

ANS

Livre des Règles





Qu'est-ce que ANS ?

Vous avez toujours rêvé d'incarner un de ces chevaliers d'Athena ? Vous tenez l'occasion de le réaliser et de faire revivre votre série préférée en jouant à ANS : Athena no Saint !

ANS est un jeu de rôle papier consacré à l'univers de Saint Seiya. Par défaut vous incarnez un jeune chevalier de bronze mais les possibilités n'ont d'égale que votre imagination et celui de votre MJ (maître de jeu). Il vous est donc possible d'incarner marinas, spectres ou autre guerriers au service d'une nouvelle divinité. Rien ne vous empêche de prendre le rôle d'un des chevaliers d'or pour des campagnes épiques !



ANS est un jeu de rôle fait par les fans et pour les fans. Il est entièrement gratuit. Nos sources d'inspiration sont notre imagination, notre réflexion et notre connaissance de l'univers de Saint Seiya.



ANS concrètement c'est :

- **un Livre des Règles.** Les règles sont souples et flexibles : elles donnent une grande place au roleplay tout en fixant des bases précises à respecter. Le but est de coller le plus à Saint Seiya, ainsi les principes fondamentaux du manga sont respectés : rôle de la volonté, du cosmos, des 7 sens, de l'amour, de la foi, du fameux "une attaque ne fonctionne pas deux fois" (règle qui n'est pas si systématique qu'elle le laisse croire.. comme dans le manga). Le système d'expérience est "juste" : il récompense les joueurs en fonction de leurs actions et surtout de leur roleplay.

- **un Manuel de Création.** Vous créez votre chevalier de A à Z. Caractéristiques, vertus, compétences, 5 sens, background, bottes secrètes et armure. Les règles d'ANS n'ont pas pour objectif de faire des personnages "grobill". Ainsi toutes les caractéristiques sont importantes et un personnage possédant un charisme et une intelligence très élevés pourra être en mesure de vaincre un adversaire dont la force et la vigueur sera démesurée. La création de botte secrète est très flexible et vous permettra de créer des bottes uniques pour votre personnage. Grâce à ce système, toutes les bottes de la série ont pu être recréées.

- **une Encyclopédie.** Elle recense tous les personnages de la série - anime ou manga - des Chevaliers de Bronze aux chevaliers d'or, en passant par le seigneur Crystal, Ohko et autres personnages secondaires. Leurs caractéristiques, leurs bottes secrètes et leur armure ont été établies en fonction du manuel de création.

Contactez l'équipe d'ANS :

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

Illustration de la couverture: Marco Albiero



Table des matières

Les règles de base.....	5
Lexique.....	5
De l'importance du roleplay.....	5
Malus et bonus.....	5
Attributs d'un Chevalier.....	6
Bottes secrètes.....	7
Attributs d'une Armure.....	8
Les actions.....	9
Le combat.....	12
Les étapes d'un combat.....	12
Dégâts et localisations.....	12
Mouvements de combat.....	14
Détérioration des armes, armures et boucliers.....	15
Attaques simultanées et contre-attaques.....	16
Les Actions Multiples.....	16
Combat à plusieurs contre un.....	17
Les feintes.....	18
Cosmologie.....	20
Le Cosmos.....	20
La Volonté.....	20
Le Septième Sens.....	21
Règles avancées.....	23
Analyser une botte secrète.....	23
Convaincre ou influencer son adversaire.....	24
Prier une divinité.....	25
Le sacrifice.....	25
Don de cosmos.....	25
Réparer une armure.....	26
Soigner un blessé.....	27
Harmonie avec l'armure.....	27
Sphères de pouvoir.....	28
La progression du chevalier.....	30
L'Expérience (XP).....	30
Les récompenses.....	31
Remerciements.....	32

Chapitre 1 : règles de base



Illustration : YLY

ANS Les règles de base.

Ce chapitre a pour but de poser les bases du jeu, en décrivant le système d'actions et les différents attributs d'un personnage. La création à proprement dit n'est pas abordée ici, mais dans le document annexe intitulé « Manuel de Création ». Il est nécessaire de connaître les règles de base avant de créer son personnage.

