zeus. Resté neutre durant la bataille divine, Océan ne fut pas enfermé au Tartare comme ses congénères. Il fut exilé sur Terre et ses pouvoirs furent diminués afin qu'il n'entrave pas les manigances des dieux. Pendant de nombreux siècles, Océan forgea une solide amitié avec la déesse de la guerre Athéna. Surveillant dans l'ombre les agissements des adversaires de la déesse, il lui a souvent accordé conseil et soutien.



Mais Océan fut particulièrement déçu lorsqu'il observa la bataille du Sanctuaire opposant Athéna au Chevalier renégat Saga. Selon lui, une déesse digne de ce nom n'aurait jamais du se faire dicter sa loi par un mortel, tout chevalier d'or qu'il soit. Jugeant la réincarnation actuelle d'Athéna incapable de se défendre face à des ennemis tels que Hadès, Arès ou Poséidon, Océan décida de s'approprier de force la Terre afin de la protéger à la place d'Athéna.

L'armée d'Océan était constituée d'Océanides. Avec la chute des Titans, elles s'enfuirent en transférant leur âme dans le corps d'êtres humains, tandis que leur corps fut scellé par les dieux. Aujourd'hui, quelques Océanides ont refait surface. Leur corps est devenu armure - les Aubes - et leur esprit fut réveillé, donnant naissance aux Atlantes.

Afin de se constituer une force d'attaque plus importante, Océan enfreint les règles divines. Il récupéra les corps des valeureux Guerriers Divins d'Asgard et les imprégna de son sang. Cela eut pour effet de les ressusciter mais également de les priver de leur libre arbitre. Persuadés de servir Odin, ils sont devenus des esclaves d'Océan.

Mais pour prendre le contrôle de la Terre, Océan doit retrouver tout son ancien pouvoir. Pour cela, il doit recréer son ancien royaume en rassemblant les 7 mers et les continents. Ce bouleversement terrestre sera tel que la quasi-totalité de la population périra. Océan compte accomplir son dessin en puisant dans la force divine d'Athéna, mais les Chevaliers de Bronze feront tout pour l'arrêter !



## Les joueurs

Ce scénario s'adresse à une équipe composée de 3 à 5 joueurs, maîtrisant le 7<sup>ème</sup> sens aux paliers intermédiaires (ie : capables de déployer leur ultime cosmos dans les cas critiques, mais pas à volonté). Un joueur (ou deux, si le nombre total de PJ s'élève à 5) pourra être éveillé à l'ultime palier du 7<sup>ème</sup> sens.

### Les Chevaliers d'Athena

Au moins 3 PJ devront être des Chevaliers d'Athena. Par défaut, ces Chevaliers seront choisis parmi les 5 Chevaliers de Bronze de légende : Seiya, Shiryu, Hyoga, Shun et Ikki dont les fiches de personnage sont décrites dans cette extension. A noter qu'Ikki ne peut être choisi que si l'un des PJ incarne Shun, et que le rôle du Chevalier du Phoenix sera en priorité de protéger son frère ainsi que ses amis. Il ne pourra donc pas agir comme le leader du groupe.

Il est bien sûr tout à fait possible d'incarner d'autres chevaliers d'Athena, créés spécifiquement par les joueurs. Mais leur niveau devra être à peu près équivalent à ceux des chevaliers de bronze afin de ne pas déséquilibrer la partie. Une autre possibilité est d'incarner les autres Chevaliers de Bronze du manga : Jabu, Ichi, Ban, Geki ou Nachi (fiches présentes dans « l'Encyclopédie ANS »). Toutefois, la partie sera beaucoup plus corsée étant donné leur faible niveau, et des adaptations seront peut-être à faire.

Il est tout de même fortement recommandé qu'au moins un des joueurs incarne Shiryu ou Ikki, sous peine de périr face à l'un des PNJ : le Chasseur d'âme. Le MJ n'est toutefois pas obligé de donner cette recommandation. Contrairement à la BD, il est possible de résister au terrifiant pouvoir de la « prison éternelle », mais un échec reste cependant irréversible.

### Les Guerriers Divins d'Asgard

Il est également possible que l'un des 5 joueurs incarne le Guerrier Divin Bud d'Alcor, qui aurait survécu à la bataille d'Asgard. Le Titan ayant bafoué l'honneur d'Odin en se servant de ses guerriers morts, le Sanctuaire d'Asgard aura toute légitimité pour intervenir dans cette aventure. Bud maîtrise l'ultime cosmos de manière permanente et constitue donc un PJ très puissant.

Il est possible qu'un PJ incarne un guerrier d'Odin de son cru. L'histoire se déroulera de la même façon que s'il incarnait Bud, à l'exception près qu'il ne possèdera pas de relation privilégiée avec Syd.

### Les Marinas de Poséidon

Le retour d'Océan conteste d'une certaine manière la suprématie de Poséidon sur les mers, et les projets du Titan détruiraient purement et simplement ce qui reste du Sanctuaire sous-marin. C'est pourquoi il est possible d'incarner un soldat de Poséidon. Le joueur pourra choisir entre Thétis, le Dragon des Mers (DdM) ou un autre Marina inventé.

En partant du principe que Kanon est un usurpateur, Ouv a créé le personnage de Nérée «qui se trouve être le véritable Dragon des Mers» (DdM). La BD «Océan Chapter» présente le Dragon des Mers comme un guerrier surpuissant capable de rivaliser avec Kanon. Dans le cadre du jeu de rôle, un joueur pourra incarner le Marina mais sa puissance aura été revue à la baisse. Cependant, elle restera très grande puisque ce dernier maîtrisera l'Ultime Cosmos de façon permanente.

La fiche de Thétis a été revue à la hausse mais ce personnage reste malgré tout très faible pour survivre à la campagne contre Océan. Il est donc déconseillé de l'incarner, à moins d'en faire un PJ temporaire.

Une autre possibilité pour le joueur est d'incarner d'abord Thétis pour la mission de reconnaissance, puis le Général Dragon des Mers pour l'assaut de l'Atlantide.

# Que la partie commence !

## Acte 1 : la capture d'Athéna

### Pour les PJ incarnant des Chevaliers de Bronze

Alors que les héros vaquent à leurs occupations quotidiennes, un puissant cosmos surgit brusquement au point névralgique du Sanctuaire : le palais d'Athéna. Il s'agit d'Océan en personne. Celui-ci annonce à Athéna qu'il compte reprendre les choses en mains en contrôlant la Terre, car il juge la déesse incapable d'effectuer cette tâche. En un éclair, les Chevaliers d'Or apparaissent pour protéger la déesse. Mais ils ne sont pas de taille face au Titan qui les fait disparaître en quelques instants... (en réalité, les chevaliers d'or seront prisonniers d'une dimension contrôlée par Océan).



Les PJ ressentiront tous la disparition brutale des Chevaliers d'Or et d'Athéna. C'est alors qu'ils recevront un appel mental de Dohko, le Vieux Maître des 5 pics, qui les somme de venir le rejoindre. Les PJ refusant de suivre cet appel ne feront tout simplement pas partie de l'aventure.

Une fois sur place, les PJ apprendront de la bouche de Dohko ce qui s'est passé et qui est Océan. Mais alors que se pose la question du lieu où Océan a pu emmener Saori, un nouvel invité fera son apparition : le général marina Sorrent de la Sirène, général de Poséidon ayant survécu à la bataille sous-marine.



Sorrent aura une attitude glaciale envers les PJ. Bien qu'il se soit rendu compte que Poséidon avait été manipulé par l'un des généraux, il ne peut oublier que ce sont les Chevaliers d'Athéna qui ont détruit le Sanctuaire sous-marin et anéanti presque tous les Marinas. Si l'un des PJ l'attaque, il ripostera sans hésiter quitte à gravement le blesser, avant que Dohko intervienne pour calmer la situation.

Sorrent expliquera aux Chevaliers que les Atlantes, les serviteurs d'Océan, ont attaqué Thétis (ou, le cas échéant, le PJ incarnant un marina) alors que cette dernière était en mission de reconnaissance pour trouver le repaire du Titan. En effet, bien que scellé, Poséidon ne peut admettre qu'une autre divinité que lui gouverne les Mers. Mais les Marinas étant presque décimés, il ne peut agir seul. C'est pourquoi il demande de l'aide aux Saints d'Athéna. Thétis a rempli sa mission en trouvant l'île sur laquelle se cachent les Atlantes. Sorrent confiera les coordonnées aux PJ et après leur avoir souhaité bonne chance, il annoncera son départ.

Les Chevaliers peuvent tenter de le convaincre de s'allier à lui pour cette bataille grâce à un jet de persuasion (« charisme + intelligence » opposé à « conviction + intelligence »). Chaque PJ a le droit à un jet chacun, mais celui-ci ne sera valide que si les arguments apportés sont différents. Sorrent lui, expliquera qu'il est le dernier général encore vivant, et qu'il doit s'occuper de réorganiser le Sanctuaire des Mers. Il insistera sur le fait que Poséidon lui-même est scellé, ce qui alourdit encore plus sa charge de travail. Enfin, si un PJ incarne Thétis (ou un autre Marina), Sorrent dira aux Chevaliers qu'elle se joindra à eux pour la bataille. Les bonus apportés par les réussites des PJ sont cumulables, et il faudra que l'un d'entre eux parvienne à obtenir 5 réussites nettes pour le convaincre. Dans ce cas, Sorrent affichera une mine convaincue et dira qu'il y réfléchira. Il partira tout de même mais interviendra plus tard dans le scénario, à la faveur des PJ.

| RN     | Influencer Sorrent : réussites nettes du PJ                                                                                                               |
|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 - 2  | Sorrent semble comprendre le point de vue des Chevaliers, mais refuse malgré tout. Il subit un malus de +1 en difficulté sur le projet jet de persuasion. |
| 3 - 4  | Sorrent hésite, mais refuse malgré tout. Il subit un malus de +2 en difficulté sur le projet jet de persuasion.                                           |
| 5 et + | Sorrent est convaincu. Il doit absolument repartir mais annonce qu'il aidera les Chevaliers durant la bataille.                                           |

| RN     | Influencer Sorrent : réussites nettes de Sorrent                                                                  |
|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 - 2  | Sorrent n'est pas vraiment convaincu. Il recevra un bonus de -1 en difficulté pour le prochain jet de persuasion. |
| 3 - 4  | Sorrent n'est pas du tout convaincu. Il recevra un bonus de -2 en difficulté pour le prochain jet de persuasion.  |
| 5 et + | Sorrent en a assez de l'impertinence des Chevaliers. Il repart aussitôt au Sanctuaire sous-marin.                 |

Il sera en revanche impossible de convaincre Dohko. Ce dernier justifiera son refus en prétextant que les véritables Chevaliers d'Athéna sont les PJ, et qu'ils l'ont déjà prouvé à maintes reprises. Dohko n'est plus (soit disant) qu'un vieil homme fatigué qui laisse la place à la nouvelle génération.

Les coordonnées indiquent qu'Athéna a été emmenée en plein océan Atlantique. D'après les cartes, il n'y a aucune terre là bas, et le fond de l'océan abrite le Sanctuaire de Poséidon. Les joueurs auront le choix du moyen de déplacement\*, mais le plus judicieux sera de prendre l'hélicoptère. La fondation Graad ou le Sanctuaire leur en proposera un sans problème. Le bateau est également une possibilité, mais les PJ devront en trouver un eux-mêmes.

Une fois arrivés sur place, les Chevaliers se rendent compte qu'une île non référencée semble avoir émergée de l'océan. Un score de 5 en connaissance permettra à un PJ de comprendre qu'il s'agit du mythique continent de l'Atlantide, bien que dévasté. Plus étonnant encore, un étrange champ de force semble entourer toute l'île. D'apparence indestructible, il pourra cependant être traversé si un chevalier projette une attaque d'au moins 60 points de dégâts, ou si 15 réussites brutes sont obtenues. Cela aura pour effet d'ouvrir temporairement une faille dans le bouclier et de pénétrer sur l'île. La faille se refermera au bout de quelques minutes.



