

ANS

Extension : les films





L'extension des films Saint Seiya

Cette première extension ANS est un ouvrage consacré aux 5 films Saint Seiya. Chacune des parties présentera le background général lié aux films et à la divinité consacrée, puis présentera les fiches des différents personnages intervenant dans les films, pour enfin finir sur un scénario ANS permettant aux joueurs de vivre ces 5 aventures des Chevaliers en incarnant directement Seiya et ses amis, ou un personnage créé de toutes pièces.

Ce livre est divisé en 5 parties :

1. Eris, tirée du film « Gekijôban »
2. Asgard, tirée du film « Kamigami no Atsuki Tatakai »
3. Abel, tirée du film « Shinku no Shônen Densetsu »
4. Lucifer, tirée du film « Saishûseisen no Senshitachi »
5. Tenkai, tirée du film « Tenkai Overture »

Comme pour l'Encyclopédie, cette extension est également un recueil de PNJ dans lequel tout rôliste ANS peut puiser pour alimenter ses scénarios ou créer des personnages.

Sources et Remerciements :

Cette extension a été réalisée grâce aux sources suivantes :

- Le manga et l'anime Saint Seiya
- Les 5 films Saint Seiya
- Le site « Burning Blood » <http://blood.cyna.net/>
- Le site « Moeru Cosmo » <http://moerucosmo.free.fr/>
- Notre imagination !

Nous remercions tout particulièrement :

- Ludovic Gottigny, David Caussèque, Jérôme Bréant et Laïd Seghir : les auteurs de Moeru Cosmo
- Arion, pour ses articles de Burning Blood sur les films Saint Seiya
- Marco Albiero, The Ponk, pour leurs fanarts illustrant cette extension ANS
- Tous les autres fan-artistes inconnus dont nous avons exposés les œuvres
- Masami Kurumada et la Toei pour cette œuvre qu'est Saint Seiya !

Un grand Merci à vous !

Redd - Antoine Drieux –
red@n6mail.fr
<http://jdr-ans.net>

Illustration de la couverture: Marco Albiero



PARTIE 1 : Eris.....	4
Background : la déesse de la discorde	5
Scénario ANS : « la Pomme d’Or ».....	6
Maya De La Fleche.....	7
Christ De La Croix Du Sud	9
Jan De L’ecu.....	11
Orpheus De La Lyre.....	13
Jagger D’orion.....	15
PARTIE 2 : Asgard	17
Background : le grand prêtre d’Asgard.....	18
Scénario ANS : « Asgard »	26
Freyr.....	25
Ullr.....	26
Rung.....	28
Midgard.....	30
Loki.....	31
Dorbal	33
PARTIE 3 : Abel.....	36
Background : le dieu oublié	37
Scénario ANS : « les guerriers d’Abel ».....	38
Jaow Du Lynx.....	42
Berenice De La Chevelure.....	44
Atlas De La Carene.....	46
PARTIE 4 : Lucifer	48
Background : le prince du mal	49
Scénario ANS : « le temple de Lucifer »	38
Belzebuth Du Seraphin	54
Astaroth Du Cherubin	56
Moa Du Trone	58
Eligor De La Vertu	60
PARTIE 5 : Tenkai.....	62
Background : le châtiment des dieux.....	63
Scénario ANS : « Tenkai Overture ».....	638
Théséus	54
Odyséus.....	56
Tôma d’Icarus.....	58



PARTIE 1 : Eris

E^{ris} : Gekijôban



Background : la déesse de la discorde



« la Discorde infatigable,
Tout à la fois compagne et sœur de l'homicide Arès,
Qui d'abord se dresse timidement, mais qui bientôt
Touche du front le ciel et de ses pieds foule la terre »

Homère

La graine du mal

Dans la mythologie grecque, la déesse Eris, sœur du sanguinaire Arès, avait coutume d'accompagner son frère au combat afin de semer trahison et vilénie au sein du cœur des hommes. En associant sa ruse et son pouvoir maléfique à la brutalité et la puissance du Dieu de la Guerre, ses nombreuses interventions donnèrent souvent victoire à Arès, mais elle fut comme lui méprisée par les autres dieux du Panthéon.

On dit qu'elle fut souvent derrière les grands conflits de ce monde, que ce soit parmi les humains, au cœur faible, que les dieux eux-mêmes, au cœur vaniteux.

Bien que ne disposant pas de puissance impressionnante pour un dieu, les récits disent que plus la haine et la trahison s'infiltraient au sein des cœurs humains, plus le pouvoir d'Eris grandissait et s'amplifiait, au point d'affecter les dieux de l'Olympe.

C'est ainsi que, jugée dangereuses par ses pairs, elle fut vaincue et bannie par Athéna, sous ordres de Zeus. Afin d'éviter des esclandres de la part d'Arès, le Seigneur des Cieux permit à Eris de conserver son pouvoir de réincarnation, mais pour cela, elle devait avant tout accumuler énormément d'énergie.

La Pomme d'Or

Instrument de la discorde, la légendaire Pomme d'Or fut à l'origine de la célèbre Guerre de Troie. Cette pomme, sur laquelle était écrit les mots « à la plus belle », fut jetée par Eris au milieu d'un



banquet divin donné en l'honneur du mariage entre Pélée, roi des Myrmidons, et Thétis la néréide. Celle qui posséderait cette pomme serait alors considérée comme la plus belle des déesses.

Afin d'éviter les crêpages de chignons divins, Zeus prit le soin de confier le choix de la plus belle à un mortel. C'est ainsi qu'il choisit Pâris, fils du roi de Troie Priam. Pâris offrit la pomme à la belle Aphrodite, qui en retour lui promit l'amour de la plus belle femme mortelle : Hélène.

Mais quand Pâris enleva Hélène, promise au roi de Sparte Ménélas, les rois grecs ne purent pardonner l'affront et décidèrent d'assiéger Troie en représailles. C'est ainsi que débuta la longue et mythique guerre.

Devait-on considérer Eris comme responsable ? Était-ce un simple enchaînement inattendu de réactions ? Seule la déesse de la discorde aurait pu répondre à cette question. La Pomme d'Or resta son instrument de prédilection.

Les Ghost Saints

Ne disposant d'aucune armée directe, Eris utilisait ses pouvoirs pour influencer les humains et les faire se retourner contre leurs propres maîtres. En rapport avec Hadès, elle réveillait même les âmes torturées des guerriers morts au combat et oubliés de tous, afin qu'ils reprennent la guerre sous l'étendard de la Discorde. Ces guerriers fantômes, bien souvent des Chevaliers Déchus d'Athéna, étaient appelés les Ghost Saints.



Grâce à Eris, ils pouvaient renaître temporairement afin de faire le mal sous les ordres de la déesse, et semer la terreur au sein des esprits faibles. Car plus la haine et la discorde s'emparaient des cœurs humains, plus le pouvoir d'Eris grandissait.

Scénario ANS : « la Pomme d'Or »

Préface

L'heure de sa résurrection approche. Le 20^{ème} siècle et ses Guerres Mondiales fut si riche en discordes que le pouvoir d'Eris grandit de façon incroyable.

Elle put alors jeter sa malédiction sur une jeune fille du nom de Ellie. Contrôlée par la déesse, Ellie se rendit malgré elle vers une vieille carcasse de navire où elle découvrit une mystérieuse Pomme d'Or.

En la touchant, Eris put contrôler totalement Ellie, et utiliser ses pouvoirs de discorde pour invoquer ses Ghost Saints.

Mais pour se réincarner totalement et lancer à nouveau le malheur sur Terre, Ellie décida capturer dans la Pomme d'Or l'essence divine de celle qui l'avait jadis vaincue : Athéna.

L'aventure

Ce scénario s'adresse à des Chevaliers de Bronze nouvellement créés ou de niveau moyen. Les joueurs ont également la possibilité d'incarner Seiya et ses amis en profitant de leurs caractéristiques du début de la série.

Relativement simple, cette partie constitue en une succession de combats contre les Ghost Saints pour parvenir devant la déesse Eris. Afin de délivrer Athéna du maléfice, les joueurs devront soit détruire la Pomme d'Or protégée par la déesse de la discorde, soit vaincre Eris. Le combat contre Eris reste à organiser par le MJ qui aura le choix entre donner des caractéristiques à la déesse (au minimum égales à celle d'un Chevalier d'Or du niveau de Saga), soit une phase entièrement roleplay.



Illustration : The Ponk

Nom : Maya

Constellation : Flèche

Maya fut le premier des Ghost Five à être confronté aux Chevaliers de Bronze. D'un naturel confiant et arrogant, il défiera Seiya en duel, mais se rendra vite compte de son infériorité face au Chevalier Pégase. Cependant, il parviendra à toucher Seiya de sa flèche et put retourner dans l'au-delà avec la satisfaction d'avoir accompli sa macabre mission.



CARACTERISTIQUES

Force: **4**
 Vigueur: **3**
 Dextérité: **7**
 Perception: **6**
 Charisme: **3**
 Intelligence: **2**

VERTUS

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

COMPETENCES

Athlétisme: **3**
 Arts martiaux: **4**
 Bagarre: **4**
 Furtivité: **4**
 Esquive: **7**
 Lutte : **1**
 Survie : **5**
 Connaissance: **5**
 Mêlée : **0**

SPHERES DE POUVOIR

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

SENS

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

COSMOS : 8

VOLONTE: 8

VITALITE: 40



Illustration : The Ponk

HUNTING ARROW EXPRESS

Les Flèches Fantômes que Maya projette à la vitesse du son ne sont pas d'une puissance énorme, mais recèlent un poison violent capable de troubler les sens de sa victime. Il suffit d'être touché par une seule flèche pour être handicapé. C'est alors la mort à petit feu qui surviendra à coup sûr.

Type: offensif et malus (-5)

Complexité : 5

Maîtrise : 8 dés (-2)

Effet 1 : dégâts de poison immédiats (-1)

Puissance : 5

Effet 2 : affectation des sens (-7)

Sens touchés : vue et toucher (-4)

Jet adverse : perception x2

Puissance : -1 point de sens

Durée des effets : 1 tour par réussite nette

Sphère : biologique

Coût Total : 19

Cosmos: 4



SIMULACRES

Maya est capable de tromper les sens de son adversaire en lui donnant l'impression de se dédoubler. Il devient alors beaucoup plus difficile de le toucher.

Type : Illusion (-2)

Effet : dédoublement (-1)

Sens affectés : vue

Maya crée 1 double par réussite brute

Durée de l'illusion : 1 tour

Maîtrise : 7 dés (-1)

Complexité : 6 (-2)

Sphère : spirituelle

Coût total : 6

Cosmos : 1



ARMURE FANTÔME DE LA FLECHE

Les armures fantômes sont de pâles copies des armures d'origine. Les « Ghost Five » d'Eris étant d'anciens Chevaliers d'Argent déçus, la forme de leur armure fantôme rappelle celle des Cloths qu'ils portaient jadis. Mais leur pouvoir a fortement diminué. (Valeur : 22 points d'armure)

Capacité protectrice : 6 (-2)

Seuil de destruction : 12

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

Zone de couverture améliorée : offre +1 réussite à tout jet de défense (-2)

Régénération : aucune

Cosmos : +9 (-18)

Nom : Christ

Constellation : Croix du Sud

Christ fut l'adversaire de Hyoga. Ce combat entre chevaliers de glace fut violent, chacun des deux combattants parvenant à blesser l'autre. Mais alors que Christ venait de sauter à la gorge de Hyoga, Eris l'utilisa comme un pion et envoya sa lance pour transpercer les deux guerriers. Malheureusement pour elle, seul Christ périt sur le coup. Etait-ce l'esprit d'Ellie intervenu pour sauver Hyoga ?



CARACTERISTIQUES

Force: **6**
Vigueur: **4**
Dextérité: **4**
Perception: **4**
Charisme: **2**
Intelligence: **3**

VERTUS

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

COMPETENCES

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

SPHERES DE POUVOIR

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

SENS

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

COSMOS : 10

VOLONTE: 6

VITALITE: 44



Illustration : The Ponk

SOUTHERN CROSS THUNDERBOLT

Cette technique de froid concentre les cristaux de glace sous forme d'une croix et les projette à haute vitesse vers l'adversaire. La victime est d'abord transpercée par l'attaque, et si elle y survit, subit les effets secondaires dus au froid glacial.

Type : offensif et malus (-5)

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

Malus : -2 dés (-3)

Durée : 2 tours (-2)

Zone d'effet : une cible

Puissance : 15 (-4)

Maîtrise : 10 dés (-4)

Complexité : 6 (-2)

Sphère : froid

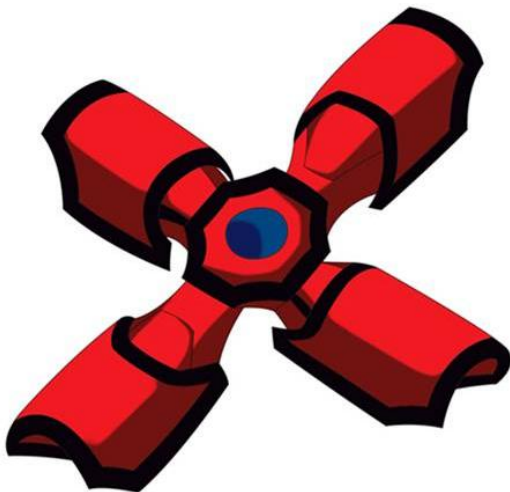
Coût Total : 23

Cosmos : 5



ARMURE FANTÔME DE LA CROIX DU SUD

Les armures fantômes sont de pâles copies des armures d'origine. Les « Ghost Five » d'Eris étant d'anciens Chevaliers d'Argent déçus, la forme de leur armure fantôme rappelle celle des Cloths qu'ils portaient jadis. Mais leur pouvoir a fortement diminué. Si l'Armure de la Croix du Sud a conservé sa protection spéciale contre le froid, sa solidité a fortement diminué après être devenue une armure fantôme (Valeur : 21 points d'armure)



Capacité protectrice : 6 (-2)

Seuil de destruction : 12

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

Zone de couverture : de base

Régénération : aucune

Cosmos : +6 (-9)

Pouvoir de résistance au froid de -100° (pour 1 pt de cosmos) (-10)

Nom : Jan

Constellation : Ecu de Sobieski

Si Shiryu possède le bouclier du Dragon, l'un des plus solides au monde, son adversaire ne pouvait être que Jan, possesseur de l'Ecu de Sobieski – son équivalent argent. Shiryu est vite dépassé par les événements, et Jan parvient à briser son poing et son bouclier avec un minimum d'effort. Mais grâce à sa volonté, le Chevalier du Dragon parvint à rassembler ses forces pour éliminer Jan d'un seul coup à l'aide du Sho Ryu Ha.