Lexique

MJ : il s'agit du maître de jeu, autrement dit la personne qui détient les clés de la partie, contrôle le scénario et tous les personnages à l'exception de ceux incarnés par les joueurs. En cas de litige, le MJ a toujours raison.

PJ : personnage incarné par le joueur.

PNJ : personnages incarnés par le MJ. Il peut s'agir d'ennemis, d'alliés ou de personnes insignifiantes.

Action : tentative réalisée par un PJ ou un PNJ, dont le résultat n'est pas courant d'avance.

Groupement de dés : nombre de D10 (dés à dix faces) que le joueur doit lancer pour tenter d'accomplir une action. Ce nombre est généralement donné par la combinaison d'une caractéristique et d'une compétence, ou par la maîtrise d'une botte secrète.

Difficulté : résultat à obtenir pour qu'un dé soit considéré comme une réussite brute. La difficulté est de 6 par défaut.

Réussite brute (RB) : nombre de dés dont le résultat est supérieur ou égal à la difficulté.

Seuil : nombre de RB à obtenir pour que l'action soit réussie. Il s'agit soit d'un nombre déterminé par le MJ ou une table, soit du nombre de RB de l'adversaire.

Réussite nette (RN) : différence entre le nombre de RB et le seuil. Plus le nombre de RN est important, plus la réussite est exceptionnelle.

Tour : mesure temporelle utilisée durant les combats, afin de séparer les différents assauts. Un tour correspond généralement à une attaque opposée à une défense.

De l'importance du roleplay

Afin de rester le plus fidèle à cette série mythique qu'est Saint Seiya, ANS est un jeu qui favorise le roleplay. Il n'est donc ici pas question d'enchaîner des combats sans âme se résumant à des lancers de dés.

Les règles d'ANS favorisent le roleplay car un bon roleplay permet d'obtenir des avantages :

- diminuer la difficulté des jets de dés
- gagner + d'expérience en fin de scénario

Ainsi, rentrez à 100% dans la peau de votre personnage ! Décrivez vos actions avec précision, n'hésitez pas à parler à vos adversaires en plein combat pour les convaincre de la noblesse de votre cause, imprégnez vous de l'abnégation, de la fraternité et du sens du sacrifice qu'ont tous les chevaliers de Bronze... et les règles seront de votre côté.

Malus et bonus

Les malus et bonus du jeu peuvent s'appliquer sur trois éléments, dépendamment de la nature du malus/bonus.

- la difficulté d'un jet peut être augmentée si le roleplay du joueur est excellent, ou diminuée s'il est médiocre. Des malus/bonus sont également appliqués en fonction des mouvements de combat choisis, ou l'utilisation d'une arme externe.
- le groupement de dés d'une action diminue si le personnage subit des dommages physiques (hémorragie, fracture) ou psychiques (traumatisme, choc mental).
- certains éléments propres à Saint Seiya, tels que le cosmos ou l'armure, apportent des bonus de RB.

Seiya est en plein duel contre Aiolia et a reçu de multiples fois son terrible Lightning Plasma. Il subira un malus de -4 dés sur toutes ses actions du fait de sa forte hémorragie et de sa jambe fracturée. Pendant ce temps Cassios a pour intention d'intercepter Shiryu et Shun qui courent à la rescousse de leur ami. Sous-estimant le géant, les deux chevaliers de bronze courent sans se soucier de sa présence. Cassios bénéficie d'un bonus de -2 en difficulté pour les attaquer grâce à l'effet de surprise.

Attributs d'un Chevalier

Un Chevalier est avant tout un surhomme, un être exceptionnel rompu à de nombreuses techniques de combat, doté d'une résistance incroyable et capable de puiser sa force dans le cosmos.

Cette section vise à décrire les différents attributs qui composent la fiche d'un PJ et d'un PNJ.