La suite dans l'acte 2.

\* contrairement à la BD, les chevaliers ne pourront pas se rendre sur l'Atlantide en volant

## Si un PJ incarne le Guerrier Divin Bud

Depuis la mort de son frère Syd et l'extinction des Guerriers Divins d'Asgard, Bud n'est plus que l'ombre de lui-même. Il est resté de longues semaines à se lamenter sur son sort et a tenté à maintes reprises de se suicider pour se repentir de ses péchés. Mais à chaque fois, le chaleureux cosmos de la princesse Hilda lui est venu en aide.

Petit à petit, la princesse d'Asgard parvint à convaincre Bud de reprendre goût à la vie, ne serait-ce qu'en souvenir de son frère. C'est ainsi qu'il devint l'officiel Guerrier Divin de Zêta, et jura une seconde fois fidélité à Hilda et à Odin.

L'action se passe une semaine avant la capture d'Athéna. Depuis son réveil, Bud a un étrange pincement au cœur et son cosmos semble être embrouillé par quelque chose qu'il ne comprend pas. C'est alors qu'il se fera alors demander au temple de Walhalla par la princesse Hilda. Cette dernière expliquera à Bud que cela fait plusieurs jours qu'un terrible pressentiment la taraude, et que depuis ce matin, elle ressent des cosmos négatifs mais très familiers au loin. Ces cosmos ne seraient autres que ceux des anciens guerriers divins morts au combat : Siegfried, Hagen, Mime, Fenrir, Albérich, Thor et bien sûr Syd. Bud comprendra alors que c'est bien la présence du cosmos de son frère qui le trouble depuis ce matin.



Hilda lui demandera d'enquêter sur cette affaire et de laver cet affront fait à Odin. Elle lui proposera au choix d'aller enquêter vers la source de ces cosmos, ou de demander du renfort au Sanctuaire d'Athéna.

- Si Bud choisit d'aller enquêter sur place, il trouvera aisément l'emplacement de l'Atlantide en se basant sur le cosmos de son frère. Il lui faudra toutefois une semaine avant d'atteindre l'île. Arrivés aux abords, il sera confronté à une vingtaine de gardes Atlantes. La force de la majeure partie d'entre eux sera dérisoire face à celle du Guerrier Divin (aucun combat réel ne sera alors nécessaire, la victoire sera attribuée à Bud en un coup). Seuls deux soldats Atlantes feront office de véritable combat. Ces derniers auront une force égale à celle de Docrates et de Shaina (voir leur fiche dans « l'Encyclopédie ANS »). Si Bud pense à fouiller les cadavres, il trouvera sur chacun d'eux un médaillon à l'effigie d'Océan. Porter ce médaillon permet de traverser le champ de force sans encombre.
- Si Bud choisit de demander de l'aide aux Chevaliers, il trouvera Ikki en se rendant au Sanctuaire d'Athéna. Tous deux auront l'occasion de parler du passé et se rendront ensemble sur l'Atlantide. Mais Bud pourra également se rendre directement au Japon où il rencontrera l'un des PJ de Bronze. C'est à ce moment qu'Athéna se fera enlever et que Dohko ordonnera aux PJ de venir le rejoindre.

Face au champ de force recouvrant l'île, Bud remarquera qu'il peut le traverser sans problème apparent (alors que les autres PJ en sont incapables, et doivent trouver un moyen de créer une faille). Cela s'explique par le fait que son jumeau Syd se trouve déjà sur l'île, et que le lien existant entre leur cosmos permet de s'affranchir de toute barrière.

La suite dans l'acte 2.

### Si un PJ incarne Thétis ou un Marina autre que DdM.

Depuis la fin de la bataille contre Poséidon, l'esprit de l'Empereur des Mers fut à nouveau scellé par Athéna et Julian Solo semble avoir perdu tout souvenir des derniers événements. Le général Sorrent de la Sirène a la charge de réorganiser les forces de Poséidon et de reconstruire le Sanctuaire marin.

Une semaine avant qu'Athéna ne se fasse capturer, un puissant cosmos survint dans la grande demeure de la famille Solo. Sorrent et le PJ s'y précipitèrent pour se rendre compte de l'incroyable : le tout puissant Poséidon avait repris le contrôle du corps de l'héritier Solo !

Poséidon leur expliquera que malgré le sceau d'Athéna, le dieu des Mers est si puissant qu'il est capable d'investir le corps de son hôte de façon temporaire si besoin est. Il leur révélera ensuite qu'Océan a refait surface et tente de conquérir le monde ainsi que les mers, supplantant ainsi Athéna et Poséidon. Face à cette menace de grande ampleur, Poséidon ordonnera à Sorrent de trouver le repaire du Titan et d'anéantir ses desseins, quitte à faire appel aux Chevaliers d'Athéna. Puis, Poséidon quittera le corps de Julian.



Le PJ recevra alors la tâche de découvrir l'île où se cache Océan, et de revenir lui faire un rapport. Pour les Marinas, ce sera chose aisée étant donné qu'ils peuvent se déplacer sous les 7 mers sans aucune contrainte.

Une fois sur place, le PJ sera pris en chasse par des sbires mineurs d'Océan et tombera dans une embuscade. Il sera tout d'abord opposé à une dizaine de soldats dont la force est équivalente aux gardes du Sanctuaire. Il pourra donc s'en débarrasser sans véritable combat, tant leur puissance est dérisoire. Puis, il sera confronté à 2 capitaines Atlantes plus redoutables. Si le PJ incarne Thétis ou un Marina de puissance équivalente, les caractéristiques des capitaines Atlantes seront égales à du Chevalier Noir du Dragon, et l'Ennetsu Saint (leurs attaques étant remplacées par des projections d'eau à forte pression). Si le PJ a un niveau plus élevé, les capitaines auront des caractéristiques égales à celles des Chevaliers d'Argent Dio et Arachnée. Les fiches de PNJ de ces chevaliers sont décrites dans « l'Encyclopédie ANS ». Si le PJ fouille les corps, il trouvera sur chacun d'eux un médaillon à l'effigie d'Océan.

Une fois débarrassé des émissaires d'Océan, le PJ retournera au Sanctuaire sous-marin avec les coordonnées exactes de l'île, et les transmettra à Sorrent. Ce dernier le remerciera et, au choix, soit lui ordonnera cette fois d'y retourner afin d'éliminer les Atlantes, soit confiera cette tâche au Dragon des Mers (le joueur pourra donc changer de personnage). Dans les deux cas, le PJ ignorera qu'Athéna s'est fait capturer, et que les Chevaliers de Bronze se rendent également sur l'île !

Le PJ partira avec une escorte de 20 soldats Marinas (leur force est équivalente à celle des soldats du Sanctuaire décrits dans l'Encyclopédie ANS, ou des soldats Atlantes, décrits dans ce document).

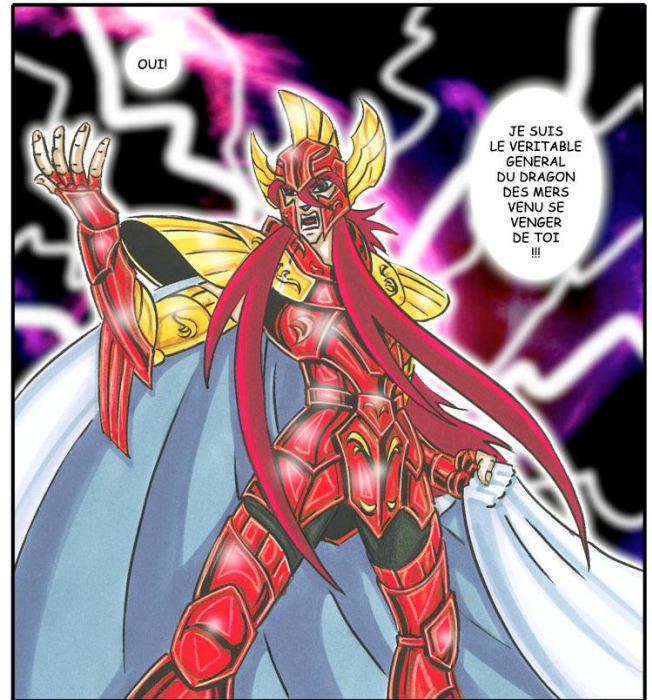
Arrivés devant l'île, le champ de force bloquera la progression des Marinas. Porter le médaillon permet de le traverser, mais les soldats marinas seront alors bloqués à l'extérieur. Une autre solution est de réussir à y percer un trou avec une attaque produisant au moins 15 RB ou 60 points de dégâts, ce qui permettra à tout le monde de rentrer.

La suite dans l'acte 2.

### Si un PJ incarne Nérée, le Dragon des Mers

Nérée est issu d'une famille noble d'Irlande servant l'Empereur Poséidon depuis des générations, et économiquement affiliée au Groupe Solo. Les enfants mâles, et tout particulièrement les aînés, doivent suivre un entraînement physique intensif pour espérer faire partie de l'armée des Marinas dans l'hypothèse où le Dieu des Océans se réveille, ainsi que des étu des très poussées pour pouvoir prendre la succession des affaires maritimes de la famille. Depuis les temps mythologiques, de nombreux aïeuls de Nérée ont fait partie des Marinas en tant que lieutenants et parfois même en tant que généraux.

Durant la bataille opposant les Chevaliers d'Athena à Poséidon, le chevalier renégat Kanon des Gémeaux trompa Poséidon en se faisant passer pour le Dragon des Mers. De ce fait, Nérée fut tout simplement absent de la bataille et ne fut même pas au courant de la réincarnation du dieu.



A la fin de la bataille, le Général Sorrent de la Sirène informa Poséidon de la supercherie. Dans l'optique de la reconstruction du Sanctuaire sous marin et de son armée, l'Empereur des Mers envoya son cosmos pour rechercher le véritable élu dont la destinée aurait du être liée à celle du Dragon des Mers, et trouva Nérée. Il lui apprit ce qui s'était passé et la nouvelle menace d'Océan, puis procéda à son adoubement en lui accordant le titre de Général et en lui offrant les puissantes Écailles.

Nérée fut partagé entre la joie de servir son dieu, la tristesse d'apprendre la destruction du Sanctuaire sous marin, et la colère ressentie envers Kanon. Poséidon lui ordonnera cependant d'oublier tout sentiment de vengeance et de faire d'Océan sa principale priorité. La mission de Nérée est simple : se rendre en Atlantide et éliminer les sbires d'Océan un par un. 20 soldats Marinas l'accompagneront.

Arrivés devant l'île, le champ de force bloquera la progression de Dragon des Mers. Il lui suffira cependant d'utiliser son pouvoir de téléportation pour le traverser. Une autre solution est de réussir à y percer un trou avec une attaque produisant au moins 15 RB ou 60 points de dégâts, ce qui permettra à tout le monde de rentrer.

La suite dans l'acte 2.