CARACTERISTIQUES

Force: **8**
 Vigueur: **2**
 Dextérité: **6**
 Perception: **3**
 Charisme: **3**
 Intelligence: **3**

VERTUS

Sagesse: **6**
 Maîtrise de soi: **6**
 Courage: **3**
 Conviction: **2**
 Conscience: **7**
 Equilibre: **2**

COMPETENCES

Athlétisme: **6**
 Arts martiaux: **5**
 Bagarre: **6**
 Furtivité: **0**
 Esquive: **2**
 Lutte : **2**
 Survie : **2**
 Connaissance: **1**
 Mêlée : **6**

SPHERES DE POUVOIR

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

SENS

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

COSMOS : 12

VOLONTE: 5

VITALITE: 26



Illustration : The Ponk

BONE CRUSH SCREW

Bien que possédant déjà une force extraordinaire dans les poings, et un talent au corps à corps indéniable, Jan a développé une technique secrète destructrice basée également sur la force brutale. En faisant exploser son cosmos, il s'élève dans les airs et retombe en tourbillonnant pour décocher un coup de pied d'une force phénoménale. Même le Bouclier du Dragon ne put résister à cette attaque.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts contondants (-1)

Puissance : 40 (-14)

Maîtrise : 15 dés (-9)

Complexité : 7 (-4)

Sphère : matérielle

Coût Total : 30

Cosmos : 7



ARMURE FANTOME DE L'ECU

Lors de son passage à l'état d'Armure Fantôme, la solidité de l'Armure Sacrée de l'Ecu diminua considérablement. Cependant, cette perte de puissance ne s'appliqua pas à l'indestructible Ecu de Sobieski, qui conserva sa légendaire invincibilité. (Valeur : 30 points d'armure)



Capacité protectrice : 5

Seuil de destruction : 10

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

Zone de couverture : de base

Régénération : aucune

Cosmos : +5 (-6)

L'Ecu de Sobieski : bouclier de grande taille, de solidité 18 (-24)

Nom : Orphéus

Constellation : Lyre

L'un des anciens Chevaliers de la Lyre, prédécesseur d'Orphée, Orphéus est un être délicat mais cruel. Il mettra à mal Shun à l'aide de sa lyre enchantée, avant que le frère d'Andromède ne vole à son secours. L'âme corrompue d'Orphéus lui permettra de résister aux visions infernales du Genma Ken, mais pour avoir osé s'attaquer à Shun, il périra dans les flammes du Hoo Yoku Tensho d'Ikki.



CARACTERISTIQUES

Force: 4
Vigueur: 2
Dextérité: 5
Perception: 7
Charisme: 7
Intelligence: 5

VERTUS

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

COMPETENCES

Athlétisme: 4
Arts martiaux: 4
Bagarre: 4
Furtivité: 4
Esquive: 4
Lutte : 2
Survie : 2
Connaissance: 7
Musique : 7

SPHERES DE POUVOIR

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



SENS

Vue: 6
Oùie: 9
Odorat: 6
Toucher: 7
Goût: 7
7^{ème} sens: 1

COSMOS : 14

VOLONTE: 6

VITALITE: 28

Illustration : The Ponk

STRINGER REQUIEM

Cette technique redoutable permet à Orphée d'emprisonner sa victime dans les cordes de sa lyre enchantée. Pris au piège, celle-ci est condamnée à mourir pendant qu'Orphée compose son requiem funèbre.

Type : malus et offensif (-5)

Effet : immobilisation et dégâts destructifs (-6)

Zone d'effet : une personne

Zone immobilisée : tout le corps (-5)

Il est impossible d'esquiver les fils de la lyre. La victime perd 17 points de dégâts (+ bonus de RN) pendant 3 tours. L'armure absorbe les dégâts jusqu'à la limite de sa CP. (-11)

Complexité : 5

Maîtrise : 14 dés (-8)

Jet adverse pour se libérer des cordes: force x2

Jet adverse pour résister aux dégâts : vigueur x2

Sphère : matérielle

Coût total : 35

Cosmos : 8



ARMURE FANTÔME DE LA LYRE

Cette ancienne Armure d'Argent possédait une lyre enchantée capable d'ensorceler quiconque écoutait sa musique. L'armure fantôme dispose toujours de cette lyre, et bien que son pouvoir ait fortement diminué, elle n'en reste pas moins toujours redoutable. (Valeur : 25 points d'armure)

Capacité protectrice : 7 (-4)

Seuil de destruction : 14

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

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

Régénération : aucune

Cosmos : +7 (-12)

Lyre enchantée : les mélodies d'Orphée de contrôler le corps de son adversaire en contrôlant ses mouvements. Coût : 1 point de cosmos (-7)

- télékinésie de maîtrise "musique x2" (14) – complexité : 5
- jet adverse : maîtrise de soi + ouïe
- durée : 1 tour

Nom : Jagger

Constellation : Orion

Autrefois, Jagger était considéré comme l'un des Chevaliers d'Argent les plus puissants, et un modèle de courage et de vertu. Mais derrière ce masque héroïque se cachait beaucoup d'amour propre, et quand il passa dans l'au-delà, Jagger souffrit énormément de voir que son nom fut oublié au fil du temps. Frustré, il vendit son âme à Eris pour devenir la pièce maîtresse des Ghost Five.



CARACTERISTIQUES

Force: 7
Vigueur: 6
Dextérité: 8
Perception: 5
Charisme: 7
Intelligence: 5

VERTUS

Sagesse: 7
Maîtrise de soi: 8
Courage: 5
Conviction: 2
Conscience: 9
Equilibre: 4

COMPETENCES

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

SPHERES DE POUVOIR

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

SENS

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

COSMOS : 15

VOLONTE: 7

VITALITE: 62



Illustration : The Ponk

MEGATON METEOR CRASH

La technique ultime de Jagger fut à l'origine de sa renommée. D'une puissance gigantesque, elle est quasiment impossible à parer. Grâce à cette technique, Jagger mettra au tapis Ikki. Mais il ne pourra rien contre Seiya revêtu de l'Armure d'Or du Sagittaire qui l'écrasa de son Sui Sei Ken.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts contondants (-1)

Puissance : 50 (-18)

Maîtrise : 18 dés (-12)

Complexité : 8 (-6)

Sphère : matérielle

Coût Total : 39

Cosmos : 9



ARMURE FANTÔME D'ORION

Cette armure fantôme était autrefois l'Armure Sacrée d'Orion, l'une des plus puissantes Silver Cloth. On disait que le cosmos qu'elle dégageait était proche du cosmos des Armures d'Or elles-mêmes. Mais son passage à l'état d'Armure Fantôme a considérablement diminué la force de l'armure. (Valeur : 39 points d'armure)

Capacité protectrice : 10 (-10)

Seuil de destruction : 20

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

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

Régénération : aucune

Cosmos : +11 (-24)





PARTIE 2 : Asgard

Asgard : Kamigami no Atsuki Tatakai



Background : le Grand Prêtre d'Asgard



Situé à l'extrême nord de l'Europe, le royaume d'Asgard est un pays gelé aux conditions de vie extrêmement rudes. Là bas y vit un peuple meurtri mais fier et dont dépend la survie de la planète.

Le royaume gelé

Blizzards, tempêtes de neige et glaces éternelles représentent toute la nature d'Asgard. L'hiver y est omniprésent, et ses habitants ont été élevés à la dure. Bien que les conditions de vie soient très faibles et les différences entre nobles et roturiers très élevées, le royaume accepte ces souffrances et les révoltes ou actes de criminalité sont plutôt rares.

Comme au Sanctuaire d'Athéna, le peuple d'Asgard vit selon les traditions mythologiques et accorde une grande importance à la religion. Le royaume est sous l'influence du puissant dieu nordique Odin, que son peuple prie et vénère chaque jour malgré le blizzard et le froid glacial.

Si les différents villages du royaume disposent tous d'un maire ou d'un préfet chargé d'administrer la ville, l'ensemble du royaume est gouverné par le Grand Prêtre d'Odin. Représentant de l'entité divine sur Terre, le Grand Prêtre – ou grande prêtresse – dispose de pouvoirs très importants et a la lourde tâche de prier quotidiennement son dieu afin que ce dernier empêche la fonte des glaces. Sans ces rituels



quotidiens, le reste du monde serait envahi par des raz de marée digne du Déluge de l'antiquité. Depuis des millénaires, les Représentants d'Odin ont toujours assumé cette pénible tâche, obligeant son peuple à souffrir sous le froid au lieu de s'installer sous un soleil plus clément.

D'après la mythologie nordique, les guerriers morts au combat sont emmenés au Walhalla : le grand palais d'Odin où ils deviennent des Einherjars. Siégeant à côté de leur dieu, ils ont alors droit au repos de leur âme jusqu'au jour du Ragnarok, où ils recevront l'immense honneur de se battre aux côtés de leur dieu. Pour tous les habitants d'Asgard, être emmené au Walhalla constitue le plus grand des honneurs. C'est principalement pour cela que les habitants acceptent leur terrible destin avec courage.

Relations avec le Sanctuaire

Le royaume d'Asgard est allié depuis toujours avec le Sanctuaire terrestre d'Athéna. Si Athéna a la charge de protéger la Terre contre les menaces directes et contre son ennemi Hadès, Asgard doit quotidiennement ralentir la fonte des glaces et surveiller les activités du dieu des océans Poséidon. Scellé depuis la dernière guerre sainte par Athéna, celui-ci peut se réveiller à tout instant. De part leur proximité avec le sanctuaire sous-marin, Asgard garde un œil sur les activités de l'Empereur des Océans et a pour mission de prévenir le Sanctuaire en cas d'éventuel réveil.



L'armée d'Asgard

Le Représentant d'Asgard dispose d'un ordre de Chevaliers Sacrés qui doivent assurer sa protection et maintenir l'ordre dans tout le royaume. C'est également eux qui sont envoyés en combat lors de guerre contre d'autres pays nordiques. Cette Chevalerie est composée de deux ordres principaux : les Guerriers Sacrés Walkyries, au nombre de 21, et les Guerriers Divins au nombre de 7. A cette Chevalerie se rajoutent les différents gardes et soldats de la garnison.



Les Guerriers Walkyries sont de puissants guerriers qui se sont entraînés des années durant afin d'obtenir une condition physique largement supérieure à celle de leurs concitoyens. Cet entraînement est bien souvent mortel, et peu d'Asgardiens parviennent jusqu'au bout. Lorsque le Grand Prêtre les juge suffisamment forts mentalement et physiquement, il leur fait passer une ultime épreuve. Celle-ci peut être une nouvelle épreuve physique ou un duel contre un autre prétendant, mais il s'agit bien souvent de missions secrètes dangereuses à effectuer hors du royaume. S'ils réussissent cette épreuve avec brio, ils se voient accorder le titre de Guerrier Sacré Walkyrie et reçoivent l'une des 21 armures sacrées. Quels que soient leur origine première, les Walkyries sont considérés comme des nobles et reçoivent une résidence pour eux et leur famille.

Les Guerriers Divins constituent la plus grande force du Royaume d'Asgard. Contrairement aux Walkyries qui doivent obtenir leur titre en réussissant une épreuve, les Guerriers Divins sont des êtres élus directement par le tout puissant Odin. Leurs invincibles armures, les God Robs, sont cachées à l'intérieur même du royaume, bien souvent au sein des montagnes et des glaces.

Bien qu'étant généralement les plus puissants guerriers du royaume, le critère de la force n'est pas le plus déterminant pour faire partie des élus. Noblesse d'âme, force de caractère et volonté font partie des éléments qui permettent d'être reconnu par le puissant Odin. Lorsque Odin ou son Représentant estime que la situation nécessite le réveil des Guerriers Divins, il a la tâche de retrouver les 7 élus et de réveiller les God Robs. Pour cela, le Grand Prêtre doit revêtir son costume de cérémonie et effectuer la prière adéquate à Odin, connue uniquement du Grand Prêtre. Les armures se révèlent alors d'elles-mêmes à leurs propriétaires, dont la destinée est révélée.

Aujourd'hui

La princesse Hilda aura 18 ans cette année. Elle deviendra alors la nouvelle Grande Prêtresse d'Odin. En attendant ce jour, le Prêtre d'Odin Dorbal occupe la place de régent du royaume et la fonction de représentant d'Odin.



Scénario ANS : « Asgard »



Préface

La bataille du Sanctuaire est terminée et les forces d'Athéna tentent péniblement de se réorganiser. Saori se repose au Japon où les Chevaliers de Bronze sont soignés par les services de la Fondation Graad. Mais un jour, Saori est avertie d'un danger se tramant en Asgard, pourtant une contrée alliée depuis des lustres.

Bien que ses chevaliers viennent de sortir d'une bataille terrible, il est possible qu'elle doive les renvoyer au combat. Car si le royaume d'Asgard cède aux forces du mal, l'équilibre sera rompu et la planète sera ravagée par un raz de marée. Mais elle sait également que les Guerriers Walkyries n'ont rien à envier aux Chevaliers d'Athéna, et peut-être résoudront-ils la situation sans l'aide du Sanctuaire.

Les joueurs

Ce scénario s'adresse à des joueurs de niveau moyens, capables d'affronter des ennemis dont la puissance avoisine celles des Chevaliers d'Argent. Les personnages peuvent être des Chevaliers d'Athéna, chargés d'éclaircir la situation au sein du royaume allié Asgard, ou bien des Guerriers Sacrés Walkyries s'étant rebellés contre la tyrannie de Dorbal et voulant restaurer la paix au sein de leur royaume.

Un mélange est tout à fait possible : un des joueurs pouvant incarner un Walkyrie qui a réussi à s'échapper d'Asgard pour demander de l'aide à Athéna. Un autre PJ pourra incarner un Guerrier Walkyrie contrôlé mentalement par Dorbal : il prendra alors le rôle de Midgard.

Il est également possible d'incarner comme dans le film Seiya et ses amis en suivant les fiches de l'Encyclopédie ANS.

L'intrigue

Hilda est censée devenir la prochaine Grande Prêtresse d'Odin. Mais son régent, Dorbal, ne voit pas les choses de la même façon. Désireux de conserver le pouvoir octroyé par son rang et la main mise sur Asgard, il kidnappe Hilda et l'enferme dans une geôle du royaume. Mais l'un des protecteurs de la princesse a pu s'échapper et tentera de donner l'alerte.

En réalité, Dorbal est contrôlé dans l'ombre par le dieu maléfique Loki, qui tente de renverser Odin par l'intermédiaire de son serviteur. Dorbal ne pourra donc pas entendre raison, et seule sa mort permettra de ramener la paix en Asgard.

Jouer des Guerriers Walkyries

3 joueurs au maximum peuvent incarner des Walkyries. L'un d'eux peut incarner Midgard, guerrier hypnotisé par Dorbal, mais ce n'est pas une obligation. Les autres faisaient partie de l'escorte qui protégeait Hilda. S'étant fait attaquer par surprise, ils ont croulé sous le nombre des assaillants et ont été laissés pour morts. Les PJ n'ont pas eu le temps d'identifier leurs assaillants.



Leur mission première est de sauver la princesse Hilda. Mais étrangement, ils se feront systématiquement attaquer par la plupart des soldats de la garnison d'Asgard. En effet, suite à l'enlèvement de la princesse, le seigneur Dorbal a mis leur tête à prix en les accusant d'avoir fomenté l'enlèvement.

Les Guerriers Walkyries ont le choix d'enquêter discrètement sur le territoire d'Asgard ou d'aller chercher de l'aide chez leurs alliés.