LES SOURCES D'ÉNERGIE

Le Cosmos est la force intérieure des chevaliers. En faisant exploser son cosmos, un chevalier peut dégager une puissance surhumaine telle qu'on dit qu'ils peuvent détruire les étoiles et briser les montagnes.

La Volonté est une force de l'esprit qui permet d'accomplir des miracles. C'est grâce à leur volonté inflexible que les chevaliers de bronze ont réussi à vaincre des adversaires beaucoup plus forts qu'eux et à se relever malgré leurs innombrables blessures.

Les Points de Vie (PV) correspondent à l'état de santé du personnage. Plus les chevaliers subissent de blessures, plus leurs points de vie diminuent et leur corps se dégrade (plaies, hémorragies, fractures). Un nombre de PV nul peut entraîner la mort, à moins d'un sursaut de volonté ou d'une aide extérieure.

LES CARACTÉRISTIQUES

La Force détermine si votre personnage est costaud. Plus la force est élevée, plus le chevalier peut se défaire d'étreinte, briser des objets, défoncer des portes, arracher des piliers. La force influe également sur les dégâts causés à l'adversaire en corps à corps.

La Vigueur détermine la résistance corporelle de votre personnage. Elle détermine en majeure partie les points de vie, et joue un rôle essentiel quant à la résistance face au poison et à la maladie. Une solide constitution permet également d'encaisser des coups afin d'en absorber les dommages.

La Dextérité détermine l'adresse et la rapidité de votre personnage. Un chevalier avec une bonne dextérité pourra plus facilement atteindre sa cible en corps à corps ainsi qu'esquiver ou parer les coups adversaires. C'est l'une des caractéristiques les plus importantes car la plus souvent utilisée.

La Perception détermine l'acuité des 5 sens. Elle permet de détecter d'éventuels pièges ou éléments particuliers de l'environnement. Le chevalier utilise sa

perception pour déceler les illusions, et pour trouver les failles dans les techniques secrètes de ses adversaires et également de ressentir le cosmos d'un adversaire avec plus ou moins de précision.

Le Charisme détermine l'aura sociale du personnage. Un personnage au charisme élevé pourra plus facilement devenir le leader d'un groupe, il sera écouté et respecté voire craint. Le charisme permet au chevalier d'influencer son adversaire, le déstabiliser et même de le faire changer totalement d'avis. Selon la volonté du PJ, le charisme peut également correspondre à la beauté du personnage et à faculté d'attraction sensuelle.

L'Intelligence détermine le niveau intellectuel du personnage, ses facultés de réflexion que ce soit en combat ou dans la vie. Plus l'intelligence du chevalier est élevée, plus il est difficile de le faire tomber dans un piège, et plus ce dernier a de facilités pour analyser les techniques secrètes de ses adversaires.

LES VERTUS

La Sagesse détermine la faculté du chevalier à comprendre les lois régissant l'univers et le cosmos afin d'en exploiter au mieux la puissance. Elle détermine également si le chevalier est capable de distinguer le Bien et le Mal, quel que soit le camp qu'il choisit. Enfin, la voie de la sagesse permet également de déceler certaines illusions, et elle permet de maîtriser plus facilement les attaques mentales.

La Maîtrise de Soi détermine si le chevalier est capable de canaliser ses émotions pour accroître son cosmos. Un chevalier qui se laisse envahir par ses émotions peut avoir ainsi une maîtrise de soi forte (car il sait les transformer en cosmos pur) ou faible (il se laisse entièrement dominer par ses sentiments). Attention, une Maîtrise de Soi qui tomberait à zéro signifierait que le chevalier tomberait sous le joug d'une colère ou d'une tristesse incontrôlable.

Le Courage détermine si le chevalier est valeureux et téméraire. Le courage permet d'affronter et de vaincre la peur. Il entre en compte dans la Volonté du chevalier. Un courage qui tomberait à zéro provoquerait une phobie permanente chez le chevalier selon les circonstances.

La Conviction détermine si le chevalier croit en des valeurs, à une divinité, à ses rêves. Un chevalier doté d'une forte conviction sera difficile à influencer et dispose d'une grande volonté. Une conviction nulle pourrait pousser le chevalier au bord du suicide.