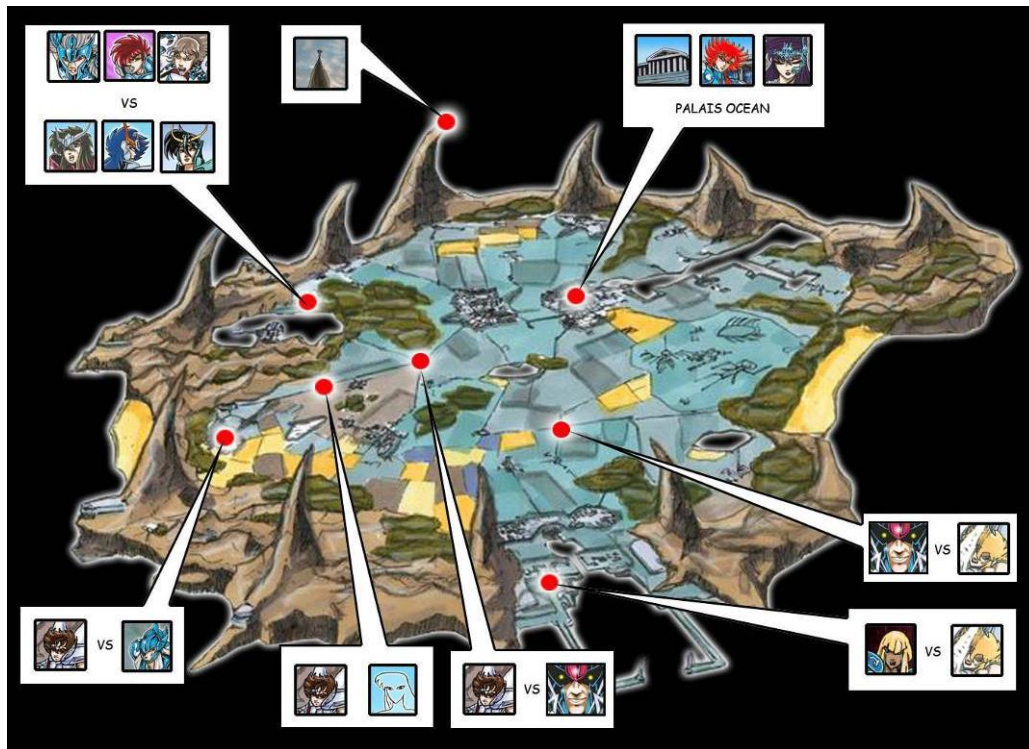
*\* Dans la BD, Nérée n'est pas contacté par Poséidon mais par Océan lui-même. Océan parvient à s'octroyer les faveurs du Dragon des Mers, et ce dernier part combattre Kanon des Gémeaux. Le but caché de Nérée est libérer Poséidon du sceau d'Athéna.*

## Acte 2 : les Guerriers Divins

Une fois sur l'île, les PJ seront accueillis par quelques soldats au service d'Océan. Les vaincre ne sera qu'une formalité (aucun jet ne sera nécessaire, mais quelques soldats Marinas mourront) mais cela leur permettra d'en apprendre plus sur la situation. Les soldats leur apprendront qu'Océan compte puiser l'énergie d'Athéna afin de rassembler les continents et de détruire l'humanité. Lorsque le soleil se couchera, Athéna sera morte et les premiers mouvements tectoniques débiteront.

Quels que soient les PJ (chevaliers d'Athéna, Bud ou Marina de Poséidon), ils comprendront que le temps presse (un des gardes, avant de mourir, leur ricanera au nez en prétextant qu'ils ne trouveront jamais le temple à temps). Le choix le plus judicieux serait donc de se séparer afin de trouver rapidement le temple d'Océan. Mais leur route sera barrée par les Guerriers Divins ressuscités et contrôlés par Océan.

Le MJ choisira en premier lieu 5 Guerriers Divins parmi ceux disponibles, et les placera de manière à ce qu'ils rencontrent les PJ sur leur chemin (cela peut être fait par tirage au sort ou à la décision du MJ). Les deux derniers Guerriers Divins resteront au palais d'Océan avec l'Atlante Aris. Si les PJ ont choisi malgré tout de rester ensemble, ou de faire des petits groupes, les Guerriers Divins seront groupés de la même manière afin que les combats se passent toujours sous forme de duel.



### Rencontre avec les Guerriers Divins

Lors d'une rencontre avec un Guerrier Divin, les PJ s'apercevront que ces derniers sont pour la plupart persuadés de servir Asgard. Certains auront même des réactions revanchardes face aux Chevaliers de Bronze. Il est à noter que seul Syd connaît l'existence de Bud, les autres Guerriers Divins seront surpris de voir ce dernier porter la God Robe de Zêta. Siegfried, lui, a seulement entendu parler de lui par Hilda.

Le combat avec les Guerriers Divins est inévitable. Dans un premier temps, aucun argument n'aura de prise sur eux. C'est uniquement lorsqu'ils seront gravement blessés (perte de plus de la moitié de leur vie) que l'emprise d'Océan sera affaiblie, et qu'ils seront réceptifs. Un jet de « charisme + intelligence » sera opposé à un jet de « conviction + maîtrise de soi » pour déterminer les résultats.

| RN     | Table de réussites nettes du PJ                                                                                                                                                                                       |
|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1      | Le Guerrier Divin a douté pendant un moment, mais se reprend vite. Il subira un malus de +1 en difficulté sur tous ses jets pour les 2 prochains tours.                                                               |
| 2      | Le Guerrier Divin se pose des questions, et est visiblement troublée. Il subira subit un malus de +2 en difficulté pour les 2 prochains tours.                                                                        |
| 3      | Le Guerrier Divin est réellement perturbé : il subira un malus de +2 en difficulté à durée indéterminée (jusqu'à temps que ces effets soient stoppés par un réel effort de volonté ou un jet de conviction réussi).   |
| 4      | Déboussolé, le Guerrier Divin subira un malus de +3 en difficulté à toutes ses actions pendant au moins 4 tours jusqu'à ce qu'il réussisse un jet de conviction. Il perdra également la moitié de son cosmos restant. |
| 5 et + | Déboussolé, le Guerrier Divin n'aura plus la force de se battre. Selon les cas, il restera ici à ne rien faire, se suicidera ou aider le PJ dans la lutte.                                                            |

| RN     | Table de réussites nettes du Guerrier Divin                                                                                                                                                                                                                                   |
|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1      | Le discours n'a pas affecté le Guerrier Divin, et ce dernier a l'initiative au prochain tour.                                                                                                                                                                                 |
| 2      | Le Guerrier Divin a repris confiance en lui malgré les tentatives adverses. Il bénéficiera d'un bonus de -1 en difficulté sur toute action effectuée dans les 2 prochains tours, et reçoit +3 points de volonté.                                                              |
| 3      | Le Guerrier Divin n'est pas absolument pas convaincu. Au contraire, sa foi n'en est devenue que plus grande. Il bénéficiera d'un bonus de -2 en difficulté pour les 2 prochains tours et +5 points de volonté temporaires.                                                    |
| 4      | Le Guerrier Divin est dégoûté par la vision des choses de son opposant. Cela renforce ses convictions et son désir de le battre : il reçoit un bonus de -3 en difficulté pour les 3 prochains tours et +10 points de cosmos.                                                  |
| 5 et + | Le Guerrier Divin est dégoûté par la vision des choses de son opposant. Elle est prête à tout pour le mettre hors d'état de nuire, elle reçoit un bonus de -4 en difficulté pour les 4 prochains tours et son cosmos remonte à son maximum. Il ne pourra plus être convaincu. |

S'il utilise son Genma Ken, Ikki pourra libérer automatiquement le Guerrier Divin de l'emprise d'Océan. Il en va de même pour tout autre PJ possédant une technique mentale basée sur l'effet « effacement de la mémoire » ou « contrôle mental ». Attention, comme tous les autres PJ, Ikki ne pourra rencontrer sur sa route qu'un seul Guerrier Divin.

**Siegfried** : s'il se fait convaincre par un PJ, le Guerrier Divin d'Alpha accompagnera ce dernier et se battra contre le prochain Atlante qu'il verra (au choix : Doka, Hitar ou le Chasseur d'âme, car Aris se trouve au palais d'Océan). S'il s'agit de Doka ou Hitar, Siegfried le tuera et continuera sa route avant d'être vaincu par trahison par les deux Guerriers Divins restants. S'il rencontre le Chasseur d'âme, Siegfried aura juste le temps de lui faire subir le « Bravest Blizzard » (les dégâts seront donc à retrancher des PV du Chasseur d'âme) avant de voir son âme capturée par la gemme.

**Hagen** : s'il rencontre Hyoga, Hagen sera fou de rage. L'emprise d'Océan a en effet amplifié la rancune qu'il avait envers le Chevalier du Cygne. Lui faire entendre raison sera alors presque impossible (malus de +3 en difficulté pour les jets de persuasion). Dans les autres cas, il se comportera comme un fier défenseur d'Odin. S'il finit par entendre raison, il se suicidera par déshonneur.

**Fenrir** : Convaincre Fenrir sera plus difficile étant donné sa rage naturelle et sa haine envers les humains. Les jets de persuasion subiront un malus de +2 en difficulté. Mais s'il se fait convaincre, il ira seul à l'encontre d'Océan sans se soucier des autres et se fera éliminer par Aris en peu de temps.

**Mime** : s'il se fait convaincre par un PJ, Mime décidera de mener cavalier seul pour lutter contre Océan. Les PJ retrouveront son cadavre au palais d'Océan, mais Mime aura blessé gravement Doka (son aube sera détruite à moitié, et Doka aura perdu la moitié de ses vies) mais se fera tuer par Aris.

**Thor** : s'il se fait convaincre par un PJ, Thor essaiera de redonner raison à un de ses frères d'armes. Sa tentative sera un échec et se soldera par un combat entre guerrier divin. Dans la pratique, Thor interviendra de préférence dans un combat qui donnera du mal à l'un des PJ. Même s'il réussit à vaincre le Guerrier Divin, Thor finira par mourir épuisé.

**Albérich** : ce Guerrier Divin ne tardera pas à avouer aux PJ qu'il est le seul (à sa connaissance) à avoir conscience de l'emprise mentale d'Océan. Son objectif est de rester temporairement sous les ordres du Titan afin de prendre le temps d'accepter le sang divin qui coule en lui, et de transcender sa nature de mortel, pour enfin tuer Océan et prendre sa place. Albérich ne pourra pas être convaincu de se retourner contre Océan, et les techniques mentales de persuasion n'auront qu'un effet très limité sur lui.

**Syd** : une rencontre avec Bud déstabilisera profondément les deux Guerriers Divins. Tant qu'il sera sous l'emprise d'Océan, Syd recevra un malus de +1 en difficulté sur tous ses jets, traduisant sa gêne inconsciente de se battre contre son frère. Bud lui, subira un malus constant de +2 en difficulté sur ses jets d'attaque, mais recevra un bonus de -2 en difficulté lorsqu'il tentera de ramener son frère à la raison. S'il est convaincu par Bud, il se joindra à lui pour combattre les Atlantes. S'il est convaincu par un autre PJ, il se suicidera sous le coup du déshonneur.

### La mort des Guerriers Divins

S'ils tombent au combat, les Guerriers Divins mourront pour de bon et aucun soin ne pourra leur être prodigué. S'ils survivent à leurs combats, ils finiront foudroyés par Océan durant la bataille finale.

### Sorrent à la rescousse

Si les PJ ont réussi à convaincre le général Sorrent de les aider, ce dernier interviendra lors d'une situation critique et sauvera l'un des PJ. Pour cela, il faut que le PJ soit grièvement blessé et que son adversaire soit presque certain de gagner.

Sorrent aidera de préférence le PJ incarnant un Marina, sauf s'il s'agit de Dragon des Mers qu'il jugera suffisamment fort pour s'en sortir. Le joueur qui reçoit de l'aide contrôlera alors Sorrent pour le combat qui l'opposera à son adversaire. S'il en sort victorieux, il pourra continuer sa route vers le palais d'Océan avec le personnage de Sorrent. Dès que Sorrent sera vaincu, le PJ principal aura recouvré ses forces et reprendra le flambeau. Sorrent lui, restera KO jusqu'à la fin du scénario.

### Les soldats Marinas

Si un joueur contrôle un Marina et a réussi à faire pénétrer sa petite armée sur l'île, ces derniers ne seront pas d'un grand secours. Ils pourront éliminer des soldats Atlantes mais finiront par se faire décimer par un Guerrier Divin ou un Atlante.

### Acte 3 : les Atlantes

Lorsqu'un PJ aura éliminé le Guerrier Divin qui lui aura barré la route, il pourra continuer son chemin vers le Palais d'Océan. Mais cette fois, c'est l'un des guerriers Atlantes d'Océan qu'il rencontrera. Le MJ pourra à nouveau attribuer les confrontations comme il le désire, ou par tirage au sort.