Alternative 1 : « à la recherche d'alliés »

S'ils décident de quitter Asgard, ils seront poursuivis pendant une journée par une horde de gardes chargés de les éliminer. Une fois hors du territoire, ils pourront rejoindre au choix le Sanctuaire ou directement au Japon s'ils possèdent les connaissances suffisantes pour savoir que l'incarnation actuelle d'Athéna y réside (score de connaissance supérieur ou égal à 5). Au Sanctuaire, les Chevaliers d'Or refuseront de se déplacer en expliquant qu'ils ne peuvent quitter leur temple. Le ministre du Sanctuaire leur expliquera que les rares Chevaliers d'Argent restants ont déjà été envoyés en mission et qu'il ne peut pas grand-chose pour eux. Mais si les PJ se montrent convaincants (3 réussites brutes pour un jet de charisme x2), le ministre acceptera d'affecter aux joueurs un chevalier de bronze (Nachi) chargé de les accompagner jusqu'au Japon où ils pourront demander audience à Athéna elle-même.

Saori comprendra rapidement la situation, et leur expliquera qu'elle a déjà rencontré le Grand Prêtre Dorbal au cours d'un rendez-vous officiel, mais qu'elle a toujours senti en lui quelque chose d'étrange et de mystérieux. Bien qu'elle ne puisse pas le prouver, elle est persuadée que ce Dorbal a un côté maléfique, et qu'il pourrait être à l'origine de l'enlèvement de la princesse Hilda. Si d'autres PJ incarnent des Chevaliers de Bronze, ces derniers accompagneront les Walkyries en Asgard pour résoudre la situation. Si aucun PJ n'incarne un Chevalier d'Athéna, Saori choisira un Chevalier de Bronze inconnu mais celui-ci se fera rapidement tuer plus tard. Quoi qu'il en soit, Saori enverra une lettre au Seigneur Dorbal afin d'obtenir un rendez-vous officiel. Cela permettra à tous les PJ de se rendre en Asgard sans se faire attaquer par les gardes, et de rencontrer Dorbal au palais du Walhalla.

Au palais de Walhalla, Saori et les joueurs seront présentés au guerrier Walkyrie Freyr, qui les accueillera chaleureusement et leur proposera le gîte. Ils obtiendront ensuite audience avec Dorbal. Si les joueurs walkyries ont choisi d'assister à l'audience, celle-ci sera plutôt houleuse car Dorbal les accusera de trahison. Mais étant sous la protection d'Athéna, rien ne se passera pendant l'audience. En revanche, les événements s'enchaîneront aussitôt sortis du palais :

- Saori se fera capturer par Dorbal grâce à l'Odin Shield de ce dernier
- Son chevalier de Bronze PNJ se fera assassiner par Loki
- Freyr sera grièvement blessé pendant l'attaque
- L'un des PJ (au choix) se fera hypnotiser par Dorbal et deviendra temporairement un ennemi du nom de Midgard.

Les PJ restants devront donc affronter Midgard, Rung, Ullr et Loki avant d'être confrontés à Dorbal lui-même. S'ils peinent à le vaincre, le MJ pourra faire intervenir Freyr, qui aura recouvré ses forces.

Si les PJ Walkyries décident de rester cachés le temps de l'audience entre Saori et Dorbal, ils pourront enquêter de leur côté en suivant l'alternative 2. Ils pourront cependant récolter les informations de la part de Saori le soir même. Celle-ci leur apprendra que même si l'entrevue a été cordiale, elle confirme ses soupçons envers le Grand Prêtre. Pendant la nuit, Saori décidera de rendre à nouveau visite à Dorbal mais se fera emprisonner par son Odin Shield. Les Chevaliers de Bronze (PJ ou PNJ) et les PJ Walkyries auront alors la preuve de la culpabilité de Dorbal, et l'attaque pourra commencer. Comme plus haut, l'un des PJ pourra se faire hypnotiser par Dorbal pour incarner temporairement Midgard.

Une fois Dorbal éliminé, les joueurs restants pourront tout d'abord délivrer Saori puis retrouver la princesse Hilda. Celle-ci a été enfermée dans une cellule accessible uniquement par un passage secret situé derrière le trône du Grand Prêtre.

Alternative 2 : « enquête secrète en Asgard »

Au sein du royaume d'Asgard, les Guerriers Walkyries devront se déplacer dans l'ombre sous peine de se faire attaquer par les gardes. Ils ignorent encore qui est à l'origine de ce complot. Leur première mission est donc de récolter le plus d'information sur leur ennemi.

Le MJ disséminera des indices dans le royaume d'Asgard. Ceux-ci peuvent prendre la forme de témoins qui auraient assisté à l'enlèvement et reconnu d'autres Guerriers Walkyries (dont Ullr) parmi les agresseurs. Mais les témoins ont peur et ne parleront pas facilement. Il faudra obtenir 5 réussites brutes à un jet de charisme x2 pour leur soutirer ces informations. Ces différents indices les amèneront à suspecter le pouvoir en place, sans leur prouver toutefois que Dorbal est à l'origine même du complot.



Si les PJ décident de parler des autres Guerriers Walkyries, voici ce qu'ils savent :

- ULLR : rien de particulier. Aux yeux de tous, Ullr est un loyal servant d'Odin et surtout de Dorbal. Mais les indices laissés par les témoins le compromettent fortement.
- RUNG : un abruti, incapable de fomenter un complot à lui tout seul. Mais c'est un puissant protecteur du royaume. Il ne faudrait pas s'en faire un ennemi.
- MIDGARD : personne ne sait rien de lui. Il ne parle jamais et un masque recouvre constamment son visage. Ca, pour sûr, il est mystérieux. Ca ne serait pas étonnant qu'il fasse partie du complot.
- LOKI : le bras droit du seigneur Dorbal. Très puissant mais également hautain. L'un des PJ fera remarquer qu'il a toujours senti en Loki une férocité alliée à une noirceur d'âme peu commune. Pas étonnant avec un nom pareil.
- FREYR : tout le contraire de Loki. Freyr est un noble au grand cœur et à l'intelligence fine. De l'avis de tous, il serait d'une aide précieuse.

Il se peut également que les PJ connaissent au moins de nom les nobles proches de la princesse Hilda : Siegfried, Hagen et Syd. Mais étrangement, ils seront introuvables dans tout le royaume. En réalité, ils ont été envoyés quelques mois plus tôt en mission par Hilda et ne reviendront que bien plus tard. Dommage pour les PJ qui devront se passer de leur force exceptionnelle.

En réalité, Ullr et Loki sont de mèche avec Dorbal. Il sera donc impossible de les convaincre de rejoindre le bord des PJ, et ils les attaqueront à vue. Rung lui, pourra être influencé par les PJ s'ils se rencontrent. Selon les réussites nettes obtenues lors d'un jet de « monologue à la Shiryu », Rung pourra les laisser passer, voire s'allier à eux. En cas d'échec des PJ, Rung sera d'autant plus convaincu qu'il faut les éliminer et recevra un bonus de volonté.

Midgard lui, est introuvable. C'est lui qui trouvera en premier les PJ et les attaquera sans même parler. Il s'agit d'un pion manipulé mentalement par Dorbal et il ne pourra pas revenir à lui à moins d'un grand choc émotionnel. Au choix, le MJ pourra décider d'en faire l'ami intime d'un des autres PJ ou un PJ à part entière. Dans le premier cas, Midgard devra être vaincu afin de revenir à lui et d'aider les joueurs en tant que PNJ. Mais dans le second cas, Midgard pourra revenir à lui d'une autre façon, bien qu'il soit obligatoire qu'il combatte un minimum l'un des joueurs.

Contacter Freyr peut constituer une bonne piste pour les joueurs. Son adresse leur est bien évidemment connue et ils n'auront pas de mal à se faufiler près de chez lui. Lorsqu'il les verra, Freyr sera tout d'abord sur la défensive et tentera de les faire avouer où ils ont emmené Hilda. Mais une réussite nette à un jet de monologue à la shiryu, de difficulté 4, leur permettra de les convaincre (en cas d'échec, Freyr les attaquera, mais le jet pourra être ré effectué plus tard). Au courant de la situation, Freyr les informera que ses soupçons se portent sur Loki, le bras droit de Dorbal. Etant donné que les joueurs ont leur tête mise à prix, Freyr proposera d'aller rencontrer seul Dorbal pour lui annoncer la vérité. Evidemment, Freyr ne reviendra pas puisqu'il se fera capturer par Dorbal lui-même. L'absence de tout retour de Freyr convaincra les joueurs que Dorbal lui-même est à l'origine du complot. L'attaque du palais de Walhalla pourra donc commencer.

L'attaque du Palais se déroule en une suite de combats contre les Guerriers Walkyries à la solde de Dorbal. Ils rencontreront en premier lieu Ullr et Rung. Comme inscrit plus haut, Rung pourra être influencé et même les rejoindre dans leur lutte. Midgard apparaîtra de lui-même pour attaquer les PJ. Une fois ces premiers guerriers vaincus, ils seront confrontés à Loki, dernier rempart avant Dorbal.

L'un des PJ pourra tenter d'aller fouiller les geôles du palais. Il pourra alors délivrer Freyr afin que ce dernier se joigne à eux. Mais la geôle sera gardée par un autre Guerrier Walkyrie d'une force équivalente à celle de Mysti dans l'Encyclopédie, et qu'il faudra vaincre obligatoirement. En revanche, il ne verra aucune trace de la princesse Hilda car celle-ci est enfermée dans une salle secrète cachée derrière le trône du Représentant d'Odin.

Le combat contre Dorbal sera évidemment le plus difficile du scénario. Si les joueurs peinent à le vaincre, le MJ pourra faire intervenir la cavalerie en amenant sur les lieux Saori et ses Chevaliers de Bronze. Ensemble, ils pourront venir à bout du Dorbal. Retrouver la cachette de Hilda ne sera alors plus qu'une simple formalité.

Jouer des Chevaliers d'Athéna

Les Chevaliers de Bronze se reposent tranquillement au Japon et veillent à la sécurité de Saori. Si l'un des PJ incarne un Walkyrie venu chercher de l'aide, Saori acceptera et partira avec ses PJ en Asgard afin de rencontrer le Grand Prêtre. Elle expliquera aux joueurs qu'elle l'a déjà rencontré dans le passé, et bien qu'elle n'ait aucune preuve, elle est persuadée que cet homme est maléfique.

Si aucun Walkyrie ne vient à leur rencontre, le MJ est libre de décider comment se déroule la venue des Chevaliers d'Athéna en Asgard. Il peut s'agir d'une intuition de Saori sur la situation étrange régnant là bas, ou un des PJ qui pour une raison ou une autre, était parti en Asgard et ne donne aucun signe de vie. Il pourrait être intéressant d'envoyer un des PJ en reconnaissance dans un premier temps. Ce dernier se fera

capturer et hypnotiser par Dorbal. Il incarnera alors le guerrier Walkyrie Midgard, à l'instar de Hyoga dans le film.

Une fois en Asgard, les joueurs sont accueillis par le Walkyrie Freyr. Saori et les joueurs verront vite que cet homme n'a rien à se reprocher et peut même devenir un allié. L'audience avec Dorbal se déroulera sans encombre, mais les mauvais pressentiments de Saori envers Dorbal ne feront qu'augmenter. En outre, le guerrier Walkyrie Loki dégagera des ondes agressives et ne manquera pas de provoquer les Chevaliers d'Athéna.

Peu après dans la soirée, Saori reviendra seule au palais de Walhalla afin de reparler à Dorbal. Elle l'accusera de trahison et des autres méfaits dont elle est au courant (enlèvement de la princesse Hilda, capture du chevalier d'athéna etc...). Dorbal l'attaquera alors et l'emprisonnera grâce à l'Odin Shield. Les Chevaliers d'Athéna ressentiront alors immédiatement la disparition de leur déesse, et les combats pourront commencer.

Dans un premier temps, les joueurs se feront attaquer par Rung et Ullr. Il sera impossible de leur faire entendre raison. Puis ils seront confrontés à Midgard. Un choc émotionnel permettra au PJ hypnotisé de reprendre ses esprits, mais pas avant qu'il ait combattu et blessé gravement au moins un de ces amis. S'il se fait vaincre, il reprendra également ses esprits.

De son côté, Freyr se sera fait enfermé dans les geôles du palais

Le dernier rempart avant Dorbal sera Loki. Ce dernier est le bras droit de Dorbal, et est donc au courant de toute la machination. Sa mort sera nécessaire pour passer.

Enfin, les joueurs seront confrontés à Dorbal revêtu de son armure. Si les joueurs peinent à le vaincre, le MJ pourra s'arranger pour que Freyr se libère et vienne les aider. Si cela ne suffit pas, une des Armures d'Or pourra venir aider l'un des PJ.

Dorbal vaincu, Saori sera libérée et la découverte de la prison où est enfermée Hilda ne sera qu'une formalité.



Nom : Freyr

Rang : Guerrier Sacré Walkyrie

Guerrier droit et fidèle à Odin, Freyr est également l'un des nobles du peuple d'Asgard. Ayant des soupçons envers le mystérieux Loki, il en fit part à son maître Dorbal. Malheureusement pour lui, l'infâme représentant d'Asgard lui avoua être le cerveau de la machination et enferma Freyr dans une geôle du château après l'avoir torturé. Freyr réussit finalement à s'en sortir et à libérer Athéna de l'emprise de Dorbal.



CARACTERISTIQUES

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

VERTUS

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

COMPETENCES

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

SPHERES DE POUVOIR

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

SENS

Vue: **6**
 Ouïe: **6**
 Odorat: **6**
 Toucher: **6**
 Goût: **6**
 7^{ème} sens: **2**

COSMOS : 13

VOLONTE: 18

VITALITE: 76



Inconvénient : guerrier élevé dans le froid depuis sa plus tendre enfance, Freyr est sensible aux attaques de feu et subit un malus de +2 en difficulté pour les contrer.

Illustration : The Ponk

Nom : Ullr

Rang : Guerrier Sacré Walkyrie

Ullr est un guerrier fanatique, fidèle en son dieu et son représentant Dorbal. Ne se doutant pas une seconde de la trahison du seigneur d'Asgard, il attaquera Shun sans explications. Son épée sacrée causera bien des soucis au Chevalier d'Andromède, mais ce dernier sera sauvé in extremis par Ikki qui anéantira Ullr grâce au Hoo Yoku Ten Sho.



CARACTERISTIQUES

Force: 5
Vigueur: 3
Dextérité: 7
Perception: 8
Charisme: 5
Intelligence: 5

VERTUS

Sagesse: 7
Maîtrise de soi: 7
Courage: 7
Conviction: 7
Conscience: 7
Equilibre: 7

COMPETENCES

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

SPHERES DE POUVOIR

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

SENS

Vue: 8
Oùie: 8
Odorat: 10
Toucher: 7
Goût: 7
7^{ème} sens: 0

COSMOS : 14

VOLONTE: 14

VITALITE: 52

Inconvénient : guerrier élevé dans le froid depuis sa plus tendre enfance, Ullr est sensible aux attaques de feu et subit un malus de +2 en difficulté pour les contrer.



Illustration : The Ponk

HONOO NO KEN

En concentrant son cosmos sur la lame de l'Épée Ardente, Ullr peut déclencher une terrible attaque de flamme traversant n'importe quelle défense.