La Conscience détermine à quel point le chevalier connaît ses propres pouvoirs et son cosmos. En effet si chaque être possède un cosmos, seuls de rares initiés sont capables de l'exploiter et de le faire exploser. Parmi eux, les plus valeureux sont capables de le sublimer jusqu'à l'infini : on dit qu'ils maîtrisent le 7ème sens. La conscience correspond concrètement au nombre maximal de points de cosmos que le chevalier peut dépenser en un tour.

L'Équilibre détermine l'équilibre mental du personnage. Un chevalier possédant un équilibre élevé résistera plus facilement aux attaques mentales. Au contraire, un chevalier dont l'équilibre chuterait à zéro tomberait dans la folie. L'équilibre assure la récupération dans le temps du cosmos et de la volonté.

LES COMPÉTENCES

La Bagarre permet au chevalier de donner des coups de poings, des coups de pieds et autres coups violents. Elle permet également de parer des attaques.

L'Esquive permet d'éviter simplement que les coups d'un adversaire atteignent le chevalier.

Les Arts Martiaux regroupent les formes spéciales de combat. Un maître en Arts Martiaux est capable de porter des coups complexes et puissants.

La Lutte est une forme de combat particulière. Elle permet au chevalier maîtrisant cette compétence d'immobiliser son adversaire, le mettre à terre, ou le désarmer.

L'Athlétisme détermine si le chevalier est souple et musclé. Cela lui permet d'accomplir des sauts prodigieux, des actions casse-cou et périlleuses ou soulever des poids très lourds.

La Furtivité permet au chevalier de se fondre dans l'ombre, ne faire qu'un avec la nature afin de suivre en filature son adversaire ou de se cacher. La furtivité permet également de camoufler son cosmos.

La Survie est utilisée pour la survie en milieu hostile (chasse, pêche, construction d'outils, refuge...) et pour soigner les blessures et les maladies bénignes.

La Connaissance correspond à la culture générale du personnage. C'est elle qui déterminera sa connaissance des mythes et légendes, ses notions d'astrologies, et sa faculté de parler ou déchiffrer les langues anciennes et étrangères. La connaissance est un atout précieux pour connaître des informations sur un chevalier selon la constellation qu'il arbore.

La Mêlée correspond à la faculté du personnage à maîtriser tout type d'armes et de boucliers.

La Musique permet d'utiliser des instruments de musique en combat. Cette compétence est rare et souvent nulle. Elle est réservée aux musiciens.

La Forge permet au personnage de réparer des armures. Cette compétence est très rare et réservée aux chevaliers forgerons tels que les alchimistes de Mü.

Les joueurs et MJ peuvent créer de nouvelles compétences spécifiques si besoin est, à condition qu'elles ne puissent pas être intégrées d'une des compétences indiquées ci-dessus.

Bottes secrètes

Chaque chevalier dispose d'une ou plusieurs bottes secrètes. Celles-ci sont des pouvoirs fantastiques qui exploitent au maximum le cosmos du chevalier.

Les bottes secrètes disposent des attributs suivants :

La puissance correspond à l'effet produit par la botte secrète. Par exemple, il s'agit des dégâts produits par une technique offensive.

La maîtrise représente les chances que la technique porte ou non. Elle correspond au groupement de dés à utiliser pour exécuter la botte secrète.

La complexité est la difficulté que doit appliquer l'adversaire sur ses jets de dés pour se défendre. Elle correspond tantôt à la vitesse de la technique (en cas d'esquive), ou à son intensité (pour parer) etc.

Le cosmos associé à une botte secrète correspond au nombre de points de cosmos que le chevalier doit dépenser pour exécuter sa technique.

Attributs d'une Armure

L'élément principal du Chevalier est son armure. Véritable être vivant, elle dispose de capacités merveilleuses et offre des atouts à son porteur, à condition que ce dernier soit en harmonie avec elle.