Il est possible que ces derniers soient déjà blessés ou tués par les Guerriers Divins qui auraient retrouvé leurs esprits. Mais dans tous les cas, le Chasseur d'âme sera debout, quitte à être blessé. En effet, son pouvoir de capture d'âme réussira automatiquement contre les Guerriers Divins ou contre Sorrent.

Il est possible que certains PJ ne rencontrent pas d'Atlantes, étant donné la différence de nombre. Cependant, tant que les Atlantes n'auront pas été vaincus, aucun PJ n'arrivera jusqu'au palais (ils continueront à marcher ou à courir dans l'île). Ainsi, si un Atlante parvient à vaincre un des PJ, c'est un autre PJ qui se mettra sur sa route (dans le cas du Chasseur d'âme, ce dernier se téléportera directement vers une nouvelle victime).

Aucun Atlante ne pourra être convaincu de trahir Océan. Le Genma Ken d'Ikki n'aura au mieux que des effets destructeurs sur l'esprit de sa victime.

**Doka** : sa rencontre avec l'un des Chevaliers de Bronze sera teintée d'émotion. En effet, Doka était autrefois un orphelin de la fondation Graad, et s'était lié d'amitié avec le PJ en question (*note : dans la BD, il était l'ami de Seiya*). A moins de surmonter ses émotions en dépensant 1 point de volonté, le PJ subira un malus de +1 en difficulté étant donné l'hésitation et la nostalgie. Seul Ikki et bien sûr Bud ou le Marina ne seront pas affectés.

**Hitar** : ce fourbe tentera au maximum d'utiliser des illusions pour piéger des PJ. Si un joueur incarne Bud ou un Marina, il essaiera de les faire combattre les Chevaliers de Bronze en modifiant leur apparence par illusion.

**Le Chasseur d'âme** : cet Atlante sera sans doute le plus difficile à battre. Sa technique la plus redoutable consiste à capturer l'âme de sa victime et de l'enfermer dans le cristal de son casque. Contrairement à la BD, il est possible de résister à ce pouvoir en réussissant un jet d'équilibre. Cependant, dans le cas contraire, la capture est irréversible tant que le Chasseur d'âme est vivant. Il est donc probable que plusieurs PJ soient mis hors d'état de nuire et ne doivent leur salut qu'à l'un de leurs compagnons.

Le PJ incarnant Shiryu est un cas particulier : si son âme est capturée, celle de Shura du Capricorne prendra le contrôle. Le PJ contrôlera donc ce Chevalier d'Or et devra vaincre le Chasseur d'âme.

Si aucun joueur n'incarne Shiryu, on considérera que Ikki est capable de revenir de lui-même du cristal. Et aucun joueur n'incarne Shiryu ni Ikki, alors il faudra espérer qu'un des PJ restants résiste au pouvoir du cristal et abat le Chasseur d'âme.



## Acte 4 : le palais d'Océan

### La dernière garde

Une fois débarrassés des trois premiers Atlantes, les PJ arriveront progressivement jusqu'au palais d'Océan. Ils devront dans un premier temps éliminer les deux derniers Guerriers Divins restants, ainsi que le quatrième et dernier Atlante : Aris.

Il sera toujours possible d'essayer de convaincre les deux guerriers divins. Mais étant donné qu'Aris traîne dans les parages, un seul jet de persuasion sera autorisé par PJ, sans quoi l'Atlante s'en mêlera. Seuls Siegfried et Mime seront en mesure de blesser Aris (en lui faisant perdre respectivement 50% ou 25% de sa vie, et les mêmes proportions pour son Aube) mais ils ne pourront pas le tuer. Il est également impossible de convaincre Aris de changer de bord, c'est pourquoi la seule solution sera de le tuer. Les PJ qui se feront tuer par Aris ne pourront pas se relever (quelle que soit leur volonté) à l'exception du dernier PJ debout.

### La mort inévitable des PJ

Aris mort, Océan sera le dernier obstacle avant de sauver Athéna. Mais face à un dieu, les pouvoirs des PJ seront inutiles. Le MJ simulera des premiers assauts, mais ils seront systématiquement remportés par le dieu. Chaque attaque des PJ sera en fait renvoyée purement et simplement sur eux. Cela continuera jusqu'à ce que tous les PJ finissent par mordre la poussière et mourir...



Lorsque tous les PJ seront morts, Océan leur versera du sang afin de les ranimer et d'en faire sa nouvelle garde personnelle. Chaque PJ devra alors effectuer trois jets de « conviction + sagesse » afin de résister au contrôle mental du dieu. Si au moins un jet réalise 10 RB, le joueur retrouvera la raison.

| RN      | Table de réussites du PJ                                                                                                                             |
|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 0 - 2   | Même s'il n'a pas tenté tous ses jets, le PJ se fait contrôler par Océan.                                                                            |
| 3 - 4   | Le PJ perd l'un de ses trois jets en plus de celui-ci. S'il n'en reste plus, il se fait contrôler par Océan.                                         |
| 5-7     | La tentative est un échec. Si le PJ n'a plus de jets en réserve, il tombe sous le joug d'Océan.                                                      |
| 8-9     | Le PJ parvient légèrement à résister à l'emprise d'Océan. Il a le droit à un jet supplémentaire la difficulté diminue de 1 (ce bonus est cumulable). |
| 10 et + | Le PJ parvient à résister au sang d'Océan. Son cosmos et sa volonté remontent à leur niveau maximal.                                                 |

Mais les PJ réussissant cet exploit devront alors affronter leurs anciens camarades et les mettre KO. Océan ne laissera pas le temps aux PJ de se parler.

Si le ou les PJ ayant résisté à Océan sont pris sous le nombre de leurs anciens compagnons, ou ne peuvent leur résister, un miracle surviendra pour les aider. Voir la section « intervention providentielle ».

### Intervention providentielle

Les PJ contrôlés par Océan retrouveront leur esprit progressivement après avoir été vaincus. Ils pourront ainsi se relever et aider leurs compagnons à vaincre le dieu. Si cela n'a pas déjà eu lieu dans la scène précédente, le miracle suivant apparaîtra : venues du ciel, des armures surpuissantes viendront les recouvrir :

- Les Chevaliers de Bronze recevront l'Armure d'Or correspondant à leur signe Zodiacal
- Bud recevra l'Armure d'Odin et l'Épée de Balmung
- Thétis ou le Marina recevra au choix l'Écaille du Dragon des Mers ou de Chrysaor



Une fois vêtus de ces armures resplendissantes, les PJ s'apercevront également que leurs blessures ont été soignées, et leur cosmos et volonté seront revenus à leur niveau maximum.

L'Épée de Balmung permet également de libérer en un coup les PJ tombés sous le contrôle d'Océan.

Ainsi armés et revigorés, les PJ pourront reprendre la bataille contre Océan.

*\* Dans la BD, les Armures d'Or apparaissent avant qu'Océan ne tente de contrôler les Chevaliers.*

## Caractéristiques des armures

Il est à noter que la God Rob d'Odin est la plus puissante de toutes les armures pouvant apparaître. Cela s'explique par le fait qu'il s'agit réellement de l'armure que portait le Dieu dans la mythologie. Son pouvoir est donc au-delà de tout ce qu'on peut imaginer.

### **ARMURES D'OR**

*Les Armures d'Or possèdent toutes les mêmes caractéristiques.*

Capacité protectrice : 40

Seuil de destruction : 80

Zone de couverture complète +2 réussites en défense

Régénération : niveau 5

Renforcement : force +1, dextérité +1

Cosmos : +25

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2



### **ARMES DE LA BALANCE**

*Chaque arme possède les caractéristiques suivantes (même les boucliers)*

Arme majeure ou bouclier

Puissance de l'arme, CP des boucliers : 100

Souplesse des armes : 4

Taille : standard, excepté les lances qui sont de grande taille



### **SCALE DU DRAGON DES MERS**

*Les Écailles du Dragon des Mers sont les plus solides de toutes les Scales de Poséidon.*

Capacité protectrice : 30

Seuil de destruction : 60

Renforcement : +2 en force

Zone de couverture complète : +2 RB en défense

Régénération : niveau 5

Cosmos : +26

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2



## SCALE DE CHRYSAOR

*Cette écaille possède la Lance d'Or de Chrysaor, qui est l'une des plus puissantes armes au monde (après les armes divines et de la Balance).*

Capacité protectrice : 20

Seuil de destruction : 40

Zone de couverture complète +2 réussites en défense

Régénération : niveau 2

Cosmos : +16

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2

### Lance d'Or de Chrysaor

Arme majeure de puissance 36

Grande taille: permet de toucher ses adversaires de loin

Souplesse : 5

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)



## GOD ROB D'ODIN

*Si les 7 Saphirs d'Odin sont réunis, l'invincible Armure Divine du Dieu Odin apparaît et offre la toute-puissance de l'Épée de Balmung à son fidèle serviteur.*

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 de puissance 150, de souplesse 4.

Pouvoir spécial : l'Épée peut rompre n'importe quel maléfice ensorcelant un personnage, sans toutefois tuer le personnage.



Lorsque Bud revêtira l'Armure d'Odin, il recevra un message télépathique du Dieu. Odin lui expliquera qu'il confie à Bud la tâche de venger l'honneur des Guerriers Divins et d'Asgard, à l'aide de la puissance Épée de Balmung. Cependant, il l'avertira que la God Rob ne peut rester qu'un temps très limité sur Terre. En effet, après quelques tours (le MJ définira le nombre exact), l'armure quittera automatiquement le corps de Bud.

## La bataille finale

Malgré leurs armures, le combat contre Océan restera inégal. Les armures permettront aux PJ de ne pas périr sous les coups du dieu, et leur fourniront des réserves de cosmos en cas d'épuisement. Cependant, aucune attaque directe et groupée ne pourra vaincre totalement le dieu.

L'utilisation d'artefacts magiques tels que la Flèche d'Or du Sagittaire, la Lance de Chrysaor, les Armes de la Balance ou l'Épée de Balmung peuvent cependant blesser et occuper Océan. Le sacrifice d'un PJ aura le même effet. Blessé, Océan ne prêterait plus attention à tous les PJ ni à la salle où est cachée Athéna.

Si un PJ parvient à s'introduire dans la salle du trône pendant qu'Océan est occupé, il pourra trouver Athéna. Celle-ci sera assise sur le trône en état de léthargie. Le diadème qu'elle porte aspire continuellement son énergie et ne peut être enlevé à la main (un choc électrique foudroiera le PJ sans pour autant le tuer). Cependant, le diadème peut être brisé en un seul coup de botte secrète. Encore faudra-t-il que le PJ ose lever la main sur la déesse.

Si Athéna est libérée, Océan stoppera le combat et une dernière discussion aura lieu entre les dieux. Océan tentera de frapper Athéna en prétextant qu'il n'a pas d'autres choix. 2 alternatives sont possibles :

1. Aucun des PJ ne défend Athéna. Celle-ci encaisse les coups mais se relèvera. Grâce à son cosmos, elle parviendra à faire venir jusqu'à elle le Bouclier de la Justice et Niké, sous forme de Sceptre. Avec ses armes, elle parviendra à vaincre (seule ou avec l'aide des PJ) Océan. Avant de porter le coup de grâce à Océan, le MJ pourra décider si ce dernier survit et admet son erreur, ou s'il meurt.
2. Si un ou plusieurs PJ défendent Athéna face aux attaques d'Océan, ceux-ci souffriront énormément mais ne mourront pas (cependant leurs PV diminueront). Océan tentera de comprendre pourquoi les humains protègent une déesse alors que les dieux (il fait alors référence à l'Olympe) ont toujours traité l'humanité comme de la vermine. Il sera alors possible de convaincre Océan à l'aide de jets de « charisme + conviction ». Si les PJ obtiennent un résultat de 8 réussites brutes au moins trois fois, Océan sera convaincu. S'ils obtiennent 3 échecs consécutifs, il sera impossible de faire entendre raison au Titan. Le combat devra reprendre et suivra l'alternative 1.