Il doit pour cela planter son épée enflammée dans le sol et la diriger vers son ennemi. Un mur de feu part alors du sol pour détruire tout sur son passage.



Type : offensif (-2)
Effet : dégâts coupants (-1)
Puissance : 40 (-14)
Maîtrise : 15 dés (-9)
Complexité : 7 (-4)
Sphère : matérielle
Coût total : 30
Cosmos : 7

ROB SACREE DE L'EPEE ARDENTE

Les Guerriers Sacrés d'Asgard disposent de solides armures dont la puissance s'approche des Armures d'Argent. L'Armure de Ullr est notamment dotée d'une arme légendaire, « l'Épée Ardente » capable de pourfendre et d'enflammer ses victimes. (Valeur : 60 points d'armure)

Capacité protectrice : 7 (-4)

Seuil de destruction : 14

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

Zone de couverture normale

Régénération : niveau 1

Cosmos : +9 (-18)

L'Épée Ardente : cette épée très lourde et difficile à manipuler (souplesse 7) provoque des dégâts enflammés de puissance 18 (-22). Les flammes qu'elles dégagent peuvent atteindre 1000°, protégeant ainsi Ullr contre des flammes d'une telle intensité ou un froid allant jusqu'à -100° pendant 1 tour (gain de 7 RB pour se protéger du feu ou du froid). Cette protection coûte 2 points de cosmos. (-16)



Nom : Rung

Rang : Guerrier Sacré Walkyrie

Rung est un géant des plaines nordiques. Sa force phénoménale lui a valu le titre de Guerrier Sacré Walkyrie. Au service de Dorbal, il attaquera les Chevaliers de Bronze mais se fera vaincre en un clin d'œil par Ikki. Avant de mourir, il parviendra à faire tomber les deux frères dans le ravin.



CARACTERISTIQUES

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

VERTUS

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

COMPETENCES

Athlétisme: **8**
Arts martiaux: **1**
Bagarre: **7**
Furtivité: **0**
Esquive: **2**
Lutte : **8**
Survie : **7**
Connaissance: **5**
Mêlée : **8**

SPHERES DE POUVOIR

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

SENS

Vue: **8**
Oùie: **8**
Odorat: **10**
Toucher: **7**
Goût: **7**
7^{ème} sens: **0**

COSMOS : 12

VOLONTE: 10

VITALITE: 84



Avantage : Rung est un géant. Sa force en est décuplée (bonus de +3 déjà compris dans les caractéristiques plus haut), et il est capable de se battre contre de multiples adversaires de taille normale sans subir de malus.

Inconvénient : guerrier élevé dans le froid depuis sa plus tendre enfance, Rung est sensible aux attaques de feu et subit un malus de +2 en difficulté pour les contrer.

Illustration : The Ponk

LA CHARGE DU TITAN

Privé de ses haches, Rung n'en reste pas moins redoutable. Sa technique préférée est de foncer droit sur l'adversaire pour l'enfoncer d'un coup d'épaule herculéen. Sa charge est si puissante qu'il pourrait stopper un buffle ou un taureau en furie.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts contondants (-1)

Puissance : 50 (-18)

Maîtrise : 12 dés (-6)

Complexité : 5

Sphère : matérielle

Coût total : 27

Cosmos : 6

Remarque : cette technique est inventée dans le cadre du jeu de rôle Saint Seiya

ROB SACREE DU TITAN

L'Armure du Titan comporte deux gigantesques haches que seul un géant est capable de soulever. (Valeur : 57 points d'armure)

Capacité protectrice : 10 (-10)

Seuil de destruction : 20

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

Zone de couverture normale

Régénération : niveau 2 (-1)

Cosmos : +8 (-15)

Mjollnir Hammer: ces deux haches peuvent se comporter comme une arme à distance de puissance 12 (-16). Une fois lancées, elles reviennent toujours à leur propriétaire. Le groupement à utiliser est « perception + mêlée ».

Au corps à corps, elles représentent deux armes majeures de puissance 14 chacune et de souplesse 7 (-15). Du fait de leur énorme poids, il est impossible de les utiliser en même temps au corps à corps.



Nom : Midgard

Rang : Guerrier Sacré Walkyrie

Ce guerrier mystérieux et au visage masqué défia Shiryu dès son arrivée au palais d'Asgard. Le cosmos de Midgard ne manqua pas d'intriguer le Chevalier du Dragon tellement celui-ci lui semblait familier. Midgard était en réalité Hyoga, hypnotisé par le maléfique Dorbal. Après un combat épique contre Shiryu, Hyoga retrouva ses esprits et affronta Dorbal.



CARACTERISTIQUES

Force: ?
Vigueur: ?
Dextérité: ?
Perception: ?
Charisme: ?
Intelligence: ?

VERTUS

Sagesse: ?
Maîtrise de soi: ?
Courage: ?
Conviction: ?
Conscience: ?
Equilibre: ?

COMPETENCES

Athlétisme: ?
Arts martiaux: ?
Bagarre: ?
Furtivité: ?
Esquive: ?
Lutte : ?
Survie : ?
Connaissance: ?
Mêlée : ?

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: ?
Spirituelle: ?
Feu: ?
Froid: ?
Dimensionnelle: ?
Biologique: ?

SENS

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

COSMOS : ??

VOLONTE: ??

VITALITE: ??



Remarque : le personnage de Midgard doit être interprété par un proche des PJ, voire même un PJ à part entière. Ses caractéristiques dépendent donc de la fiche de personnage employée. L'Armure Sacrée reste cependant une Armure d'Asgard. Ses propriétés sont semblables à l'Armure de Loki.

Illustration : The Ponk

Nom : Loki

Rang : Guerrier Sacré Walkyrie

Le fidèle lieutenant de Dorbal est, tout comme son maître, un redoutable agent du maléfique dieu Loki. C'est avec lui que Dorbal mit en place son complot visant à capturer Athéna et conquérir la terre. Puissant guerrier, il affrontera Seiya mais périra sous les coups du Chevalier de Bronze avide de justice.



CARACTERISTIQUES

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

VERTUS

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

COMPETENCES

Athlétisme: **8**
 Arts martiaux: **1**
 Bagarre: **7**
 Furtivité: **0**
 Esquive: **2**
 Lutte : **8**
 Survie : **7**
 Connaissance: **5**
 Mêlée : **8**

SPHERES DE POUVOIR

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

SENS

Vue: **8**
 Ouïe: **8**
 Odorat: **8**
 Toucher: **8**
 Goût: **8**
 7^{ème} sens: **4**

COSMOS : 16

VOLONTE: 16

VITALITE: 80



Avantage : soldat du dieu maléfique Loki, Loki est immunisé contre les techniques mentales et reçoit un bonus de -2 en difficulté pour les contrer.

Inconvénient : guerrier élevé dans le froid depuis sa plus tendre enfance, Loki est sensible aux attaques de feu et subit un malus de +2 en difficulté pour les contrer.

Illustration : The Ponk

SHUGEKI GUNRO KEN

Cette technique privilégie la vitesse à la puissance pure. Loki plonge vers son adversaire comme un loup affamé et lui attrape la gorge avant de lui décocher un formidable coup de poing.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts contondants (-1)

Puissance : 25 (-8)

Maîtrise : 18 dés (-12)

Complexité : 9 (-8)

Sphère : matérielle

Coût total : 31

Cosmos : 7



ODIN TEMPEST

Loki utilise la force de son adversaire pour la retourner contre lui et lui assène un puissant coup de poing. Cette technique ne peut être utilisée qu'en tant que défense contre une technique secrète adverse, ou une attaque normale boostée par du cosmos.



Type : offensif (-2)

Effet : dégâts contondants (-1)

Puissance : 35 (-12)

Maîtrise : 16 dés (-10)

Complexité : 6 (-2) : difficulté de l'adversaire pour porter son attaque

Sphère : matérielle

Coût total : 27

Cosmos : 6

ROB SACREE DU LOUP

L'Armure de Loki ne dispose pas d'armes particulières mais une résistance supérieure aux autres. (Valeur : 61 points d'armure)

Capacité protectrice : 15 (-25)

Seuil de destruction : 30

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

Zone de couverture normale

Régénération : niveau 3 (-3)

Cosmos : +14 (-33)



Nom : Dorbal

Rang : Grand Prêtre d'Odin

Dorbal est le grand prêtre d'Odin en Asgard. En réalité guerrier du dieu fourbe Loki, il profite de ce poste pour régner d'une main de fer et étendre son pouvoir sur la Terre entière. Son premier objectif est de se débarrasser d'Athéna, dont les Chevaliers du Sanctuaire sont sa plus grande menace. Malgré sa force colossale, proche de celles des Chevaliers d'Or, il sera vaincu par Seiya et la Flèche du Sagittaire.



CARACTERISTIQUES

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

VERTUS

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

COMPETENCES

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

SPHERES DE POUVOIR

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

SENS

Vue: **9**
 Ouïe: **8**
 Odorat: **7**
 Toucher: **8**
 Goût: **8**
 7^{ème} sens: **13**

COSMOS : 18

VOLONTE: 17

VITALITE: 106

ULTIME COSMOS : 97



Avantage : soldat du dieu maléfique Loki, Dorbal est immunisé contre les techniques mentales et reçoit un bonus de -2 en difficulté pour les contrer.

Inconvénient : guerrier élevé dans le froid depuis sa plus tendre enfance, Dorbal est sensible aux attaques de feu et subit un malus de +2 en difficulté pour les contrer.

Illustration : The Ponk

HYPNOSE

Cette technique effectue un véritable lavage de cerveaux sur ses victimes, qui deviennent alors de loyaux sujets de Dorbal. Il est toutefois possible de reprendre ses esprits à condition de posséder un mental d'acier ou de subir un choc émotionnel fort.

Type: mental (-2)

Effet : contrôle mental (-20)

Complexité : 7 (-5)

Maîtrise : 18 dés (-12) de difficulté 10-sagesse

Table de réussites	
1 RN	Dorbal est parvenu à entrer dans l'esprit de sa victime mais celle-ci garde le contrôle d'elle-même. Cependant Dorbal peut l'influencer, le déstabiliser et le ronger petit à petit. Un jet d'équilibre réussi aux tours suivants permettra à sa victime de chasser Dorbal.
2 RN	Dorbal contrôle temporairement l'esprit de sa victime et peut lui imposer des ordres. Elle se réveillera d'elle-même si elle réussit un jet de conscience (test à chaque tour). Un ordre allant à l'encontre même de sa morale et de son subconscient risque de rompre le charme.
3 RN	Dorbal est parvenu à contrôler l'esprit de sa victime : celle lui est désormais à ses ordres. Seules des ordres heurtant profondément ses convictions permettront à la victime de se rebeller et de reprendre ses esprits (jet de conviction+équilibre). Mais elle éprouvera une souffrance immense lorsqu'elle tentera de résister.
4 RN	Dorbal est parvenu à contrôler l'esprit de sa victime : celle lui est désormais à ses ordres. Seules des ordres heurtant profondément ses convictions pourront permettre à la victime de se rebeller, sans toutefois briser le charme. La cible éprouvera une souffrance immense lorsqu'elle tentera de résister.
5 RN	La cible est devenue une véritable marionnette au service de Dorbal. Elle obéira tel un zombi à son nouveau maître sans pouvoir résister et pendant autant de temps que Dorbal le voudra.

Zone d'effet : une cible

Jet adverse : sagesse + équilibre

Sphère : spirituelle

Coût total : 39

Cosmos : 9

PROJECTION DEMONIAQUE

D'une main, Dorbal projette son cosmos contre son adversaire. Sa puissance est telle qu'il peut repousser au loin ses adversaires et détruire leurs armures.



Type : offensif (-2)

Effet : dégâts de souffle (-1)

Puissance : 60 (-22)

Complexité : 6 (-2)

Maîtrise : 30 dés (-24)

Sphère : matérielle

Coût total: 51

Cosmos: 12

ODIN SHIELD

La plus puissante technique de Dorbal permet d'anéantir totalement ses adversaires en les enfermant dans une léthargie d'où ils ne pourront jamais se réveiller. La douleur ressentie est inimaginable et l'attaque est inévitable. Une fois tombé sous le maléfice de l'Odin Shield, seule la mort de Dolbar permet d'être libéré.

Type : malus (-2)

Effet : mise hors d'état de nuire (-35)

Maîtrise : 30 dés (-24)

Complexité : 10 (-10)

Zone d'effet : une cible

Jet adverse : vigueur + équilibre.

Sphère : spirituelle

Coût total : 71

Cosmos : 17



ROB SACREE DU GRAND PRETRE D'ODIN

Le Grand Prêtre d'Odin dispose d'une armure particulière aussi puissante que les légendaires God Rob. Contrairement à ces armures divines, l'Armure Sacrée du Grand Prêtre n'a pas besoin d'être réveillée. Elle repose dans le grand palais. (Valeur : 181 points d'armure)

Capacité protectrice : 25 (-70)

Seuil de destruction : 50

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

Régénération : niveau 3 (-3)

Cosmos : +18 (-45)

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

L'Epée du Prêtre d'Odin : cette arme est l'une des plus puissantes d'Asgard, après l'Epée d'Odin elle-même. Cette arme majeure cause 30 points de dégâts et se manie avec une difficulté de 5 (-58)



PARTIE 3 : Abel

Abel : Shinku no Shonen Densetsu



Background : le dieu oublié



« Dans la mythologie, il est dit que le fils de Zeus possédait autant de pouvoir que son père et voulut contrôler le monde à lui seul. Il provoqua ainsi le courroux de Zeus et d'Apollon, et fut banni à jamais de l'histoire des dieux.

Son nom était Abel. »

Le bannissement

Fils du tout puissant Zeus et frère d'Athéna, le dieu Abel était synonyme de beauté, puissance et perfection. Mais sa nature divine ne l'empêcha pas pour autant de sombrer dans le péché de l'orgueil.

Convaincu d'être venu à l'univers pour régner sur le monde des humains mais également celui des dieux, Abel s'appropriä le Soleil : l'élément le plus puissant de toute la Création.

Cet acte ouära Apollon, dieu de la lumière et des arts qui exigea qu'on exile l'impudent de l'Olympe. Mais Zeus refusa de châtier son propre fils et incita seulement ce dernier à devenir plus raisonnable.

Bien loin d'écouter son père et les autres dieux, Abel continua de plus belle en instaurant auprès des humains une nouvelle religion, religion monothéiste prônant le pouvoir absolu d'Abel et reniant le reste de l'Olympe et des autres Panthéons. C'en fut trop pour les dieux qui s'unirent contre lui. Courroucé que son propre fils



prêche une religion monothéiste et renie son propre père, Zeus accepta la requête d'Apollon, et ensemble ils bannirent Abel de l'Olympe.

Le sceau

Après son bannissement, Zeus et Apollon scellèrent le cosmos d'Abel dans un lieu secret et tentèrent de supprimer de la mémoire des humains le nom même d'Abel et les préceptes qu'il avait prêchés. Mais le pouvoir du dieu banni était si grand qu'ils en furent incapables, et une poignée d'homme continuèrent à croire en Abel, le dieu universel. Cette croyance suffit pour alimenter la puissance d'Abel et réduire la puissance du sceau le retenant.