La création d'une armure est détaillée dans le « manuel de création » et son utilisation est indiquée dans ce livre. Mais afin de bien appréhender tous les concepts liés à l'armure, voici une description rapide des éléments qui la composent :

L'ARMURE

Les caractéristiques suivantes sont présentes sur toutes les armures.

La capacité protectrice (CP) : c'est la caractéristique la plus importante de l'armure. Elle correspond à sa solidité et à sa capacité d'absorption des dégâts.

Le seuil de destruction : il s'agit d'un indicateur permettant de savoir combien de points de dégâts l'armure peut supporter avant d'être endommagée.

Le Cosmos : une armure sacrée possède son propre cosmos. Le chevalier porteur peut puiser dans cette réserve en cas de besoin.

La zone de couverture : à CP égales, certaines armures protègent plus ou moins bien son porteur. La zone de couverture est alors déterminante car elle offre des réussites gratuites en défense. On peut également parler de champ de force.

La régénération : indique la vitesse à laquelle une armure s'auto-répare lorsqu'elle est endommagée.

La classe : tout ordre de chevalerie est hiérarchisé en ordres, et chaque ordre fait référence à une classe ou rang d'armure. Une classe élevée offre des bonus permanents de conscience et de charisme à son porteur. Généralement, il existe 3 classes (exemple : armures de bronze, d'argent ou d'or, dans le cas des chevaliers d'Athéna).

LES BOUCLERS

Certaines armures peuvent être pourvues de boucliers très efficaces pour la défense.

La capacité protectrice (CP) : elle représente la solidité du bouclier, et fonctionne sur le même principe que la CP de l'armure.

Le seuil de destruction : le bouclier aussi possède un seuil de destruction qui détermine quand il risque de se détériorer.

La taille : certains boucliers peuvent être plus grands que d'autres. Ils sont alors plus lourds à manier mais offrent une défense renforcée.

LES ARMES

Les armes augmentent considérablement le potentiel offensif du Chevalier.

Le type : il existe 3 types d'armes. Les armes mineures sont attachées à l'armure (griffes, pointes...), les armes majeures se prennent en main (épées, haches, lances...), et les armes à distance peuvent attaquer de loin (arc, chaînes...).

La puissance : représente les dégâts que cause l'arme en cas d'attaque.

Le seuil de destruction (ou solidité) : les armes aussi possèdent un seuil de destruction, qui détermine quand elles risquent de se détériorer.

La taille : certaines armes majeures sont très grandes et offrent des bonus d'allonge.

La souplesse : cette caractéristique représente la difficulté à manier l'arme.

LES POUVOIRS

Quelques armures possèdent des pouvoirs spéciaux relevant de la magie et du cosmos.

Pouvoirs : certaines armures ont des pouvoirs particuliers fonctionnant sur le même principe des bottes secrètes. Elles peuvent donc provoquer des attaques foudroyantes ou des défenses de fer.

Renforcements : certaines armures offrent à leur porteur un bonus permanent en force, vigueur, dextérité, intelligence ou perception.

Les actions

Qu'est-ce qu'une action ?

Les tentatives des PJ dont le résultat est une évidence ne nécessitent aucun jet de dé. Elles sont automatiquement réussies ou échouées. Par exemple, n'importe quel chevalier est en mesure de pulvériser un rocher d'un coup de poing, de stopper les balles d'une mitrailleuse, ou de mettre à terre une dizaine d'hommes normaux. D'un autre côté, un Chevalier de Bronze n'ayant aucune expérience sera incapable de porter la main sur un Chevalier d'Or.

D'autres actions pourront être jugées comme automatiquement réussies ou échouées en fonction des attributs du chevalier. Le bon sens prime.

On parlera donc d'action uniquement dans les cas où la réussite est ambiguë, et nécessite un jet de dés. Ces actions peuvent être aussi bien des actions de combat (attaquer, se défendre), que des tentatives manuelles (réparer une armure), intellectuelles (trouver un point faible) ou émotionnelles (lutter contre le désespoir). Ces dernières sont d'ailleurs des actions « passives ».