Qu'Océan meure ou soit convaincu, le résultat est le même. La menace est terminée et les PJ pourront rentrer chez eux pour un repos bien mérité.

### Si Athéna n'est pas libérée pendant le combat

Le seul moyen de vaincre Océan sera un sacrifice d'au moins 3 PJ. L'explosion provoquée par leur cosmos annihilera le dieu mais également les PJ de manière irrémédiable. S'il reste des PJ, ils pourront délivrer Athéna. Si tous les PJ sont morts, les Chevaliers d'Or reviendront de la dimension où ils ont été enfermés et la sauveront.

*Remarque : attention, cette fin a été rédigée avant la fin officielle de la BD Océan Chapter. Des modifications seront sans doute apportées à ce scénario une fois que la bande dessinée sera terminée.*



## Quelques rappels sur les règles

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 :

**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<sup>ème</sup> 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 inévitable 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 inévitable et les adversaires subissent la totalité des dégâts.

*Pour plus d'amples informations, prière de se reporter au « Livre des Règles » et au « Manuel de Création ».*



## Personnages joueurs (PJ)



**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: **6**  
 Vigueur: **7**  
 Dextérité: **8**  
 Perception: **7**  
 Charisme: **9**  
 Intelligence: **7**

**VERTUS**

Sagesse: **9**  
 Maîtrise de soi: **9**  
 Courage: **11**  
 Conviction: **11**  
 Conscience: **10**  
 Equilibre: **7**

**COSMOS : 17****VOLONTE: 22****VITALITE: 100****ULTIME COSMOS : 69****COMPETENCES**

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

**SPHERES DE POUVOIR**

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

**SENS**

Vue: **7**  
 Ouïe: **7**  
 Odorat: **7**  
 Toucher: **7**  
 Goût: **7**  
 7<sup>ème</sup> sens: **14** (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.



## PEGASUS RYU SEI KEN

**Version bridée :** *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 : 15 (-4)    | Coût Total : 11     |
| Maîtrise : 10 dés (-4) | <b>Cosmos : 2</b>   |

**Pleine puissance :** *En intensifiant son cosmos, Seiya est capable de projeter des météores bien plus rapides et meurtriers. Mais la consommation en cosmos est telle qu'il n'utilise la pleine puissance de son Ryu Sei Ken qu'en dernier recours, ou lorsqu'il s'éveille au 7<sup>ème</sup> sens.*

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

## PEGASUS 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.*

|                                 |                         |
|---------------------------------|-------------------------|
| Type : offensif (-2)            | Maîtrise : 25 dés (-19) |
| Effet : dégâts contondants (-1) | Sphère : matérielle     |
| Puissance : 100 (-38)           | Coût total : 70         |
| Complexité : 10 (-10)           | <b>Cosmos : 17</b>      |

## 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)   | Zone d'effet : une cible                 |
| Effet : dégâts (-1)    | Jet adverse : perception+athlétisme (-3) |
| Puissance : 30 (-10)   | Sphère : matérielle                      |
| Complexité : 5         | Coût Total : 23                          |
| Maîtrise : 13 dés (-7) | <b>Cosmos : 5</b>                        |

## ARMURE DE BRONZE DE PEGASE

*Seiya a obtenu cette armure en battant Cassios à la loyale, suite à son entraînement en Grèce.*

|                                                           |                           |
|-----------------------------------------------------------|---------------------------|
| 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 |                           |

**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: **8**  
Vigueur: **8**  
Dextérité: **7**  
Perception: **7**  
Charisme: **6**  
Intelligence: **8**

## VERTUS

Sagesse: **10**  
Maîtrise de soi: **8**  
Courage: **9**  
Conviction: **10**  
Conscience: **9**  
Equilibre: **8**

**COSMOS : 18**

**VOLONTE: 19**

**VITALITE: 102**

**ULTIME COSMOS : 66**

## COMPETENCES

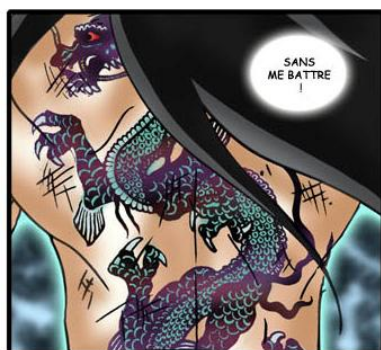
Athlétisme: **6**  
Arts martiaux: **8**  
Bagarre: **8**  
Furtivité: **3**  
Esquive: **6**  
Lutte : **4**  
Survie : **9**  
Connaissance: **9**  
Mêlée : **8**

## SPHERES DE POUVOIR

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

## SENS

Vue: **0 (aveugle)**  
Oûie: **9**  
Odorat: **9**  
Toucher: **9**  
Goût: **8**  
7<sup>ème</sup> sens: **11** (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.



## ROZAN SHO RYU HA

*La colère du Dragon est une technique destructrice que Shiryu a développée durant ses longues années d'entraînement aux 5 pics. Sa puissance est telle qu'elle peut inverser le courant de la cascade de Rozan.*

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 projette son cosmos en attaquant en ligne droite. Cette technique consomme beaucoup moins de cosmos que le Sho Ryu Ha.*

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts contondants (-1)

Puissance : 20 (-6)

Maîtrise : 12 dés (-6)

Complexité : 7 (-4)

Sphère : matérielle

Coût Total : 19

Cosmos : 4



## ARMURE DE BRONZE DU DRAGON

*L'armure du Dragon réside depuis la nuit des temps dans la cascade de Rozan. Son bouclier est réputé comme étant l'un des plus solides au monde.*

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)

**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 : Athena.



### CARACTERISTIQUES

Force: 7  
Vigueur: 7  
Dextérité: 9  
Perception: 6  
Charisme: 6  
Intelligence: 7

### VERTUS

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

### COMPETENCES

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

### SPHERES DE POUVOIR

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

### SENS

Vue: 3 (borgne)  
Oùie: 7  
Odorat: 7  
Toucher: 7  
Goût: 6  
7<sup>ème</sup> sens: 10

**COSMOS : 14**

**VOLONTE: 18**

**VITALITE: 92**

**ULTIME COSMOS : 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.

## DIAMOND DUST

*La poussière de diamant est la technique favorite de Hyoga. Elle consiste à faire ralentir le mouvement des atomes pour geler tout ce qui entre en son contact.*

Type : offensif et malus (-5)

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

Puissance : 15 (-4)

Malus : -3 dés (-6)

Durée : 2 tours (-2)

Zone d'effet : une cible

Maîtrise : 12 dés (-6)

Complexité : 5

Sphère : froid

Coût total : 27

Cosmos : 6



## AURORA THUNDER ATTACK

*L'Aurora Thunder Attack, ou « tonnerre de l'aube » est une version beaucoup plus violente de la poussière de diamant. Elle consiste davantage à causer des dégâts à l'adversaire plutôt qu'à le geler.*

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)

Sphère : froid

Coût Total : 35

Cosmos : 8

## KOLISO

*Le Kôliso est une technique permettant d'immobiliser temporairement l'adversaire en l'entourant d'un anneau de glace.*

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 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)

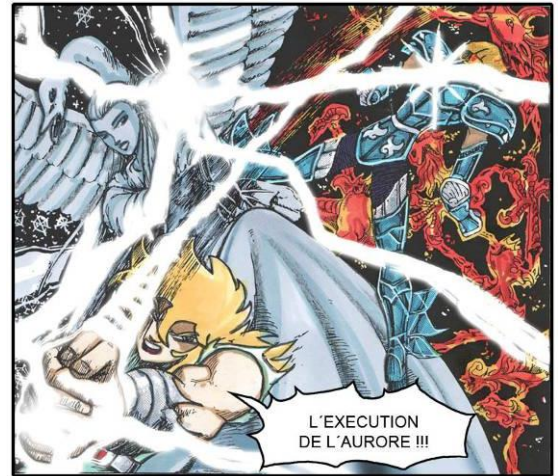
Maîtrise : 22 dés (-16)

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

*L'Armure du Cygne a reposé dans les glaces éternelles de Sibérie et protège son porteur du froid.*

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)

**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: **4**  
Vigueur: **5**  
Dextérité: **6**  
Perception: **7**  
Charisme: **8**  
Intelligence: **7**

### VERTUS

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

### COMPETENCES

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

### SPHERES DE POUVOIR

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

### SENS

Vue: **7**  
Oùie: **7**  
Odorat: **7**  
Toucher: **7**  
Goût: **7**  
7<sup>ème</sup> sens: **10**

**COSMOS : 16**

**VOLONTE: 19**

**VITALITE: 78**

**ULTIME COSMOS : 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.

Astuce : Shun a souvent tendance à utiliser le pouvoir de ses Chaînes avant ses techniques secrètes. Il économise ainsi beaucoup de cosmos et conserve le Thunder Wave et le Nebula Storm pour les situations critiques.

## 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 du développer son cosmos pour s'approcher du septième sens.*

### Niveau 1 : Thunder Wave classique

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts physiques (-1)

Puissance : 45 (-16)

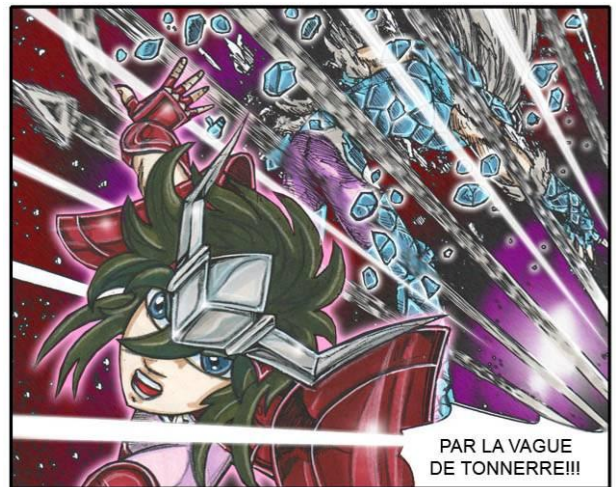
Complexité : 6 (-2)

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

Lorsque ses chaînes ne lui sont plus d'aucun secours, Shun a recours à sa plus puissante attaque : la tempête nébulaire. Celle-ci consiste à projeter tout son cosmos dans l'atmosphère, ce qui a pour effet de créer des courants violents qui immobilisent puis font tourner l'adversaire.

### Niveau 1 : Nebula Stream

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 (-1)

Puissance : 70 (-12)

Zone d'effet : large (-5)

Complexité : 9 (-6)

Maîtrise : 19 dés (-4)

Coût total : 67

Cosmos : 16

## ARMURE SACREE D'ANDROMEDE

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 : 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

Nebula Chain : les chaînes attaquent à distance avec une puissance de 20.

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 a l'effet « dégâts électriques » de puissance 15. La complexité est de 6 et la maîtrise est de 11. Le jet adverse est « vigueur x2 ». 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 50 points de dégâts (-10) pour une dépense de 3 points de cosmos.

**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: **10**  
 Vigueur: **9**  
 Dextérité: **9**  
 Perception: **9**  
 Charisme: **9**  
 Intelligence: **8**

**VERTUS**

Sagesse: **9**  
 Maîtrise de soi: **10**  
 Courage: **9**  
 Conviction: **10**  
 Conscience: **8**  
 Equilibre: **9**

**COMPETENCES**

Athlétisme: **8**  
 Arts martiaux: **7**  
 Bagarre: **9**  
 Furtivité: **7**  
 Esquive: **8**  
 Lutte : **8**  
 Survie : **9**  
 Connaissance: **5**  
 Mêlée : **2**

**SPHERES DE POUVOIR**

Matérielle: **4**  
 Spirituelle: **4**  
 Froid: **0**  
 Feu: **2**  
 Dimensionnelle: **4**  
 Biologique: **0**

**SENS**

Vue: **9**  
 Ouïe: **9**  
 Odorat: **9**  
 Toucher: **9**  
 Goût: **9**  
 7<sup>ème</sup> sens: **11**

**COSMOS : 19**

**VOLONTE: 19**

**VITALITE: 110**

**ULTIME COSMOS : 69**

*(paliers intermédiaires)*

**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<sup>ème</sup> 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.