Le vol des armures

C'est durant les Guerres Saintes opposant Athéna à Poséidon que naquirent les puissantes Cloths : armures divines créées au nom d'Athéna par les Alchimistes de Mü afin de donner aux jeunes guerriers des pouvoirs capables de rivaliser avec les séides de Poséidon.

Bien que banni, Abel réussit à s'emparer de 3 armures n'ayant aucun porteur. Il les aspergea alors de son sang divin afin de leur donner un pouvoir dépassant l'imagination. Grâce à ses quelques fidèles, il choisit 3 guerriers reconnus pour leur bravoure pendant les croisades mythologiques et leur offrit les mystérieuses armures. Il constitua ainsi l'ordre des Guerriers de Corona.





La fin du monde

Les oracles prédisent qu'un jour, le dieu oublié reviendra et déclenchera l'Apocalypse. Il anéantira les humains et les dieux afin de fonder un monde nouveau, l'Utopie.

Ce temps approche...

S

cénario ANS : « les guerriers d'Abel »

Préface

La terrible bataille fratricide du Sanctuaire est terminée. Les Guerriers Divins d'Asgard ont été vaincus et l'Empereur Poséidon a de nouveau été scellé pour plusieurs centaines d'années. La paix et la tranquillité sont revenues sur Terre et les Chevaliers de Bronze goûtent à un repos bien mérité auprès de Saori, dans sa demeure du Japon.

Mais cette accalmie ne sera que de courte durée. Abel est revenu sur Terre après des millénaires d'exil. Après avoir fêté ses retrouvailles avec sa bien aimée sœur, Athéna, il lui explique la raison de son retour : il désire punir l'humanité qu'il juge corrompue et la purifier de ses péchés.

Comprenant que le pouvoir de son frère dépasse tout ce que ses Chevaliers peuvent imaginer, Saori décide de se sacrifier en combattant Abel seule.

Les joueurs

Ce scénario s'adresse à des joueurs de haut niveau maîtrisant ou s'approchant du Septième Sens. Le roleplay aura un rôle important car les joueurs devront exprimer leurs sentiments face à l'attitude étrange de Saori. Les combats seront également intenses faces aux invincibles Guerriers de Corona.

Les joueurs pourront au choix soit incarner Seiya et ses amis en reprenant les fiches de l'Encyclopédie, soit utiliser leurs propres joueurs (ces derniers doivent absolument être des Chevaliers d'Athéna et connaître Saori), soit même incarner des Chevaliers d'Or survivants (au maximum 2). Point important : les prières n'auront aucun effet durant ce scénario car Athéna les ignorera purement et simplement.



Illustration : The Ponk

Les Guerriers de Corona

Les Guerriers de Corona disposent d'une puissance destructrice extraordinaire et d'une armure supérieure aux Armures d'Or car baignée dans le sang d'Abel. Ils disposent également d'une invulnérabilité au feu, au froid et à la lumière grâce aux pouvoirs que leur confère Abel. En contrepartie, leur résistance naturelle est faible ce qui se traduit par un nombre de points de vie peu élevé. Les joueurs devront par conséquent unir leur force ou s'éveiller au 7^{ème} Sens pour les terrasser. En revanche, si les joueurs incarnent directement les Chevaliers d'Or, les Guerriers de Corona auront alors plus de points de vigueur et par conséquent plus de points de vie.

La décision d'Athéna

La partie commence alors que les joueurs retrouvent Saori dans le jardin de sa résidence de Tokyo. Mais celle-ci est en train de parler avec un étrange individu duquel émanent une puissance et une noblesse sans égale. Devant l'escalier de la terrasse, trois guerriers en armure sont agenouillés.

Saori ignorera totalement les joueurs jusqu'à la conclusion de cette phase. Si les joueurs s'approchent ou tentent de parler à Saori, Atlas – l'un des guerriers agenouillés – s'opposera à eux. Il leur expliquera que les Guerriers de Corona sont désormais les nouveaux protecteurs d'Athéna et d'Abel.

« Je me nomme Atlas, Guerrier de Corona de la Carène. Athéna et notre maître Abel sont désormais sous notre protection. Vous pouvez disposer. »

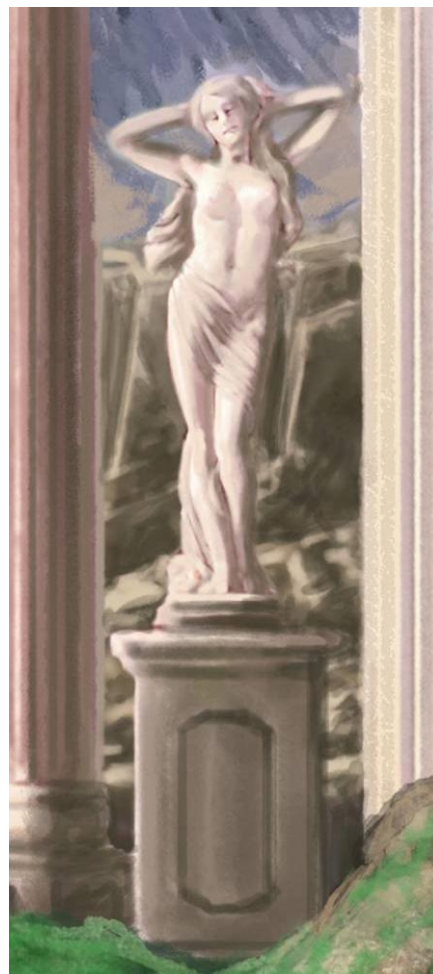
Si les joueurs insistent, Jaow et Bérénice se présenteront, ainsi que les Chevaliers d'Or morts : Aphrodite, Deathmask, Camus, Shura et Saga : ressuscités par Abel après la bataille du Sanctuaire.

« Je suis Jaow du Lynx. Vous avez dignement protégé Athéna, votre tâche est terminée. »

« Je me nomme Bérénice de la Chevelure. Et voici les puissants Chevaliers d'Or... »

Atlas empêchera les joueurs de s'avancer auprès de Saori ou de manquer de respect à Athéna et Abel, quitte à utiliser la force, sans toutefois tuer les joueurs. Si la situation s'envenime, Saori elle-même expliquera aux joueurs que leur tâche est terminée et qu'ils n'ont plus rien à faire ici. Saori annonce qu'elle part avec Abel s'installer à Dignity Hill, en Grèce.

Les joueurs pourront décider de forcer l'interdiction d'Athéna en pénétrant dans le domaine, ou de se retirer chez eux et partir à la recherche d'information. Aux Cinq Pics, Dohko leur apprendra l'histoire oubliée d'Abel et la prophétie annoncée à son sujet. La Bibliothèque du Sanctuaire donnera également ces informations. Cette recherche d'information consomme un jour entier.



1^{er} jour : la garde des anciens Chevaliers d'Or

Le lendemain, Abel et Saori resteront au Temple de Corona, à Dignity Hill, protégés de près par les Guerriers de Corona. Les environs du Sanctuaire seront gardés par Deathmask, Aphrodite, Camus, Saga et Shura qui attaqueront quiconque tente d'y pénétrer. Leurs caractéristiques figurent sur l'Encyclopédie, mais leurs Armures d'Or n'ont plus qu'une solidité de 20 et un cosmos de +15 seulement. Leur position dans le Dignity Hill est à décider par le MJ, qui dessinera un plan des lieux.

Si les joueurs décident d'attaquer Abel dès ce premier jour, ils seront donc confrontés aux Chevaliers d'Or. Excepté Deathmask et Aphrodite, ceux-ci n'essaieront jamais de tuer les joueurs mais seulement de les mettre hors d'état de nuire.



Tous, excepté Saga, pourront être influencés par les joueurs et accepter de se retourner contre Abel. Ils affronteront en premier lieu les autres Chevaliers d'Or. Cela se terminera systématiquement par la mort des deux combattants à moins qu'ils ne combattent Saga, auquel cas ils seront éliminés par ce dernier.

Seul Saga restera sur ses positions, convaincu que ni les joueurs ni les Chevaliers d'Or ne peuvent s'opposer à Abel à moins de connaître exactement les raisons qui les poussent à combattre. En effet, affronter Abel serait désobéir directement à Athéna, et jamais un acte de rébellion conduit par la colère ne permettra aux Chevaliers de s'éveiller au 7^{ème} Sens (même pour des Chevaliers d'Or). Saga restera invaincu lors du 1^{er} jour, quoi qu'il arrive.

2^{ème} jour : le sacrifice d'Athéna

Le 2^{ème} jour, Athéna se décidera à affronter Abel. Elle adressera un dernier adieu à tous les Chevaliers, qui sentiront son appel de manière indirecte, sous forme de rêve ou d'intuition. Elle se fera alors vaincre par Abel et son âme sera lentement guidée vers Elysion.

A moins qu'ils n'aient été vaincus le 1^{er} jour, Shura et Camus se précipiteront vers Abel et tenteront de l'abattre pour trahison. Ils se feront alors vaincre par les Guerriers de Corona. Les joueurs pourront alors continuer leur progression dans Dignity Hill. Dès lors qu'il ne restera plus que Saga, les Chevaliers de Corona iront à la rencontre des joueurs pour les assassiner. Les joueurs vaincus par les Guerriers de Corona durant cette période seront seulement inconscients.

Après la mort de Saori, Saga continuera à faire rempart aux joueurs. A travers lui, le MJ questionnera les joueurs sur leur foi et les raisons de leur affrontement. Les joueurs qui n'agiront que par colère, vengeance ou dépit seront systématiquement vaincus par Saga et ne pourront pas s'éveiller au 7^{ème} Sens (les empêchant normalement de vaincre les Guerriers de Corona). Seuls les Chevaliers gardant l'espoir de sauver Athéna d'une manière ou d'une autre pourront éveiller leur ultime cosmos, vaincre Saga et continuer la route.

« Il faut sauver Athéna ! »

Les combats entre les Chevaliers de Corona et les joueurs pourront réellement débuter quand ces derniers seront convaincus de leur cause. Le MJ pourra faire intervenir un 4^{ème} Guerrier de Corona s'il le souhaite.

Si le combat tourne mal contre Jaow, Bérénice ou le 4^{ème} Guerrier, Saga interviendra et se sacrifiera pour en éliminer un. Atlas sera le dernier rempart devant le Temple d'Abel.

Si les joueurs ne parviennent pas à vaincre Atlas, les Armures d'Or correspondant à leur signe zodiacal apparaîtront alors pour les protéger. Celles-ci seront au maximum de leur puissance (voir Encyclopédie). Quoi qu'il arrive, les Armures d'Or viendront protéger les joueurs dès leur entrée dans le Temple d'Abel, même s'ils ont réussi à vaincre Atlas sans l'aide de celles-ci.

S'opposer à un dieu !

Le combat contre Abel ne se déroulera que par roleplay. Cependant le MJ n'en informera pas les joueurs. Les joueurs devront comprendre par eux-mêmes que la force physique ne peut venir à bout d'un dieu, et que même la volonté et le cosmos des Chevaliers est insuffisant. Même le sacrifice de l'un des joueurs ne servira à rien.

Ce sera au MJ de déterminer la meilleure façon de vaincre Abel. L'une des meilleures façons sera de réussir à faire revenir Athéna de la mort grâce à la prière et au cosmos. Pour cela les joueurs devront concentrer leur cosmos vers Athéna plutôt que contre Abel.

Si Athéna se réveille, le MJ pourra décider de plusieurs éventualités :

- Abel abandonnera ses idées de conquête et demandera pardon à sa sœur
- Athéna affrontera seule Abel et le vaincra
- Athéna insufflera temporairement à ses Chevaliers la force de vaincre Abel

Le sacrifice d'un joueur pour Athéna (et pour elle seule) permettra également de finir le scénario. Le joueur sera sauvé par Athéna avant de mourir.



Nom : Jaow

Constellation : Lynx

Jaow est l'un des puissants Guerriers de Corona, au service d'Abel. Sûr de lui, comme ses pairs, il éliminera Shura dans un combat à trois contre deux. Persuadé d'être plus fort que les Chevaliers d'Or, il affrontera un Saga blessé durant son combat précédent et périra, brûlé vif, après avoir traversé l'atmosphère.



CARACTERISTIQUES

Force: **7**
Vigueur: **3 / 8 ***
Dextérité: **10**
Perception: **8**
Charisme: **6**
Intelligence: **6**

VERTUS

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

COMPETENCES

Athlétisme: **8**
Arts martiaux: **7**
Bagarre: **8**
Furtivité: **10**
Esquive: **10**
Lutte : **5**
Survie : **6**
Connaissance: **6**
Mêlée : **6**

SPHERES DE POUVOIR

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

SENS

Vue: **11**
Oùie: **8**
Odorat: **8**
Toucher: **7**
Goût: **6**
7^{ème} sens: **10**

COSMOS : 18

VOLONTE: 13

VITALITE: 50 / 90 *

ULTIME COSMOS : 82

* selon que les joueurs incarnent des Chevaliers d'Or ou non

Avantage : Abel s'étant approprié la symbolique de la Couronne Solaire, il confère à ses Guerriers une quasi invulnérabilité aux attaques liées au feu, au froid ou à la lumière. Jaow bénéficie d'un bonus de -4 en difficulté pour contrer des attaques de ce type.



Illustration : The Ponk

SHINING HELL CLAW

L'attaque ultime de Jaow se traduit sous la forme d'un lynx enflammé fondant sur ses victimes. D'une puissance redoutable, elle vint à bout de Shura et rivalisa avec la Galaxian Explosion de Saga.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts lacérants et brûlants (-1)

Complexité : 10 (-10)

Puissance : 85 (-32)

Maîtrise : 31 dés (-25)

Zone d'effet : une personne

Sphère : feu

Coût total: 69

Cosmos: 17



ARMURE DE CORONA DU LYNX

Autrefois simple Armure de Bronze créée pour Athéna, elle fut dérobée par Abel sur le continent de Mü. Après que le dieu ait versé son sang, l'armure s'est transformée pour devenir l'une des protections les plus efficaces de l'univers. (Valeur : 471 points d'armure)

Capacité protectrice : 60 (-385)

Seuil de destruction : 120

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

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

Régénération : niveau 3 (-3)

Cosmos : +30 (-81)



Nom : Bérénice

Constellation : Chevelure

Second serviteur d'Abel, Bérénice éliminera Camus grâce à son terrible Golden Death Hair. Il affrontera par la suite Hyoga afin de le convaincre de créer un cercueil de glace pour Athéna. Fou de rage en apprenant la mort de Camus, Hyoga puisera au fin fond de ses forces et dans l'amour de sa mère pour vaincre le Corona Saint.



CARACTERISTIQUES

Force: **5**
 Vigueur: **3 / 8 ***
 Dextérité: **8**
 Perception: **10**
 Charisme: **7**
 Intelligence: **9**

VERTUS

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

COMPETENCES

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

SPHERES DE POUVOIR

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



SENS

Vue: **10**
 Ouïe: **10**
 Odorat: **10**
 Toucher: **10**
 Goût: **10**
 7^{ème} sens: **12**

COSMOS : 19

VOLONTE: 14

VITALITE: 52 / 92 *

ULTIME COSMOS : 96

* selon que les joueurs incarnent des Chevaliers d'Or ou non

Avantage : Abel s'étant approprié la symbolique de la Couronne Solaire, il confère à ses Guerriers une quasi invulnérabilité aux attaques liées au feu, au froid ou à la lumière. Bérénice bénéficie d'un bonus de -4 en difficulté pour contrer des attaques de ce type.