Nérée découvre un vieux parchemin écrit en grec ancien. Le MJ estime qu'avec ses 6 points de connaissance, Nérée n'a pas besoin d'effectuer de jet. Il sait automatiquement déchiffrer le parchemin.

Mohan doit construire un radeau pour s'enfuir d'une île déserte sur laquelle il a été exilé. Malheureusement, sa compétence « survie » n'est que de 1. Le MJ juge cela insuffisant pour savoir construire un radeau qui flotte.

Arkos désire soulever un gros camion. Avec ses 9 points de force, il est considéré comme un véritable colosse, même au sein de la Chevalerie. Le MJ estime donc qu'il réussira automatiquement cette action, là où ses compagnons auraient eu besoin d'un jet de dé.

Accomplir une action

Pour effectuer une action, le MJ doit établir le *groupement de dés* adéquat en recherchant parmi les caractéristiques, vertus et compétences les **2** attributs les plus adéquats (exemple : force + athlétisme pour escalader une falaise). Ce groupement indique le nombre de dés à lancer.

Une difficulté est ensuite établie. Chaque action commence avec une difficulté de base de 6, mais celle-ci peut être augmentée ou diminuée selon la qualité ou la pauvreté du roleplay du joueur, et d'autres éléments.

Chaque dé qui donne un résultat supérieur ou égal à la difficulté offre une *réussite brute* (RB). Si le nombre de réussites brutes atteint un certain seuil, l'action est réussie. Dans le cas des combats, ce seuil correspond tout simplement aux RB obtenues par l'adversaire.

Hors combat, ce seuil est déterminé par le MJ. On parle ici de « test de compétence » lorsqu'il s'agit d'une tentative manuelle ou intellectuelle, ou de « test de vertu » lorsque ses émotions, sa foi ou son mental sont mis à l'épreuve.

Test de compétence

Un test de compétence est une action comme une autre, et fait donc appel à un groupement de dés, une difficulté et un seuil. Le plus souvent, une seule compétence est concernée, le groupement devient donc « compétence x2 ».

Le seuil de RB à obtenir est ensuite déterminé par le MJ. Plus l'action à réaliser est complexe, dangereuse et délicate, plus ce seuil est élevé. Le MJ doit juger de cette complexité sans tenir compte des capacités du personnage, mais d'une manière générale, en se basant sur le chevalier de bronze moyen.

Plusieurs tables détaillées sont fournies dans les règles ou certains scénarios de ANS, mais voici une table générale pour juger du seuil à appliquer.

Degré de complexité de l'action	Seuils
Facile à réaliser pour un chevalier	2 ou 3
Difficulté normale	4
Challenge important	5-6
Très difficile	6-7
Hors de portée d'un chevalier de bronze	8-9
Réservée aux chevaliers d'or	10-11
Nécessiterait un miracle !	12 et +

Si le nombre de RB obtenu égale ou excède le seuil, l'action est réussie. Un grand nombre de RN (réussites au-delà du seuil) peut apporter des résultats exceptionnels. À l'inverse, un test de compétence qui n'obtient aucune RB (ou une seule) peut être considéré comme un échec critique. Dans ce cas, le MJ doit décider des conséquences d'un tel échec (malus, impossibilité de recommencer, blessure...).

Afin de sauver Seiya des effets mortels des Météores Noirs, Shiryu va frapper les points vitaux de ce dernier. Il doit pour cela connaître l'emplacement des points liés à la constellation de Pégase. Le MJ juge qu'il doit effectuer un jet de « connaissance x2 ». Obtenir 0 ou 1 RB tuerait Seiya, et 2 à 3 RB le blesserait. À partir de 5 RB, Seiya sera sauvé.

Test de vertu

Les Chevaliers sont amenés à traverser de terribles épreuves et à assister à d'atroces spectacles. Mort, trahison, injustice seront malheureusement leur lot quotidien dans leur quête. Bien qu'ils soient dotés d'un moral d'acier et d'une foi à toute épreuve, certains traumatismes peuvent survenir.