## 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

Complexité : 8 (-6)

Maîtrise : 16 dés (-10)

Coût total : 23

**Cosmos : 5**

Table de réussites nettes

|      |                                                                                                              |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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.                 |

**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 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)      |

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<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> 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

## ARMURE SACREE DU PHOENIX

*L'armure du Phoenix dispose d'un pouvoir unique de résurrection. Comme l'oiseau de feu, elle peut renaître de ses cendres indéfiniment.*

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 : Bud**

**Titre : 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. Il affrontera et sera vaincu par Ikki, puis reconnaîtra ses fautes. Après la bataille d'Asgard, Bud obtint le titre de Guerrier Divin de l'étoile Zêta.



### 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<sup>ème</sup> 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.

### SHADOW VIKING TIGER CLAWS

*Bud frappe à la vitesse de la lumière pour déchiqueter son adversaire avec ses griffes.*

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 : Nérée**

**Scale : Dragon des Mers**

Nérée n'est autre que le véritable général Dragon des Mers de Poséidon. Il fut écarté de la bataille du Sanctuaire sous-marin par la faute de Kanon, qui avait usurpé sa place. Aujourd'hui, Nérée a revêtu les Écailles du Dragon des Mers et a pour mission d'éliminer les Atlantes, qui constituent une menace pour la suprématie de Poséidon.



### CARACTERISTIQUES

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

### VERTUS

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

**COSMOS : 12**

**VOLONTE: 15**

**VITALITE: 62**

**ULTIME COSMOS : 63**

### COMPETENCES

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

### SPHERES DE POUVOIR

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

### SENS

Vue: 5  
Oûie: 5  
Odorat: 5  
Toucher: 5  
Goût: 5  
7<sup>ème</sup> sens: 11 (ultime palier)

### Note sur la puissance du personnage :

Le personnage du Dragon des Mers a été rendu beaucoup moins puissant que dans la BD, afin de ne pas déséquilibrer le jeu. Il reste cependant le PJ le plus puissant avec Bud, puisqu'il maîtrise le 7<sup>ème</sup> sens de façon permanente. Ses aptitudes martiales sont moyennes, mais ses techniques sont variées et relativement puissantes.

Nérée portera sur lui la plus résistante des Scales. En compensation, son point faible sera sa vigueur et ses points de vie.



## BLACK HOLE

*Nérée crée un trou noir devant une attaque ennemi pour l'annihiler ou en limiter les dégâts. Contrairement à la BD, cette technique n'est pas suffisante pour stopper totalement des attaques du niveau de la Galaxian Explosion, et elle ne permet pas de renvoyer l'attaque à son adversaire.*

Type : défensif (-2)

Effet: absorption des dégâts (-1)

Puissance : absorbe 35 points de dégâts (-12)

Maîtrise : 18 dés (-12)

Complexité : 5

Durée de la protection : ponctuelle

Mobilité : aucune

Zone d'effet : devant Nérée

Sphère : dimensionnelle

Coût total : 27

**Cosmos : 6**

## LIGHT RAYS

*Nérée projette de nombreux rayons qui transpercent ses adversaires.*

Type : offensif (-2)

Effet: dégâts perçants (-1)

Puissance : 35 (-12)

Maîtrise : 18 dés (-12)

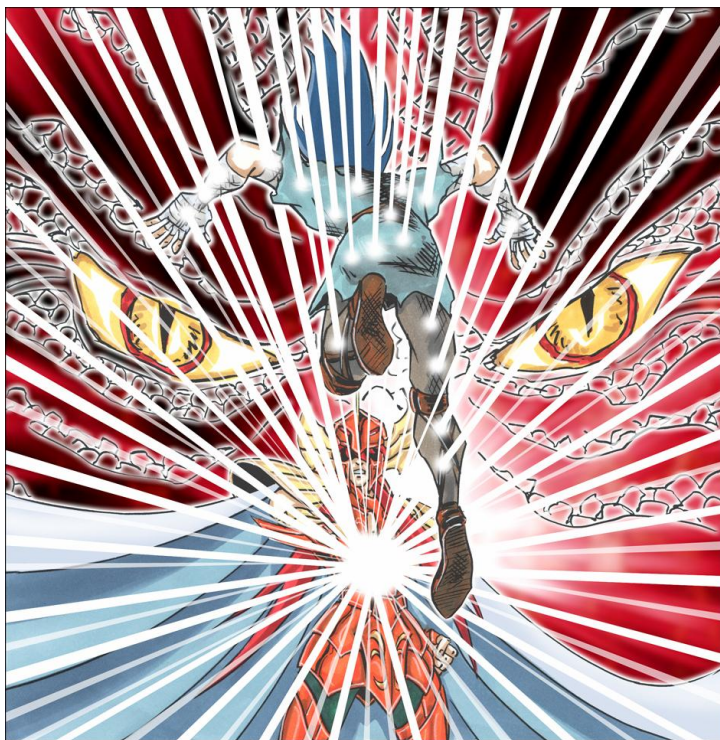
Complexité : 7 (-4)

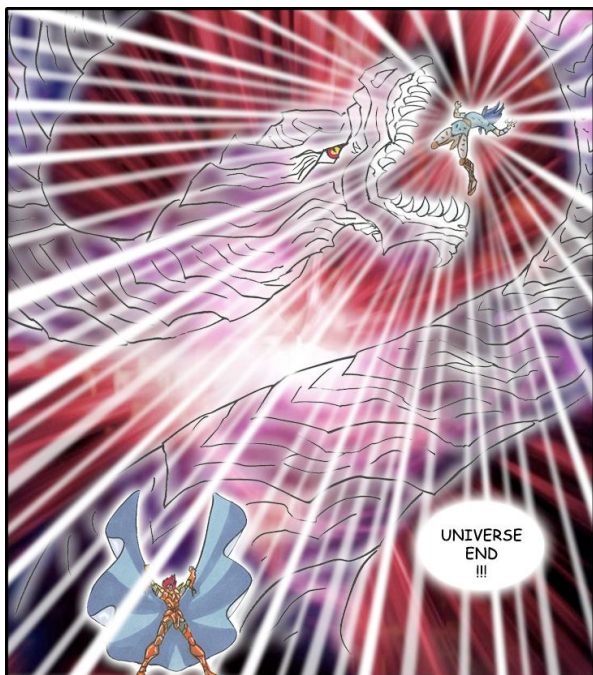
Zone d'effet : une cible

Sphère : matérielle

Coût total : 31

**Cosmos : 7**





## UNIVERSE END

« Craignant la puissance du Serpent, les Dieux le chassèrent de l'Olympe et l'enchaînèrent au fond du Loch Ness afin de le noyer. Mais le serpent, devenu Dragon, se libéra et alla se cacher au fond des Abysses de l'Atlantique Nord. On dit qu'il en sortira à la fin des temps, si grand qu'il finira par enserrer l'univers... et le détruire. »

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts contondants (-1)

Puissance : 50 (-18)

Maîtrise : 25 dés (-19)

Complexité : 8 (-6)

Sphère : matérielle

Coût total : 46

**Cosmos : 11**

## TELEPORTATION

*Nérée peut facilement se téléporter d'un point à un autre sur des petites distances.*

Type : dons psychokinésiques (-2)

Effet : téléportation (-5)

Maîtrise : 16 dés (-10)

Complexité : 7 (-4)

Zone d'effet : personnel

Portée : 100 mètres

Jet adverse : si Nérée est attaqué, on oppose le groupement de dés de l'attaque.

Sphère : dimensionnelle

Coût total : 21

**Cosmos : 5**

## SCALE DU DRAGON DES MERS

*Les Écailles du Dragon des Mers sont les plus solides des Scales des Généraux Marins. Elles reviennent de droit au légitime Dragon des Mers : Nérée.*

Capacité protectrice : 30

Seuil de destruction : 60

Renforcement : +2 en force

Zone de couverture complète : +2 RB en défense

Régénération : niveau 5

Cosmos : +26

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2



**Nom : Thétis**

**Scale : Néréïde**

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. Depuis la bataille du Sanctuaire sous-marin, elle dut s'entraîner très dur pour pouvoir réorganiser les forces de Poséidon aux côtés du Général Sorrent. Elle est cependant incapable d'atteindre l'ultime cosmos.



### CARACTERISTIQUES

Force: **4**  
Vigueur: **4**  
Dextérité: **7**  
Perception: **5**  
Charisme: **5**  
Intelligence: **3**

### VERTUS

Sagesse: **7**  
Maîtrise de soi: **6**  
Courage: **6**  
Conviction: **7**  
Conscience: **5**  
Equilibre: **4**

**COSMOS : 13**

**VOLONTE: 13**

**VITALITE: 58**

### COMPETENCES

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

### SPHERES DE POUVOIR

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

### SENS

Vue: **5**  
Oûie: **5**  
Odorat: **5**  
Toucher: **4**  
Goût: **6**  
7<sup>ème</sup> sens: **0**

### DEATH TRAP CORAL

*Thétis peut emprisonner ses adversaires dans une prison de corail.*

Type : malus **(-2)**

Effet : immobilisation **(-3)**

Maîtrise : 12 dés **(-6)**

Complexité : 6 **(-2)**

Zone d'effet : large **(-5)**

Jet adverse : force x2

Zone paralysée : tout le corps **(-5)**

Durée : tant que la cible ne réussit pas un jet adverse

Sphère : matérielle

Coût total : 23

**Cosmos : 5**

### 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

**Nom : Sorrent**

**Scale : Sirène**

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. Il pourra intervenir temporairement pendant la bataille contre Océan.



**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**

**SENS**

Vue: **8**  
 Ouïe: **8**  
 Odorat: **9**  
 Toucher: **10**  
 Goût: **10**  
 7<sup>ème</sup> sens: **13**

**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**

**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** : Sorrent 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 : ouie 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**

## SHURA DU CAPRICORNE

**Nom : Shura**

**Signe astrologique : Capricorne**

**Constellation : Capricorne**

Shura est le Chevalier d'Or du Capricorne. Il fut vaincu par Shiryu au cours d'un combat épique, et fit don d'Excalibur à ce dernier. Depuis, l'âme de Shura vit dans le bras de Shiryu. Il sera un élément clé durant la bataille contre Océan.



### 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**  
Oûie: **8**  
Odorat: **9**  
Toucher: **10**  
Goût: **9**  
7<sup>ème</sup> sens: **11**

### 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

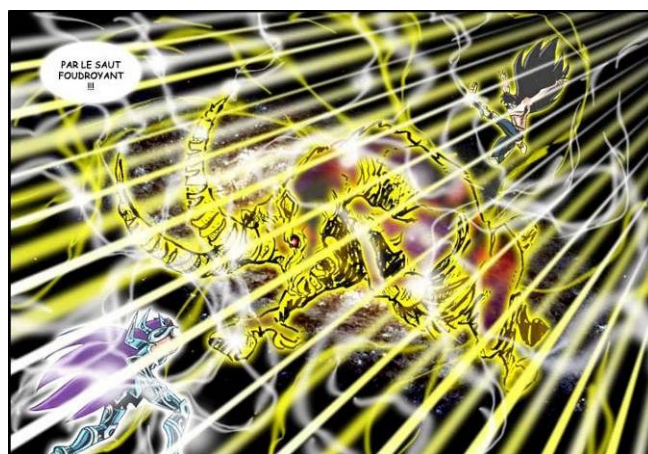
Zone d'effet : une cible qui attaque

\* 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**



## 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.

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

### Personnages non joueurs (PNJ) Les Guerriers Divins d'Asgard



**Nom : Thor**

**Titre : Etoile Gamma, Guerrier Divin de Phecda**

**Aube : Clymème**

Ancien braconnier, Thor se rangea du côté de Hilda après que celle-ci l'ait soigné et pardonné. Il devint alors le guerrier divin de Gamma, et posera de gros problèmes à Seiya. Ce n'est qu'une fois battu qu'il comprendra que la princesse Hilda n'est plus la douce femme qu'elle était autrefois. Aujourd'hui, l'influence d'Océan l'oblige à nouveau à combattre les Chevaliers de Bronze.