Illustration : The Ponk

GOLDEN DEATH HAIR

Cette technique très élégante n'en est pas moins meurtrière. A l'instant où les Cheveux de Bérénice touchent un ennemi, ils le paralysent.

Type : malus et offensif (-5)

Effet : immobilisation et dégâts destructifs (-6)

Zone d'effet : une personne

Zone immobilisée : tout le corps (-5)

Complexité : 10 (-10)

Maîtrise : 30 dés (-24)

Jet adverse pour se libérer des cheveux: force x2

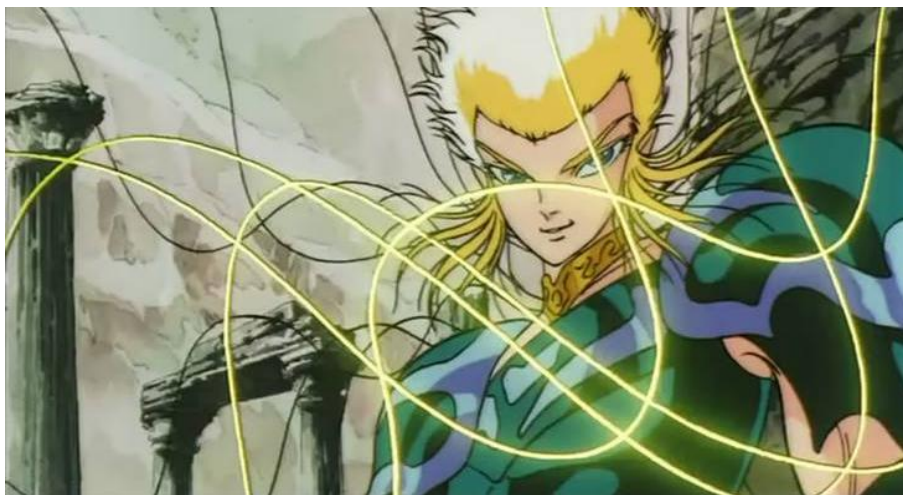
Jet adverse pour résister aux dégâts : vigueur x2

Sphère : matérielle

Coût total : 74

Cosmos : 18

Il est impossible d'esquiver les cheveux. La victime est emprisonnée tant qu'elle ne réussit 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.



ARMURE DE CORONA DE LA CHEVELURE

Autrefois simple Armure d'Argent créée pour Athéna, elle fut dérobée par Abel sur le continent de Mü. Après que le dieu ait versé son sang, l'armure s'est transformée pour devenir l'une des protections les plus efficaces de l'univers. (Valeur : 471 points d'armure)

Capacité protectrice : 60 (-385)

Seuil de destruction : 120

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

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

Régénération : niveau 3 (-3)

Cosmos : +30 (-81)



Nom : Atlas

Constellation : Carène

Atlas est de loin le plus puissant des Guerriers de Corona. Véritable colosse, une seule de ses attaques peut vaincre n'importe quel guerrier. Fier et loyal, il éliminera tous les Chevaliers d'Or et de Bronze s'opposant à Abel. Il sera cependant vaincu par un Seiya survolté revêtu de l'Armure d'Or du Sagittaire.



CARACTERISTIQUES

Force: **11**
 Vigueur: **4 / 10 ***
 Dextérité: **11**
 Perception: **10**
 Charisme: **9**
 Intelligence: **9**

VERTUS

Sagesse: **11**
 Maîtrise de soi: **11**
 Courage: **8**
 Conviction: **10**
 Conscience: **9**
 Equilibre: **7**

COMPETENCES

Athlétisme: **9**
 Arts martiaux: **9**
 Bagarre: **9**
 Furtivité: **6**
 Esquive: **11**
 Lutte : **9**
 Survie : **5**
 Connaissance: **5**
 Mêlée : **5**

SPHERES DE POUVOIR

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



SENS

Vue: **11**
 Ouïe: **8**
 Odorat: **8**
 Toucher: **7**
 Goût: **6**
 7^{ème} sens: **15**

COSMOS : 22

VOLONTE: 18

VITALITE: 68 / 116 *

ULTIME COSMOS : 123

* selon que les joueurs incarnent des Chevaliers d'Or ou non

Avantage : Abel s'étant approprié la symbolique de la Couronne Solaire, il confère à ses Guerriers une quasi invulnérabilité aux attaques liées au feu, au froid ou à la lumière. Atlas bénéficie d'un bonus de -4 en difficulté pour contrer des attaques de ce type.

Illustration : The Ponk

BURNING CORONA

Arcane d'une extraordinaire puissance, le Burning Corona d'Atlas est capable de terrasser n'importe quel adversaire, quelle que soit sa protection. Quand Atlas la projette, c'est une véritable boule de magma et d'électricité qui s'abat sur sa victime.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts explosifs et brûlants (-1)

Complexité : 10 (-10)

Puissance : 100 (-38)

Maîtrise : 34 dés (-28)

Zone d'effet : une personne

Sphère : feu

Coût total: 79

Cosmos: 19



ARMURE DE CORONA DE LA CARENE

Autrefois Armure créée pour Athéna, elle fut dérobée par Abel sur le continent de Mü. Après que le dieu ait versé son sang, l'armure s'est transformée pour devenir l'une des protections les plus efficaces de l'univers. (Valeur : 471 points d'armure)

Capacité protectrice : 60 (-385)

Seuil de destruction : 120

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

Régénération : niveau 3 (-3)

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

Cosmos : +30 (-81)



Lucifer : Saishuseisen no Senshitachi



Background : le prince du mal



« Toi Lucifer, l'enfant de l'aube. Toi, l'astre du matin, qui dominait les nations, pourquoi fut tu banni des cieux ? Toi qui étais Lumière, le fils de Dieu, qu'est-ce qui a provoqué ta chute ? »

Livre d'Isaïe (14, 12-15)

La déchéance de l'Ange et des hommes

Quand le monde fut créé par Dieu, ce dernier accorda à l'ange Lucifer l'intelligence et la beauté ultime. Obnubilé par sa perfection et sa puissance, l'ange voulut s'élever au dessus des autres. En châtement, il fut banni du Paradis par Dieu et plongé en Enfer sous la surveillance du sombre Hadès.

Mais son passage de la Lumière absolue à l'Obscurité totale ne fit qu'augmenter sa haine envers Dieu. Il continua de ruminer des plans démoniaques.



Même enfermé aux Enfers, le prince des ténèbres continuait d'exercer une influence maléfique dans le cœur des hommes. Sa première action fut de provoquer l'exil des hommes en dévoilant la vérité sur le Fruit de la Connaissance à Adam et Eve. Ayant enfreint les ordres de Dieu, Adam et Eve furent bannis de l'Eden et leur progéniture fut condamnée à travailler et souffrir pour vivre. Au fil des années, les plus pervers d'entre eux se mirent à vouer un culte à Lucifer. Ces adorateurs



de Satan, en faisant preuve de violence et de sacrifices, alimentaient peu à peu son pouvoir.

C'est ainsi qu'il put, malgré sa captivité, agir directement sur Terre à de multiples reprises. Mais chaque fois, ses desseins furent stoppés. Ses adversaires les plus farouches étaient l'Archange Michaël, la déesse Marishi-Ten de Chine, et l'Olympienne Athéna.

Ces échecs répétés l'obligèrent à revoir ses plans, et attendre l'occasion d'être définitivement libéré des Enfers. En attendant patiemment ce jour, Lucifer joue le rôle de tentateur de l'humanité.

Lucifer est-il le diable ?

Autrement dit, l'équivalent maléfique de Dieu, alias Satan ? Si la plupart des croyants et des divinités reconnues s'accordent pour octroyer à Lucifer le symbole du mal à l'état pur et le rôle du Tentateur, il est intéressant de se questionner sur ce qui a poussé Lucifer à tomber du côté obscur.

Qui a tenté Lucifer, lui qui était autrefois le « Porte Lumière » (en latin, « Luci » signifie Lumière, et « Fero » signifie Porte) ? Est-ce naturellement que le pouvoir infini qui lui a été donné a corrompu son âme divine ? Dieu étant omniscient, n'avait-il pas prévu qu'en donnant tant de pouvoir à un Ange, ce dernier serait systématiquement perverti ?

N'est-il pas possible que cette déchéance ait été prévue depuis l'origine du monde, Lucifer étant réduit au rôle de marionnette au service de Dieu ? Deux alternatives s'offrent alors : soit Dieu n'était pas omniscient et donc imparfait, soit il fut le créateur du démon Lucifer.

Reste à déterminer pourquoi. Dieu a-t-il, comme les hommes qu'il a fait à son image, un côté mauvais ? Ou cette décision était-elle nécessaire pour assurer un équilibre entre bien et mal ? Certaines religions expliquent que le rôle du Tentateur, attribué à Lucifer, est nécessaire dans l'évolution des hommes. Ainsi, il n'existe pas de mérite à faire le bien si le mal n'existe pas.

Peut-être même que le rôle de Lucifer était avant toute chose destiné aux autres dieux, soit disant parfaits mais raffolant pourtant d'intrigue et débordant d'ambitions !

Les voies du Seigneur sont impénétrables.



Le Pandémonium

Lorsque Lucifer se révolta contre dieu, une grande bataille eut lieu et divisa les cieux. D'un côté les partisans de Lucifer et de l'autre les Archanges fidèles à l'Eternel. Lucifer perdit la bataille et tous les Anges qui l'avaient soutenu furent déchus. Ils devinrent des Démons – Seimatenshi – et s'installèrent dans le Pandémonium : le repère de Lucifer situé au fond des Enfers.

L'organisation du Pandémonium est la symétrie parfaite de celle du Paradis. Elle est constituée de 9 Chœurs de 8 anges déchus, soit 72 Seimatenshis :

- Les Séraphins
- Les Chérubins
- Les Trônes
- Les Dominations
- Les Puissances
- Les Vertus
- Les Principautés
- Les Archanges
- Les Anges

Au Paradis, les anges appartenant à ces Chœurs se voient attribués des missions spécifiques correspondant à leur Chœur. Les Chérubins se doivent de protéger la Connaissance Divine, les Trônes représentent le Jugement, les Puissances sont les gardiens des portes du Paradis, les Anges communiquent avec les hommes etc.

Mais rapidement, les anges déchus utilisèrent les différents Chœurs auxquelles ils appartenaient autrefois comme représentation d'une hiérarchie démoniaque, les démons des Chœurs les plus élevés étant les plus puissants.

Les différentes guerres qui eurent lieu entre Lucifer et les autres divinités finirent par miner la puissance du Pandémonium. Chaque démon vaincu étant banni pendant des millénaires, il leur devient impossible de se matérialiser sur Terre et d'influencer correctement le cœur des hommes.

Scénario ANS : « le Temple de Lucifer »



Préface

Eris, Abel, et Poséidon ont été vaincus et leurs desseins anéantis. Mais leur chute a permis à l'ange déchu Lucifer de rompre le sceau qui le retenait prisonnier en enfer. Grâce au cosmos cumulé des trois dieux grecs, le voilà désormais libre de prendre sa revanche sur les êtres humains et l'une de ses vieilles rivales : Athéna.

A peine libéré, Lucifer se rend au Sanctuaire d'Athéna et lui et ses âmes damnées éliminent les Chevaliers d'Or restants avant de décapiter la statue d'Athéna. De leur côté, Eris, Poséidon et Abel provoquent des catastrophes naturelles et d'autres sbires de Lucifer s'en prennent aux êtres humains.

Les joueurs

Ce scénario comporte deux grandes parties. La première suit la trame du film et est réservée à des joueurs ayant déjà atteint le 7^{ème} sens. Les joueurs peuvent ainsi utiliser des personnages d'anciennes campagnes ou incarner Seiya et ses amis en utilisant l'Encyclopédie ANS. Leur rôle sera d'affronter les 4 plus puissants démons et d'anéantir Lucifer.

La seconde partie s'adresse à des joueurs de niveau bronze ou argent. Leur rôle sera d'enrayer les catastrophes causées par les démons de Lucifer relâchés sur Terre. N'importe quel personnage joueur pourra être utilisé, qu'il soit affilié à Athéna ou non. En effet, Lucifer est devenu une menace pour toutes les divinités, même les maléfiques. Les motivations des personnages à stopper les démons seront donc diverses, mais convergeront vers le même but.

Secourir Athéna ! (encore)

Après que la statue d'Athéna ait été détruite, Saori ressent immédiatement la présence de Lucifer et accourt au Sanctuaire accompagnée de Seiya et ses compagnons. Ils se retrouvent confrontés à Lucifer qui leur apprend de vive voix sa libération. En un éclair, Seiya et les autres sont maîtrisés par les Anges Démoniaques et Saori est capturée.

Saori est décidée à se sacrifier en faisant couler son sang en échange du départ de Lucifer. Elle ignore que les ambitions de ce dernier sont d'utiliser le sang d'Athéna pour détruire les sceaux d'Eris, Poséidon et Abel et augmenter sa propre puissance.

Si les joueurs ont choisi d'incarner la bande de Seiya, ils se réveillent à l'hôpital où l'un d'eux a pu les emmener. Malgré leurs blessures, leur devoir de Chevalier les oblige à se rendre au nouveau Pandémonium



créé par Lucifer près du Sanctuaire. Dans le cas où les joueurs incarnent leurs propres PJ, Seiya et les autres ne sont pas en mesure de se battre et confient cette mission à d'autres Chevaliers d'Athéna, ou guerriers de divinités alliées.

Le Pandémonium

Le Pandémonium est situé dans les montagnes proches du Sanctuaire. L'influence maléfique de Lucifer a transformé les lieux et des pièges sont semés tout au long du chemin. Entre chaque combat, les joueurs survivants seront assaillis de ronces maléfiques. Un jet de dextérité x2 sera effectué, avec soutien possible du cosmos. Un jet de vigueur peut être employé à la place, mais avec un malus de +1 en difficulté. De base, celle-ci commencera à 4 et augmentera de 1 point au fur et à mesure que les joueurs se rapprocheront de Lucifer.

Table de réussites

Table de réussites	
0 réussite	Les ronces agrippent entièrement le personnage et absorbent son énergie. Le joueur doit absolument utiliser son cosmos ou être secouru par un compagnon pour éviter la mort. Il en ressort avec 50% de points de vie et de cosmos en moins ! Ces points perdus alimentent les caractéristiques de son futur adversaire.
1 – 2 réussites	Les ronces recouvrent totalement le personnage mais ce dernier parvient à les détruire. Il perd 25% de ses points de vie et de son cosmos. Ces points perdus alimentent les caractéristiques de son futur adversaire
3 – 4 réussites	Le personnage parvient à se débarrasser des ronces mais celles-ci l'ont malgré tout blessé. Il perd 1D10 point de vie et 1 point de cosmos. Ces points alimentent les caractéristiques de son futur adversaire.
5 – 6 réussites	Le personnage parvient à éviter ou détruire les ronces sans encombre, et poursuit son chemin.
7 – 8 réussites	Le simple cosmos du Chevalier anéantit les ronces maléfiques. Cette action d'éclat ne fait qu'augmenter sa confiance et lui procure +2 points de volonté pour la suite des événements.
+ de 8 réussites	Les ronces sont anéanties par le cosmos du Chevalier. Ce dernier gagne +4 points de volonté et +2 points de cosmos pour la suite des événements.