Les vertus permettent de simuler la manière dont va réagir le PJ suite à un événement traumatisant, ou un problème d'éthique. Un test de vertu est alors effectué en choisissant l'attribut le plus adapté à la situation.

Évènement	Test
Appliquer la justice, compassion	Test de sagesse
Colère, haine, tristesse	Test de maîtrise de soi
Spectacle terrifiant, peur	Test de courage
Perte d'espoir ou de foi	Test de conviction
Perte de l'armure ou du cosmos	Test de conscience
Vision d'horreur, folie	Test d'équilibre

Le seuil de RB est déterminé en fonction de la gravité de la situation, avec une échelle similaire à celle des tests de compétence.

Loghain est le dernier survivant de sa chevalerie, et combat les spectres d'Hadès avec la force du désespoir. Mais Déméter, sa déesse, ne répond plus à ses prières. L'ennemi est trop puissant et la fin du monde n'est plus qu'une question de minutes. Sur le point d'abandonner, Loghain effectuera un test de conviction avec un seuil de 10 réussites brutes.

Gift combat son ancien rival, qui est passé du côté des forces du mal. Ce dernier se met à bafouer la mémoire de leur maître commun en le traitant de lâche. Impulsif, Gift doit effectuer un test de maîtrise de soi pour contenir sa colère. Le seuil ne sera que de 3.

En cas d'échec, les conséquences peuvent être catastrophiques (malus, perte de points de vertus...). Le MJ jugera des impacts au cas par cas.

Attention, certains chevaliers sont en mesure de perturber le psychisme de leur adversaire grâce à des techniques mentales très puissantes (ex : le Genma Ken d'Ikki détruit l'équilibre de sa victime). Une fois frappés par de tels pouvoirs, les personnages ont très peu de chances de réussir des tests de vertu.



Shiryu effectue un test de compétence afin de sauver Seiya qui a été contaminé par les météores du mal de Pégase Noir : il doit faire jaillir le sang contaminé en pressant les 13 points vitaux correspondant à l'emplacement des étoiles de la constellation de Pégase. Mais cela ne suffira pas, Seiya devra lutter pour sa survie en effectuant un test de conviction, pour trouver la force de se relever.

Chapitre 2 : le Combat



Illustration : Love Drop

Les étapes d'un combat

Étape 1 : déterminer l'initiative. Celle-ci peut être déterminée par le contexte (ex : attaque surprise) ou par un commun accord des adversaires. Sinon, celui qui obtient le plus de RB à un jet « intelligence + dextérité » commence.

Étape 2 : déterminer les actions entreprises par chacun des deux chevaliers. Celui qui a l'initiative décrit l'action qu'il veut entreprendre (*attaquer au corps à corps, utiliser une botte secrète, utilisation de points de cosmos, fuite, dialogue, autre action...*). Celui qui agit en deuxième choisit l'action qu'il veut accomplir, bien souvent dépendante de l'action du premier (*esquiver, parer, encaisser, contre-attaquer, étudier la botte secrète de son assaillant...*).

Étape 3 : lancer les dés et déterminer qui des deux chevaliers a obtenu le plus de réussites brutes. On observe alors plusieurs cas de figure :

L'attaque obtient plus de RB que la défense : l'attaque est réussie, le MJ procède au calcul des dégâts et à la description de l'action en fonction du roleplay et de la gravité des dégâts.

L'attaque obtient moins ou autant de RB que la défense : le chevalier qui se défendait a réussi à parer ou à esquiver. Les dégâts sont calculés et un nouveau tour peut commencer.

Jabu combat Ban au Colyséum. Quand le gong sonne, ce sera au chevalier le plus rapide d'attaquer en premier. Ban obtient 4 réussites brutes à un jet de 'intelligence+dextérité' contre seulement 2 pour Jabu. Avec 2 réussites nettes, Ban a l'initiative et tente de porter un puissant coup de poing au chevalier de la Licorne. Il obtient 2 réussites brutes à son jet 'dextérité+bagarre'.