### 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<sup>ème</sup> 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



## AUBE DE CLYMENE

*L'Aube de Clymène convient parfaitement à Thor car elle est pourvue de deux haches géantes qui n'ont rien à envier aux Mjollnir Hammers de la God Rob de Phecda. En donnant son sang à l'aube, Thor l'a rendue aussi puissante que son ancienne armure divine. (Valeur : 178 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 : +3, conscience +2

**Haches de Guerre :** 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.



**Nom : Fenrir**

**Titre : Etoile Epsilon, Guerrier Divin d'Alioth**

**Aube : Ocyrrhoe**

Guerrier extrêmement violent et impulsif, Fenrir cache derrière ses apparences solitaires et sa misanthropie non dissimulée un amour pour les loups, bêtes qui lui ont à maintes reprises sauvé la vie. Ressuscité par Océan, il obéit à ce dernier afin de punir tous les êtres humains.



### 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**

**COSMOS : 15**  
**VOLONTE: 17**  
**VITALITE: 106**  
**ULTIME COSMOS : 70**

### 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**  
Oûie: **9**  
Odorat: **10**  
Toucher: **8**  
Goût: **8**  
7<sup>ème</sup> sens: **10**



## 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**



## AUBE D'OCYRRHOE

*Cette Aube représentant deux monstres sanguinaires fut le choix parfait pour le loup Fenrir, ancien porteur de la God Rob d'Alioth. (Valeur : 162 points d'armure)*

Capacité protectrice : 25 (-70)

Seuil de destruction : 50

Renforcement : +3 en dextérité (-12)

Renforcement : +3 en perception (-6)

Régénération : niveau 3 (-3)

Cosmos : +20 (-51)

Bonus de classe : charisme +3, conscience +2

Zone de couverture complète : +2 RB en défense (-5)

**Griffes** : arme mineure de puissance 15 (-15)

**Nom :** Hagen

**Titre :** Etoile Bêta, Guerrier Divin de Merak

**Aube :** Télesto

Hagen a grandi aux côtés de la princesse Freya et se pose en protecteur absolu. Il hait Hyoga qu'il juge responsable de la trahison de Freya envers Hilda. Sa mort et sa résurrection n'ont pas changé ses sentiments.



### 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**  
Oûie: **7**  
Odorat: **7**  
Toucher: **7**  
Goût: **7**  
7<sup>ème</sup> 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).

## 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

Sphère : froid

Coût total : 67

Cosmos : 16



## GREAT ARDENT PRESSURE

*Hagen est le seul guerrier divin à maîtriser le feu.*

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

## AUBE DE TELESTO

*Cette Aube représente l'Océanide Telesto, chevaquant l'esprit marin Nuckelavee. Elle ne dispose cependant pas le même pouvoir de protection contre le froid et la glace que la God Robe de Merak.*

Capacité protectrice : 28 (-88)

Seuil de destruction : 56

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

Régénération : niveau 1 (-1)

Cosmos : +21 (-54)

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2

*(Valeur : 148 points d'armure)*



**Nom : Albérich**

**Titre : Etoile Delta, Guerrier Divin de Megrez**

**Aube : Ianthe**

Jeune homme extrêmement intelligent et ambitieux, il a tenté de profiter de la bataille d'Asgard pour voler les Saphirs d'Odin et gouverner la Terre. Ressuscité par Océan, il compte à nouveau renverser la situation en faisant fructifier le sang divin qui coule en lui.



### 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**

### 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**  
Oûie: **9**  
Odorat: **7**  
Toucher: **7**  
Goût: **8**  
7<sup>ème</sup> sens: **10**

**COSMOS: 17**

**VOLONTE: 14**

**VITALITE: 68**

**ULTIME COSMOS : 78**



## AUBE DE IANTHE

*Cette Aube représente la Dame du Lac offrant Excalibur au Roi Arthur. En versant un peu de son sang sur l'Aube, Albérich a pu recréer sa terrible épée de flammes : l'Honoo no Ken.*

Capacité protectrice : 20 (-45)

Seuil de destruction : 44

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

Régénération : niveau 1 (-1)

Cosmos : +15 (-36)

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2

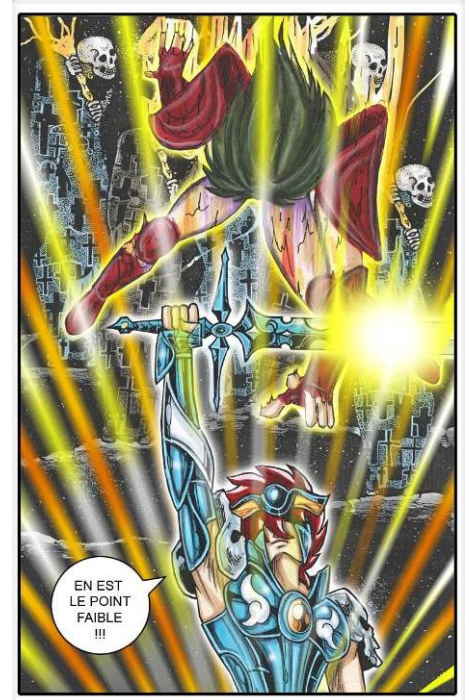
## Épée de Flammes : Honoo no Ken

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 : 173 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, esquivé)

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

**Aube :** Xanthe

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 agit contre son gré en obéissant aux ordres d'Océan.



### 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**

### 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**  
Oûie: **10**  
Odorat: **10**  
Toucher: **10**  
Goût: **10**  
7<sup>ème</sup> sens: **13**



Avantages : Mime a une voix douce et mélodieuse, ce qui lui donne un bonus de difficulté de -2 pour convaincre ses opposants.

**COSMOS :** **20**  
**VOLONTE:** **18**  
**VITALITE:** **92**  
**ULTIME COSMOS :** **105**

## 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)

Sphère : spirituelle

Coût total : 15

Cosmos : 3

| 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 |

## 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**



## AUBE DE XANTHE

*Tout comme la God Robe de Benetnasch, l'Aube de Xanthe représente une harpe. L'Océanide Xanthe se retrouve ici dans la gueule du serpent. (Valeur : 145 points d'armure)*

Capacité protectrice : 28 (-85)

Seuil de destruction : 56

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

Régénération : niveau 3 (-3)

Cosmos : +16 (-39)

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2

**Lyre** : les mélodies que Mime compose troublent son adversaire. Mime dépense 2 points de cosmos pour sa mélodie (-13)

- maîtrise: musique x2 : 18

- jet adverse : ouïe x2

- la victime subit un malus de -3 dés pendant 2 tours

**Nom :** Syd

**Titre :** Ombre de l'Etoile Zeta, Guerrier Divin de Mizar

**Aube :** Idyia

Syd était autrefois le Guerrier Divin de l'étoile Zeta, mais son titre revint à son frère jumeau Bud. Contrôlé de force par Océan, il n'hésitera pas à frapper son propre frère s'il le faut.



### 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**

**COSMOS :** **16**

**VOLONTE:** **19**

**VITALITE:** **102**

**ULTIME COSMOS :** **79**

### 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<sup>ème</sup> sens: **11**



## 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.*

Type : offensif et malus (-5)

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

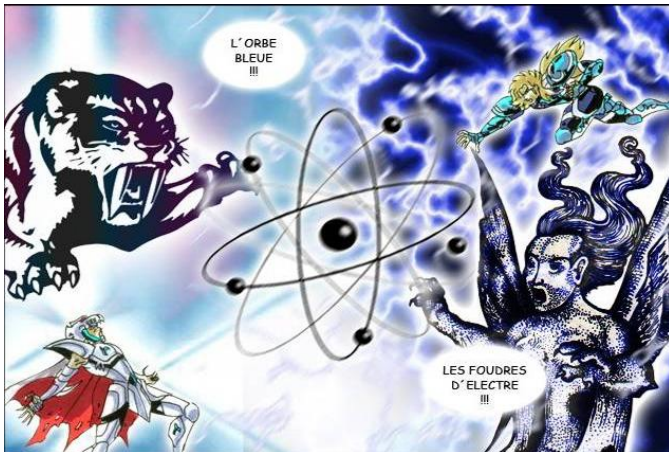
Malus : -6 dés (-15)

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

## AUBE D'IDYIA

*Cette Aube représente l'Océanide Ydia. (Valeur : 160 points d'armure)*

Capacité protectrice : 27 (-79)

Seuil de destruction : 54

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

Régénération : niveau 5 (-10)

Cosmos : +20 (-51)

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2

**Griffes** : arme mineure de puissance 15 (-15)

**Nom : Siegfried**

**Titre : Etoile Alpha, Guerrier Divin de Duhbe**

**Aube : Eurynome**

Siegfried était le plus puissant et le plus dévoué des guerriers divins d'Asgard. Comme son légendaire aïeul, Siegfried est quasi-invulnérable mais dispose du même point faible au cœur. Sous l'emprise d'Océan, Siegfried est persuadé qu'il se bat à nouveau pour Asgard.



### 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**

**COSMOS : 19**  
**VOLONTE: 21**  
**VITALITE: 130**  
**ULTIME COSMOS : 111**

### 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**  
Oûie: **9**  
Odorat: **7**  
Toucher: **10**  
Goût: **10**  
7<sup>ème</sup> sens: **15**



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 (mais il peut être blessé).

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.

### AUBE D'EURYNOME

*L'Aube d'Eurynome dispose d'une solide protection mais ne peut rivaliser avec la quasi invulnérabilité de la God Rob d'Alpha.*

Capacité protectrice : 30 **(-100)**

Seuil de destruction : 60

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

Régénération : niveau 4 **(-5)**

Cosmos : +23 **(-60)**

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2

**(Valeur : 170 points d'armure)**

## 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 contondants (-1)

Puissance : 85 (-32)

Complexité : 10 (-10)

Maîtrise : 33 dés (-27)

Zone d'effet : une cible



Point faible : 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'entaille.*

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**

Personnages non joueurs (PNJ)  
Les Atlantes



**Nom : Doka**

**Aube : Circé**

Doka est le meilleur ami d'Aris. Comme lui, il fut élevé par Océan et lui a voué fidélité. Lorsqu'il était tout jeune, Doka était un orphelin de la fondation Graad, et s'était lié d'amitié avec l'un des PJ. Le principal atout de Doka est de maîtriser de nombreuses techniques, dont les terribles « larmes de Circé ».

### CARACTERISTIQUES

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

### VERTUS

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



### COMPETENCES

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

### SPHERES DE POUVOIR

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

### SENS

Vue: **7**  
Oùie: **7**  
Odorat: **7**  
Toucher: **6**  
Goût: **8**  
7<sup>ème</sup> sens: **10**



**COSMOS : 15**

**VOLONTE: 18**

**VITALITE: 100**

**ULTIME COSMOS : 70**

## FLECHES EXPLOSIVES

*Doka projette des flèches qui explosent au contact de leur cible.*

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts explosifs (-1)

Puissance : 55 (-20)

Complexité : 8 (-6)

Maîtrise : 24 dés (-18)

Zone : une cible

Sphère : matérielle

Coût total : 47

**Cosmos : 11**



## FLECHES COUPANTES

*Doka projette des flèches qui transpercent tout ce qu'elles touchent.*

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts perçants (-1)

Puissance : 45 (-16)

Complexité : 7 (-4)

Maîtrise : 26 dés (-20)

Zone : une cible

Sphère : matérielle

Coût total : 43

**Cosmos : 10**



## FLECHES EMPOISONNEE

*Doka projette une flèche indestructible qui se plante dans le cœur de sa victime et provoque rapidement un arrêt cardiaque.*

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts destructifs (-3)

Maîtrise : 28 dés (-22)

Complexité : 8 (-6)

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 : 54

**Cosmos : 13**



## LES LARMES DE CIRCE

*Cette technique est le dernier atout de Doka. En fusionnant son corps avec l'âme de l'Océanide Circé, il devient un être de pure énergie invulnérable aux attaques et capable de projeter des comètes destructrices. Doka ne peut utiliser que peu de fois cette technique car elle consomme beaucoup d'énergie.*

Type : offensif et défensif (-5)

Complexité : 10 (-10)

Maîtrise : 30 dés (-24)

Sphère : matérielle

Effet 1 : absorption de dégâts (-1)

Puissance : 50 points de dégâts sont absorbés (-18)

Mobilité : aucune. Doka ne peut pas bouger sous peine de rompre sa concentration.