La route menant à Athéna et au Pandémonium sera gardée par les 4 Seimatenishi du film. En cas de dispersion des joueurs, le MJ décidera de qui rencontrera qui. Les démons ne peuvent pas être influencés par les discours des joueurs (règles « monologue à la Shiryu » non applicable) et n'ont pour seul objectif que la destruction des joueurs.

Il est possible pour les joueurs de s'unir pour attaquer un Seimatenishi, bien qu'Athéna ne tolère pas ce genre de combat inégal. Mais dans ce cas, les démons encore vivants pourront également intervenir.

S'ils parviennent à atteindre Lucifer, les joueurs se heurteront d'abord aux pouvoirs du Prince des Ténèbres contre lesquels ils ne pourront rien. Après avoir été repoussés de multiples fois, l'Armure du Sagittaire viendra recouvrir l'un des personnages (ou Seiya, si un joueur l'incarne) pour en terminer. Cependant, la flèche du Sagittaire atteindra son but uniquement si tous les PJ – quel que soit leur état – s'unissent en un seul cosmos.

Les missions alternatives

Les démons sont relâchés sur Terre et sèment la pagaille. Destruction et meurtres sont leurs crédos. Tous les PJ peuvent être impliqués dans cette bataille. Les Chevaliers d'Athéna, d'Odin ou de Déméter se battront pour sauver la planète, tandis que les Berserkers prendront plaisir à combattre des démons des enfers.

Ce background peut être la source d'une infinité de mini-scénarios pour les MJ. Mission d'annihilation des démons, protection de lieux sacrés, recherche de reliques pour bannir les démons. Elles seront accessibles aux joueurs de tout niveau.

Voici une liste de plusieurs démons pouvant être utilisés dans les scénarios :

Les plus faibles :

Démon	Description	Caractéristiques
Alexh	Démon de la défaite	Il possède des caractéristiques égales à celles du spectre Ox.
Attuku	Démon des tempêtes	Il possède des caractéristiques égales à celles de Dragon Noir
Axaphat	Démon de la ruine	Il possède des caractéristiques égales à celles de Geki
Botis	Démon du poison	Il possède des caractéristiques égales à celles d'Ichi
Haborym	Démon des incendies	Il possède des caractéristiques égales à celles de l'Ennetsu Saint
Zapatan	Démon de la colère	Il possède des caractéristiques égales à celles de Jango
Acaos	Démon de la colique	Il possède des caractéristiques égales à celles de Pégase Noir
Candidia	Démon de la torture	Il possède des caractéristiques égales à celles de Docrates

Les démons de puissance intermédiaires :

Démon	Description	Caractéristiques
Achas	Démon du mutisme	Il possède des caractéristiques égales à celles de Dio. Son armure lui offre un pouvoir supplémentaire de maîtrise 15 et complexité 7 ayant pour effet la suppression du goût.
Nyblas	Démon des visions	Il possède des caractéristiques égales à celles d'Astérion, et il dispose également d'un pouvoir de maîtrise 11 et complexité 7 d'effet hallucination
Nebiros	Démon du brouillard	Il possède des caractéristiques égales à celles de Jamian
Astaroth	Trésorier des enfers	Il possède des caractéristiques égales à celles du spectre Gigant.
Alastor	Démon du Châtiment	Il possède des caractéristiques égales à celles d'Agora.
Uriel	Démon de la trahison	Il possède des caractéristiques égales à celles de Kasaa
Celsius	Démon du froid	Il possède des caractéristiques égales à celles du Crystal Saint
Hyphialtes	Démon du cauchemar	Il possède des caractéristiques égales à celles de Ikki (en début de série)

Les plus puissants démons :

Démon	Description	Caractéristiques
Sabnac	Démon de la Pierre	Il possède des caractéristiques égales à celles d'Argol (y compris son bouclier)
Azraël	Démon de la mort	Il possède des caractéristiques égales à celles de Niobe
Murmur	Démon de la musique	Il possède des caractéristiques égales à celles de Pharaon
Baal	Général des armées	Il possède des caractéristiques égales à celles de Phlégyas

Nom : Belzebuth

Ordre : Ange Démoniaque

Choeur : Séraphin

Appartenant autrefois au chœur des Séraphins, Belzebuth est le plus puissant des Seimatenshi et chevauche un destrier fantôme. C'est un guerrier respectueux envers le courage et la force. Il tiendra en échec les Chevaliers de Bronze, mais perdra face à Seiya revêtu de l'Armure d'Or du Sagittaire.



CARACTERISTIQUES

Force: **10**
 Vigueur: **10 / 4 ***
 Dextérité: **10**
 Perception: **8**
 Charisme: **9**
 Intelligence: **9**

VERTUS

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

COMPETENCES

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

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **5**
 Spirituelle: **0**
 Feu: **0**
 Froid: **0**
 Dimensionnelle: **2**
 Biologique: **0**

SENS

Vue: **8**
 Ouïe: **8**
 Odorat: **8**
 Toucher: **8**
 Goût: **8**
 7^{ème} sens: **14**

COSMOS : 20

VOLONTE: 18

VITALITE: 116 / 68

ULTIME COSMOS : 110



Point particulier : Les Anges Déchus disposent de pouvoirs terrifiants capables de vaincre un adversaire en un ou deux coups. Mais lorsqu'ils furent exilés du paradis, Dieu les maudit et les condamna à vivre éternellement dans les 666 Strates du Pandémonium. Lorsqu'ils se battent à l'extérieur des Enfers, leur vigueur chute considérablement et les rend très vulnérables.

Illustration : The Ponk

GARUDA HELL WING

Belzebuth s'envole dans les airs et fond sur sa proie tel le Garuda : le roi des bêtes volantes. Cette technique est d'une grande violence et ne laisse que peu de chances de survie à ses victimes.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts contondants (-1)

Complexité : 10 (-10)

Puissance : 95 (-36)

Maîtrise : 32 dés (-26)

Zone d'effet : une personne

Sphère : matérielle

Coût total: 75

Cosmos: 18



PROTECTION INFERNALE DU GARUDA

Oiseau géant ayant le corps d'un homme et les serres d'un aigle, le Garuda est le roi des oiseaux. Cette protection démoniaque protège une grande partie du corps et se régénère très vite. C'est également la plus résistante des protections infernales. (Valeur : 172 points d'armure)

Capacité protectrice : 30 (-100)

Seuil de destruction : 60

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

Régénération : niveau 5 (-10)

Cosmos : +22 (-57)

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

Nom : Astaroth

Ordre : Ange Démoniaque

Choeur : Chérubin

Ange déchu ayant rejoint les rangs infernaux de Lucifer, Astaroth est un être très prétentieux. Après avoir fait mordre la poussière aux Chevaliers d'Or avec l'aide des autres anges démoniaques, il terrassera une première fois les Chevaliers de Bronze. Mais il finira par périr de la main d'un Shiryu déterminé à sauver Athéna.



CARACTERISTIQUES

Force: **8**
Vigueur: **10 / 3 ***
Dextérité: **9**
Perception: **6**
Charisme: **7**
Intelligence: **8**

VERTUS

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

COMPETENCES

Athlétisme: **6**
Arts martiaux: **9**
Bagarre: **11**
Furtivité: **8**
Esquive: **5**
Lutte : **1**
Survie : **6**
Connaissance: **8**
Mêlée : **3**

SPHERES DE POUVOIR

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



SENS

Vue: **6**
Oùie: **6**
Odorat: **6**
Toucher: **6**
Goût: **6**
7^{ème} sens: **12**

COSMOS : 18

VOLONTE: 15

VITALITE: 110 / 54 *

ULTIME COSMOS : 92

Point particulier : Les Anges Déchus disposent de pouvoirs terrifiants capables de vaincre un adversaire en un ou deux coups. Mais lorsqu'ils furent exilés du paradis, Dieu les maudit et les condamna à vivre éternellement dans les 666 Strates du Pandémonium. Lorsqu'ils se battent à l'extérieur des Enfers, leur vigueur chute considérablement et les rend très vulnérables.

Illustration : The Ponk

KILLER FANG COBRA

Astaroth possède une technique redoutable qui lui a permis de se débarrasser de plusieurs Chevaliers d'Or. Le Killer Fang Cobra repose principalement sur une vitesse d'exécution extrême combinée à des griffes acérées. Cependant, elle reste simple à analyser. L'effet de surprise joue donc énormément.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts lacérants et perçants (-1)

Complexité : 5

Puissance : 80 (-30)

Maîtrise : 32 dés (-26)

Zone d'effet : une personne

Sphère : matérielle

Coût total: 59

Cosmos: 14



PROTECTION INFERNALE DU NAGA

Le Nagâ était une créature effrayante de la mythologie hindoue, représentant un cobra pourvu de multiples têtes. Cette protection démoniaque protège une grande partie du corps et se régénère très vite. (Valeur : 121 points d'armure)

Capacité protectrice : 22 (-55)

Seuil de destruction : 44

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

Régénération : niveau 5 (-10)

Cosmos : +19 (-48)

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

Nom : Moa

Ordre : Ange Démoniaque

Choeur : Trône

Surnommé le « Chasseur d'âme », Moa combat d'une façon totalement différente des autres anges destructeurs. Grâce au Demon Phantasia, il plonge Hyoga dans un rêve où celui-ci retrouve sa mère. Incapable de porter la main contre elle, il se fait malmené par Moa mais trouve finalement le courage de vaincre ses sentiments, terrassant ainsi Moa.



CARACTERISTIQUES

Force: **6**
 Vigueur: **9 / 2 ***
 Dextérité: **7**
 Perception: **9**
 Charisme: **6**
 Intelligence: **10**

VERTUS

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

COMPETENCES

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

SPHERES DE POUVOIR

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

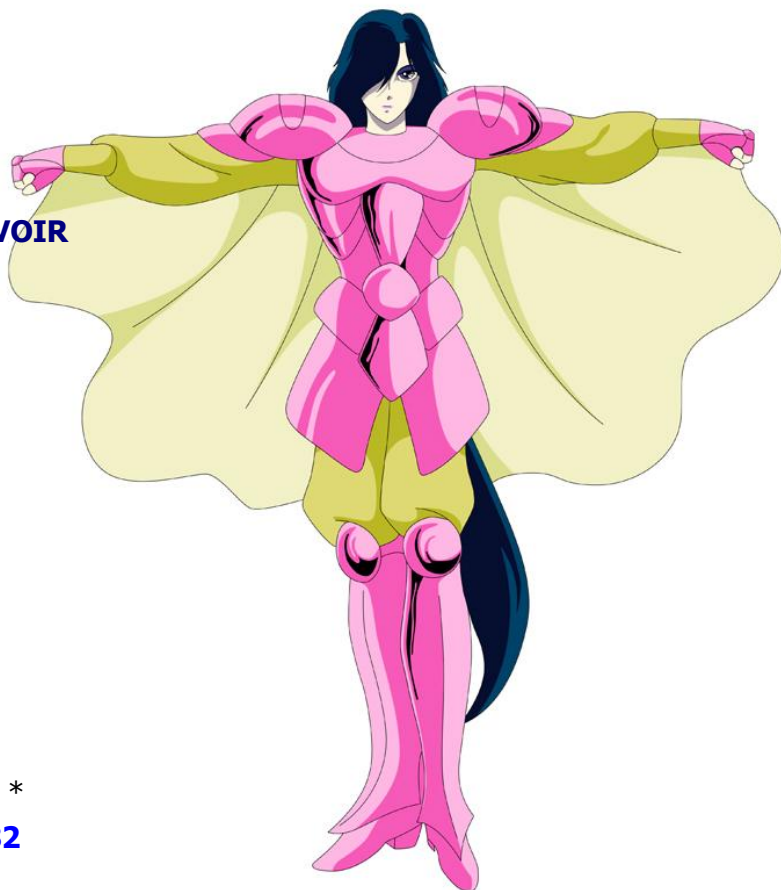


Illustration : The Ponk

SENS

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

COSMOS : 18

VOLONTE: 14

VITALITE: 100 / 44 *

ULTIME COSMOS : 82

Point particulier : Les Anges Déchus disposent de pouvoirs terrifiants capables de vaincre un adversaire en un ou deux coups. Mais lorsqu'ils furent exilés du paradis, Dieu les maudit et les condamna à vivre éternellement dans les 666 Strates du Pandémonium. Lorsqu'ils se battent à l'extérieur des Enfers, leur vigueur chute considérablement et les rend très vulnérables.

DEMON PHANTASIA

Cette technique provient d'un style de Kung Fu dit de la Mante Religieuse mise au point par un moine Shaolin nommé Wang Lang (source : Moerucosmo). Elle est basée sur une succession de coups très rapides et précis, plus tranchants que des lames de rasoirs. D'une puissance moyenne pour un Ange Démoniaque, cette technique est cependant quasi imparable.



Type : mental (-2)

Complexité : 10 (-10)

Maîtrise : 30 dés (-24)

Jet adverse : équilibre + conviction

Effet 1 : Scan Mental (-6)

Le Démon Phantasia permet à Moa de connaître instantanément le passé et les sentiments de son adversaire. 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 Demon Phantasia 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. Moa 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 de Moa.

Effet 3 : Effacement mental (-8)

Si la victime n'a pas réussi à rompre le charme d'elle-même, l'élément principal de l'hallucination disparaîtra définitivement de la mémoire de la victime. Si la victime tente de détruire cet élément au cours de l'hallucination, le charme disparaîtra mais le souvenir sera malgré tout effacé.

Sphère : spirituelle

Coût total: 53

Cosmos: 13

PROTECTION INFERNALE DU PAPILLON

La protection démoniaque du Papillon protège une grande partie du corps et se régénère très vite. (Valeur : 121 points d'armure)

Capacité protectrice : 22 (-55)

Seuil de destruction : 44

Régénération : niveau 5 (-10)

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

Cosmos : +19 (-48)

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

Nom : Eligor

Ordre : Ange Démoniaque

Choeur : Vertu

Cet ange déchu de la Vertu reste très mystérieux du fait de son masque qu'il garde en permanence. Son âme est aussi noire que sa peau et son style de combat est extrêmement agressif et violent. Alors qu'il s'apprêtait à porter le coup de grâce à Shun, Ikki apparut et le terrassa grâce au Genma Ken.



CARACTERISTIQUES

Force: **10**
 Vigueur: **9 / 2 ***
 Dextérité: **11**
 Perception: **4**
 Charisme: **4**
 Intelligence: **5**

VERTUS

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

COMPETENCES

Athlétisme: **7**
 Arts martiaux: **10**
 Bagarre: **11**
 Furtivité: **9**
 Esquive: **8**
 Lutte : **1**
 Survie : **7**
 Connaissance: **6**
 Mêlée : **4**

SPHERES DE POUVOIR

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



SENS

Vue: **4**
 Ouïe: **4**
 Odorat: **4**
 Toucher: **4**
 Goût: **4**
 7^{ème} sens: **11**

COSMOS : 16

VOLONTE: 14

VITALITE: 100 / 44 *

ULTIME COSMOS : 79

Point particulier : Les Anges Déchus disposent de pouvoirs terrifiants capables de vaincre un adversaire en un ou deux coups. Mais lorsqu'ils furent exilés du paradis, Dieu les maudit et les condamna à vivre éternellement dans les 666 Strates du Pandémonium. Lorsqu'ils se battent à l'extérieur des Enfers, leur vigueur chute considérablement et les rend très vulnérables.

Illustration : The Ponk

SEIMA TORO KEN

Cette technique provient d'un style de Kung Fu dit de la Mante Religieuse mise au point par un moine Shaolin nommé Wang Lang (source : Moerucosmo). Elle est basée sur une succession de coups très rapides et précis, plus tranchants que des lames de rasoirs. D'une puissance moyenne pour un Ange Démoniaque, cette technique est cependant quasi imparable.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts lacérants et perçants (-1)

Complexité : 10 (-10)

Puissance : 50 (-18)

Maîtrise : 36 dés (-30)

Zone d'effet : une personne

Sphère : matérielle

Coût total: 61

Cosmos: 15



PROTECTION INFERNALE DE LA MANTE RELIGIEUSE D'OR

La Mante Religieuse est un prédateur cruel qui a la réputation de dévorer le mâle lors de l'accouplement. Cette protection démoniaque protège une grande partie du corps et se régénère très vite. (Valeur : 121 points d'armure)

Capacité protectrice : 22 (-55)

Seuil de destruction : 44

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

Régénération : niveau 5 (-10)

Cosmos : +19 (-48)

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



PARTIE 5 : Tenkai

Tenkai : Overture



Background : le châtime des dieux



« Quand les hommes s'attaquent aux dieux, peut-on leur pardonner ? Quelle punition méritent-ils ? »

« Les dieux qui se sentent trop prêts des hommes ne valent pas mieux qu'eux. Voilà la vérité. »

« En quoi les dieux valent-ils mieux que les hommes ? Qui sont ces dieux qui refusent de protéger ceux qui luttent et souffrent pour vivre ? »



Le courroux divin

Pour s'être de maintes fois opposés à eux, pour les avoir oublié, pour ne plus les prier, les hommes ont provoqué la colère des dieux. La déchéance de l'humanité a suscité chez certaines divinités le désir de purifier le monde en l'éradiquant pour mieux le reconstruire. C'est ce que décidèrent entre autre Hadès et Poséidon.

Mais les innocents doivent-ils payer pour le mal de leurs pairs ? Jadis, Dieu voulut détruire Sodome pour punir les hommes de leur souillure. Mais Abraham lui demanda : « S'il n'y a ne serait-ce qu'un seul juste à Sodome, détruiras-tu quand même la ville ? ». « Non, répondit Dieu, s'il se trouve au moins un juste, je ne la détruirai pas ».



Cette parabole symbolise la lutte des Chevaliers d'Athéna contre la tyrannie des dieux. Bien plus que de se battre au nom d'une divinité, les Saints ont risqué leur vie *auprès* d'Athéna et *au nom* de l'humanité qui pour eux, mérite d'être sauvée. C'est ainsi que Seiya et les Chevaliers de Bronze,

d'Or et d'Argent se sont sacrifiés pour anéantir les menaces que représentaient Poséidon et Hadès. Mais en scellant ainsi des dieux primordiaux, les hommes – tous Chevaliers qu'ils soient – n'ont-ils pas commis le plus grand des blasphèmes ?

Ce fut l'opinion des dieux de l'Olympe, qui condamnèrent unanimement les Chevaliers d'Athéna ainsi que la déesse. Les âmes des Chevaliers d'Or défunts furent scellées dans une montagne de pierre à leur effigie. Condamnés à ne jamais connaître la paix et voir de leur cœur la chute de leur déesse et des hommes pour qui ils se sont battus.

Athéna fut destituée de son poste, et le Sanctuaire fut confiée à sa sœur, Artémis.

Quant aux blasphémateurs ayant commis le plus grand sacrilège, ils furent condamnés à mort en tant que prémices de souffrances plus grandes encore dans l'au-delà. Les Anges, envoyés des dieux, ont pour mission de les éradiquer.

Athéna, divinité humaine

Refusant de laisser mourir les Chevaliers qui se sont battus pour elle, Athéna accepta sa destitution en échange d'une vie paisible pour Seiya et ses amis. Mais une fois de plus, les Chevaliers de Bronze lui firent comprendre qu'ils ne se battaient pas parce qu'elle le leur demandait, mais pour ce qu'elle représentait.

« Ce n'est pas notre armure ni l'existence même d'Athéna qui fait de nous des Chevaliers. Mais toutes les blessures qui ont forgé notre corps et notre cœur ! »

Cette phrase d'Ikki résume parfaitement l'état d'esprit des Chevaliers qui ont embrassé leur destinée. Même si leur déesse n'existait plus, les Chevaliers d'Athéna seraient toujours présents pour protéger l'humanité. En comprenant cela, Athéna devient plus l'humaine Saori que la déesse, mais elle provoque d'autant plus le courroux des Olympiens.

Scénario ANS : Tenkai

Comment se terminera cette lutte entre l'humanité révoltée et les dieux tout-puissants ? Quel camp choisiront les Chevaliers d'Athéna ? C'est à vous seuls de décider.

Seiya et ses compagnons ont choisi leur idéal, mais ont peut-être choisi du même coup la damnation éternelle.

Jabu et les autres Chevaliers ont décidé d'obéir aux dieux. Shaina semble avoir abandonné toute idée de révolte, mais par amour pour le Chevalier Pégase. Ces choix sont au cœur des hommes, et ils le seront dans le cœur des joueurs d'ANS.



Libre à vous d'incarner Seiya pour revivre ce cinquième film pas à pas, et d'avoir une chance d'affronter Apollon. Mais que sont devenus les nombreux autres Chevaliers inconnus qui se sont battus dans les campagnes des plus vicieux MJ ?

Dans cette extension, les Anges d'Artemis ont une puissance toute relative. Elle égale tout au plus celle des meilleurs Chevaliers d'Argent. L'idée n'est pas ici de se battre contre des surhommes mais de réfléchir aux questions soulevées par le Tenkai Overture. En outre, ce scénario devient accessible à n'importe quel type de joueur, qu'il soit toute jeune chevalier de bronze ou vétéran proche du 7^{ème} sens. Pour insister sur le roleplay, les MJ pourront faire jouer la malédiction des dieux qui inflige un malus très important de conscience aux plus puissants joueurs. Ceux-ci ne pourront donc pas user de toute leur puissance, et se retrouver dans la même situation que Seiya face à Tôma d'Icarus.

Bonne chance Chevaliers !



Illustrations : The Ponk

Nom : Theseus

Divinité : Artémis

Son véritable nom est inconnu, mais il porte désormais le nom de l'ancien héros grec Thésée. Il ne se présente à Shun que comme étant un ange au service d'Artémis chargé d'éliminer les derniers Chevaliers d'Athéna. Il excelle au corps à corps et en esquive, mais malgré sa technique, il périra en recevant le Hoo Yoku Ten Sho de Ikki.



CARACTERISTIQUES

Force: **5**
 Vigueur: **3**
 Dextérité: **8**
 Perception: **7**
 Charisme: **5**
 Intelligence: **6**

VERTUS

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

COMPETENCES

Athlétisme: **3**
 Arts martiaux: **9**
 Bagarre: **9**
 Furtivité: **9**
 Esquive: **9**
 Lutte : **2**
 Survie : **2**
 Connaissance: **5**
 Mêlée : **0**

SPHERES DE POUVOIR

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



SENS

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

COSMOS : 12

VOLONTE: 8

VITALITE: 40

ULTIME COSMOS: 38

Point particulier : Thésée excelle dans les attaques simultanées. Il dispose de 1 réussite gratuite par tour lorsqu'il désire effectuer une action multiple.

Illustration : The Ponk

RAYONS DE LUMIERE

Thésus projette des rayons de lumière. Leur puissance n'est pas très grande mais répétée plusieurs fois, cette attaque peut devenir dangereuse.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts contondants (-1)

Puissance : 20 (-6)

Maîtrise : 14 dés (-8)

Complexité : 8 (-6)

Sphère : matérielle

Coût Total : 25

Cosmos : 5



BOULE DE LUMIERE

Thésée concentre toute la lumière qu'il peut générer en une seule boule de grande puissance mais beaucoup plus lente que ses rayons de lumière.



Type : offensif (-2)

Effet : dégâts contondants (-1)

Puissance : 50 (-18)

Maîtrise : 16 dés (-10)

Complexité : 5

Sphère : matérielle

Coût Total : 31

Cosmos : 7

ARMURE ANGELIQUE DE THESEE

Sans posséder de résistance hors du commun, cette armure comparable à une Silver Cloth offre un très bon potentiel de cosmos et la faculté unique de pouvoir se déplacer dans les airs. (Valeur : 51 points d'armure)

Capacité protectrice : 10 (-10)

Seuil de destruction : 20

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

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

Régénération : niveau 1

Cosmos : +16 (-39)

Spécial : l'Armure de Thésée permet à son porteur de flotter dans les airs et de voler lentement sur de courtes distances. Employée en combat, cette faculté lui permet d'esquiver plus facilement les attaques. Il reçoit ainsi un bonus de -2 en difficulté pour toute esquive utilisant le vol.

Nom : Odyséus

Divinité : Artémis

Ce second ange au service d'Artémis a reçu pour nom angélique celui du héros homérique Odyséus, également connu sous le nom d'Ulysse. Si ses compétences martiales sont en retrait par rapport à ses compagnons, il dispose d'une faculté incroyable lui permettant de renvoyer toutes les attaques à leur propriétaire. Il succombera cependant sous les coups cumulés de Hyoga et Shiryu.



CARACTERISTIQUES

Force: **3**
 Vigueur: **3**
 Dextérité: **5**
 Perception: **10**
 Charisme: **4**
 Intelligence: **8**

VERTUS

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

COMPETENCES

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

SPHERES DE POUVOIR

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



SENS

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

COSMOS : 13

VOLONTE: 9

VITALITE: 42

ULTIME COSMOS: 41

Point particulier : Odyséus est capable d'analyser une technique rien qu'en la voyant. Il reçoit un bonus de -1 en difficulté et de +2 réussites gratuites pour analyser les techniques secrètes qui lui sont lancées.

Illustration : The Ponk

BOULE DE LUMIERE

Tout comme Thésée, Odysée peut projeter une lente mais puissance boule de lumière.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts contondants (-1)

Puissance : 50 (-18)

Maîtrise : 16 dés (-10)

Complexité : 5

Sphère : matérielle

Coût Total : 31

Cosmos : 7



RENOI DE TECHNIQUES

Le talent inné d'Odysée lui permet d'analyser et le plus souvent renvoyer une attaque adverse vers son propriétaire. Cette faculté lui a permis de geler entièrement Hyoga et Shiryu et de renvoyer tous les météores de Seiya.

Type : modification psychique (-2)

Effet : boost de la perception (-5)

Puissance : +6 points de perception pendant 1 tour (-3)

Dans les règles, Odysée utilisera ce boost pour tenter une analyse de technique avec comme difficulté la complexité adverse. La sphère utilisée dépendra de la nature de la technique employée. Selon les réussites, la technique pourra être absorbée et même renvoyée. Elle ne fonctionne pas sur les attaques psychiques ou d'illusions. La table de réussites diffère de celle employée dans les règles de base :

Table de réussites nettes	
0 RN	Odysée subit 100% de la technique.
1 RN	Odysée subit 75% de la technique.
2 RN	Odysée subit 50% de la technique, mais la technique donne l'impression d'être annihilée.
3 RN	Odysée subit 25% de la technique, mais la technique donne l'impression d'être annihilée.
4 RN	L'attaque adverse est totalement annihilée.
5 RN	L'attaque adverse est renvoyée à 50% de sa puissance
6 RN	L'attaque adverse est renvoyée à 75% de sa puissance
7 RN	L'attaque adverse est renvoyée à 100% de sa puissance
8 RN	L'attaque adverse est renvoyée à 200% de sa puissance

Sphère : biologique

Coût Total : 10

Cosmos : 2

ARMURE ANGELIQUE D'ULYSSE

Cette armure angélique offre une bonne résistance et une très grande régénération.

(Valeur : 49 points d'armure)

Capacité protectrice : 12 (-16)

Seuil de destruction : 24

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

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

Régénération : niveau 5 (-10)

Cosmos : +10 (-21)

Nom : Tôma d'Icarus

Divinité : Artémis

Tôma fut enfermé dans une prison céleste pour avoir voulu s'élever au dessus des dieux. Il fut libéré par Artemis qui lui proposa une mission : éliminer les Chevaliers d'Athéna ayant commis le même péché que lui. Tôma accepta afin de rencontrer le fameux Seiya, l'homme qui aurait vaincu les dieux. Il apprendra de Seiya le véritable sens de l'abnégation et se sacrifiera pour sauver Athéna de la flèche d'or d'Artémis.



CARACTERISTIQUES

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

VERTUS

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

COMPETENCES

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

SPHERES DE POUVOIR

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



SENS

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

COSMOS : 15

VOLONTE: 12

VITALITE: 64

ULTIME COSMOS: 52

Point particulier : Tôma est en réalité le jeune frère de Marine. Ils furent séparés dès leur enfance sous des conditions très mystérieuses. Marine passa toute sa vie à le rechercher, en vain, jusqu'au retour de Tôma en tant qu'ange Icarus.

Illustration : The Ponk

ELECTRICITE

Tôma est capable de générer de l'électricité grâce à son cosmos et de foudroyer en conséquence ses adversaires. Les décharges ne sont pas exceptionnellement violentes mais provoquent une convulsion des membres et atrophient les muscles.

Type : offensif + malus (-5)

Effet 1 : dégâts électriques (-1)

Effet 2 : entrave aux actions (-2)

Puissance : 10 points de dégâts (-2)

Malus : -1 dé pendant 2 tours (-2)

Maîtrise : 15 dés (-8)

Complexité : 7 (-4)

Sphère : matérielle

Coût Total : 27

Cosmos : 6



LANCE D'ELECTRICITE

En concentrant l'électricité de façon rectiligne, Tôma crée une lance.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts perçants (-1)

Puissance : 40 (-14)

Maîtrise : 16 dés (-10)

Complexité : 7 (-4)

Sphère : matérielle

Coût Total : 31

Cosmos : 7



ARMURE ANGELIQUE D'ICARE

Sans posséder de résistance hors du combat, cette armure comparable à une Silver Cloth offre une bonne résistance et un bon potentiel de cosmos. (Valeur : 50 points d'armure)

Capacité protectrice : 12 (-16)

Seuil de destruction : 24

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

Zone de couverture : normale

Régénération : niveau 2 (-1)

Cosmos : +17 (-33)