Zone d'effet : autour et au dessus de Doka (-2)

Durée : ponctuelle. La protection disparaît après que les comètes aient été projetées.

Effet 2 : dégâts explosifs (-1)

Puissance : 80 (-30)

Zone d'effet : une cible



Point faible : après avoir utilisé cette technique, Doka est épuisé. Il perd 25% de ses vies restantes et est incapable de se défendre pendant 2 tours d'affilée. (+8)

Coût total : 83

**Cosmos : 20**



## AUBE DE CIRCE

*Cette Aube représente l'Océanide Circé. (Valeur : 155 points d'armure)*

Capacité protectrice : 25 (-70)

Seuil de destruction : 50

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

Régénération : niveau 5 (-10)

Cosmos : +23 (-60)

Renforcement : +3 en perception, +2 en intelligence (-10)

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2

**Nom : Hitar**

**Aube : Metis**

Hitar est un Atlante ambitieux et lâche qui utilise tous les moyens possibles pour arriver à ses fins. Son objectif est d'éliminer lui-même les Chevaliers de Bronze afin de monter dans l'estime d'Océan et de prendre la place d'Aris en tant que bras droit.



### CARACTERISTIQUES

Force: **5**  
Vigueur: **5**  
Dextérité: **5**  
Perception: **10**  
Charisme: **6**  
Intelligence: **10**

### VERTUS

Sagesse: **7**  
Maîtrise de soi: **6**  
Courage: **5**  
Conviction: **6**  
Conscience: **6**  
Equilibre: **9**

**COSMOS : 13**

**VOLONTE: 11**

**VITALITE: 62**

**ULTIME COSMOS : 62**

### COMPETENCES

Athlétisme: **6**  
Arts martiaux: **4**  
Bagarre: **6**  
Furtivité: **10**  
Esquive: **7**  
Lutte : **0**  
Survie : **7**  
Connaissance: **8**  
Mêlée : **0**

### SPHERES DE POUVOIR

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

### SENS

Vue: **10**  
Oùie: **10**  
Odorat: **10**  
Toucher: **10**  
Goût: **10**  
7<sup>ème</sup> sens: **10**

## AUBE DE METIS

*L'Océanide Métis représentait la ruse. Elle convient donc parfaitement à Hitar.*

*(Valeur : 141 points d'armure)*

Capacité protectrice : 24 **(-65)**

Seuil de destruction : 48

Régénération : niveau 5 **(-10)**

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

Renforcement : +5 en intelligence **(-10)**

Cosmos : +20 **(-51)**

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2

## BROUILLARD DEMONIAQUE

*Quiconque est plongé dans le brouillard d'Hitar voit ses sentiments les plus profonds se matérialiser. Hitar peut alors les contrôler pour blesser sa victime.*

Type : mental (-2)

Complexité : 9 (-8)

Maîtrise : 25 dés (-19)

Jet adverse : équilibre + conviction



Effet 1 : Scan Mental (-6)

*Le brouillard sonde l'esprit de ceux qui le pénètrent pour connaître leur passé et leurs sentiments. Cette intrusion mentale lui confère un énorme avantage psychologique et permet d'établir des stratégies basées sur les points faibles de son opposant.*

Effet 2 : Hallucination (-3)

*Après avoir fouillé l'âme de sa victime, le brouillard crée une illusion plus vraie que nature afin de la déstabiliser. Cette illusion fait apparaître les faiblesses de la victime.*

Durée : 1 tour par réussite nette.

L'hallucination plonge la victime dans un rêve ou un cauchemar. Hitar est capable de s'intégrer à ce rêve à travers n'importe quel personnage présent dans l'hallucination : un animal, un proche, un ennemi, un revenant, ou tout simplement ne pas apparaître.

Quel que soit son choix, il peut attaquer son adversaire au corps à corps sans que ce dernier ne sache d'où proviennent les attaques, ce qui constitue un fort malus de difficulté.

L'illusion prend fin à la fin du temps imparti, ou si l'adversaire réussit un jet adverse. Mais en se concentrant pour rompre l'illusion, il reste à la merci des coups d'Hitar.

Sphère : spirituelle

Coût total: 38

**Cosmos: 9**

**Nom : Le Chasseur d'Âme**

**Aube : Calypso**

Le Chasseur d'âme est un personnage mystérieux et extrêmement redoutable. Son amour du combat et du duel passe avant sa fidélité envers Océan, c'est pourquoi il serait capable d'attaquer un autre Atlante si ce dernier se mettait en travers d'un de ses combats. Outre ses pouvoirs fantastiques, le Chasseur d'âme dispose d'une gemme magique qui le rend presque invincible.



### CARACTERISTIQUES

Force: **10**  
Vigueur: **8**  
Dextérité: **9**  
Perception: **8**  
Charisme: **8**  
Intelligence: **9**

### VERTUS

Sagesse: **10**  
Maîtrise de soi: **10**  
Courage: **8**  
Conviction: **8**  
Conscience: **11**  
Equilibre: **9**

### COMPETENCES

Athlétisme: **8**  
Arts martiaux: **8**  
Bagarre: **10**  
Furtivité: **7**  
Esquive: **9**  
Lutte : **5**  
Survie : **9**  
Connaissance: **9**  
Mêlée : **8**

### SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **5**  
Spirituelle: **4**  
Feu: **0**  
Froid: **0**  
Dimensionnelle: **0**  
Biologique: **0**

### SENS

Vue: **8**  
Oùie: **8**  
Odorat: **9**  
Toucher: **8**  
Goût: **7**  
7<sup>ème</sup> sens: **14**



**COSMOS : 20**  
**VOLONTE: 16**  
**VITALITE: 96**  
**ULTIME COSMOS : 110**

## POING DE COSMOS

*Le Chasseur d'âme projette son cosmos de façon brute pour écraser son adversaire.*

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts (-1)

Puissance : 30 (-10)

Complexité : 7 (-4)

Maîtrise : 16 dés (-10)

Zone d'effet : une cible

Sphère : matérielle

Coût total : 27

**Cosmos : 6**



## TOILE DE CALYPSO

*Le Chasseur d'âme crée un fouet de cosmos extrêmement tranchant. En concentrant son cosmos au maximum, il peut créer une véritable toile de lumière dans lequel ses proies sont réduites en morceaux.*

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts (-1)

Maîtrise : 30 dés (-24)

Sphère : matérielle



### Niveau 1 : fouet de lumière

Puissance : 50 (-18)

Complexité : 9 (-4)

Zone d'effet : une cible

Coût total : 49

**Cosmos : 12**



### Niveau 2 : la toile de Calypso (-1)

Puissance : 70 (-8)

Complexité : 10 (-2)

Zone d'effet : immense (-10)

Coût supplémentaire : 21

Coût total : 70

**Cosmos : 17**



## AUBE DE CALYPSO

*L'Aube de Calypso se distingue des autres grâce à la « gemme de l'âme » qui est incrustée dans son casque. Celle-ci permet à son porteur de se dédoubler à volonté, et d'aspirer les âmes de ses victimes.*

Capacité protectrice : 22 (-55)

Seuil de destruction : 48

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

Régénération : niveau 1

Cosmos : +20 (-51)

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2

**(Valeur : 216 points d'armure)**

### La Gemme de l'âme : « Prison Éternelle »

Ce pouvoir terrifiant capture l'âme de ses victimes. Ces dernières ne seront libérées que si la gemme est totalement détruite, ce qui revient à tuer le Chasseur d'âme. L'Atlante doit dépenser 11 points de cosmos pour y faire appel. (-71)

- Type : malus (-2)
- Effet : mise hors d'état de nuire (-35)
- Jet adverse : équilibre x2
- Maîtrise : 30 dés (-24)
- Complexité : 10 (-10)



### La Gemme de l'âme : « Dédoublement »

En puisant dans le pouvoir des âmes capturées, la gemme peut créer des doubles du Chasseur d'âme. Toutefois, les capacités de chaque clone sont divisées par le nombre de doubles. Le Chasseur d'âme doit dépenser 5 points de cosmos pour faire appel à ce pouvoir. (-34)

- Type : modification physique (-2)
- Effet : dédoublement réel (-10)
- Puissance : jusqu'à 3 doubles peuvent être créées en même temps (-8)
- Caractéristiques, compétences, vertus, PV, techniques et armures sont divisés par le nombre de clones
- Durée : 5 tours (-14)



**Nom : Aris**

**Aube : Électre**

Aris est le dévoué bras droit d'Océan et le plus fort des Atlantes. Il a été recueilli très jeune par le Titan et a vécu auprès de Doka qu'il considère comme son meilleur ami. Ses techniques d'attaque sont dévastatrices mais son point faible est sa résistance.



### CARACTERISTIQUES

Force: **11**  
 Vigueur: **6**  
 Dextérité: **10**  
 Perception: **9**  
 Charisme: **8**  
 Intelligence: **8**

### VERTUS

Sagesse: **11**  
 Maîtrise de soi: **11**  
 Courage: **8**  
 Conviction: **10**  
 Conscience: **9**  
 Equilibre: **8**

### COMPETENCES

Athlétisme: **8**  
 Arts martiaux: **9**  
 Bagarre: **10**  
 Furtivité: **6**  
 Esquive: **10**  
 Lutte : **9**  
 Survie : **6**  
 Connaissance: **6**  
 Mêlée : **7**

### 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<sup>ème</sup> sens: **15**



**COSMOS : 22**  
**VOLONTE: 18**  
**VITALITE: 84**  
**ULTIME COSMOS : 123**



## LES FOUDRES D'ELECTRE

*Cette très puissante attaque consiste à déchaîner les foudres du ciel contre sa victime. Rares sont ceux qui peuvent se relever après les avoir reçues de plein fouet.*

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts explosifs (-1)

Dégâts : 75 (-28)

Maîtrise : 30 dés (-24)

Complexité : 10 (-10)

Zone d'effet : une cible

Sphère : matérielle

Coût total : 65

Cosmos : 16

## OCEAN GREAT JUDGEMENT

*L'attaque ultime d'Aris combine matière et antimatière pour produire un véritable big bang détruisant tout.*

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts explosifs (-1)

Complexité : 10 (-10)

Puissance : 100 (-38)

Maîtrise : 31 dés (-25)

Zone d'effet : large (-5)

Sphère : matérielle

Coût total: 81

Cosmos: 20



## AUBE D'ELECTRE

*L'Aube d'Electre est l'une des plus résistantes qui soit.*

Capacité protectrice : 35 (-135)

Seuil de destruction : 60

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

Régénération : niveau 4 (-5)

Cosmos : +24 (-63)

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2

**(Valeur : 208 points d'armure)**

## SOLDAT ATLANTE

Les soldats Atlantes sont des hommes de main d'Océan mais n'ont pas d'association avec les Océanides. Leur force est dérisoire face à un Chevalier.



### 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**

### SENS

Vue: **1**  
 Ouïe: **1**  
 Odorat: **1**  
 Toucher: **1**  
 Goût: **1**  
 7<sup>ème</sup> sens: **0**

**COSMOS : 2** (mais incapable de l'utiliser)

**VOLONTE: 2**

**VITALITE: 10**

## 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