Cependant Jabu analyse l'attaque et parvient à esquiver en obtenant 5 RB à son jet 'dextérité+esquive' et donc 3 RN : Jabu effectue une superbe esquive et le MJ lui accorde automatiquement la prochaine initiative. Le chevalier de la Licorne en profite pour rouer de coups son adversaire : il réaliste 6 RB alors que Ban n'obtient que 3 RB à un jet désespéré de parade. Les coups fusent, avec 3 RN, Jabu a touché très violemment son adversaire.

Dégâts et localisations

Comment calculer les dégâts ?

La méthode exacte de calcul dépend de l'action entreprise par l'attaquant. Mais ces méthodes restent cependant très similaires. Les éléments utilisés sont la force du personnage, la puissance de l'arme, la puissance de la technique, les bonus aux réussites nettes et la CP de l'armure ou du bouclier adverse.

Type	Calcul des dégâts
Corps à corps	Force + bonus RN - CP
Botte secrète	Puissance + bonus RN - CP
Arme mineure	Force + Puissance + bonus RN - CP
Arme majeure	Force + Puissance + bonus RN - CP
Arme à distance	Puissance + bonus RN - CP

À noter que l'utilisation de mouvements de combats spéciaux peut encore augmenter les dégâts lors d'attaque corps à corps (voir plus loin).

Les bonus aux RN et la localisation

D'avantage introduit pour favoriser les descriptions qu'en tant que règles proprement dite, le concept de la localisation est lié au nombre de réussites nettes. C'est ce nombre de RN qui détermine la localisation et par là même le bonus de dégâts suivant le tableau suivant :

RN	Bonus dégâts	Parties touchées
1	+2	Peau ou chair des bras ou jambes
2	+4	Muscles des bras ou jambes
3	+6	Torse, ceinture ou épaule
4	+10	Parties sensibles (organes)
5	+15	Parties vitales (cœur, tête)

Cette table de localisation n'est pas à respecter à la lettre. Selon le souhait du joueur et surtout la cohérence de l'action, un chevalier peut parfaitement obtenir 5 réussites nettes et toucher le ventre de son adversaire, le transperçant alors de part en part. L'important est de conserver le bonus de dégâts.

Au dessus de 5 réussites nettes, le bonus de dégâts n'augmente pas, sauf si le MJ le décide exceptionnellement. Il est rare d'atteindre plus de 5 RN lors d'une action opposant deux combattants de niveau comparable (exception faite des combattants de très haut niveau), à moins que l'un des deux fasse appel à son cosmos.

Viser volontairement une localisation :

Un chevalier peut également décider de toucher un point précis de son adversaire. Un malus de difficulté est imposé, et le bonus de dégâts est déterminé par la zone touchée. Les réussites nettes apportent des malus particuliers (voir tableau en bas de page).

Zone visée	difficulté	Bonus de dégâts
bras	+1	+2
jambe	+2	+4
organes	+3	+8
tête ou cœur	+4	+12

Ce surplus de difficulté peut évidemment être contrebalancé par le bon roleplay d'un joueur, sa forme physique ou sa volonté. Il est même possible que selon le contexte et les actions précédentes, la difficulté soit extrêmement réduite (par exemple, l'adversaire est tombé à terre ou est à moitié immobilisé par des chaînes).

Seiya veut toucher l'unique point faible de Siegfried : son cœur. Il attaquera donc avec un malus de difficultés de +4. Les réussites nettes géreront les malus.

Une hémorragie peut simplement correspondre à un nombre de points de vie à perdre par tour, sans prise en compte de l'armure. Enfin, dans le cas de perte de membre, la victime peut perdre des points de caractéristiques, subir des malus constants voire même tomber dans un coma profond et mourir (même si son score de points de vie est encore positif) : seule sa volonté et sa foi pourront peut-être le sauver...

RN	Viser une localisation précise
1-2	La partie est touchée et il en résultera un bon bleu. La cible perd 1 dé pendant 1 ou 2 tours pour se servir de ce membre
3-4	De gros hématomes, des saignements importants apparaissent sur la partie touchée : la cible subit un malus de -2 dés pour se servir du membre jusqu'à sa guérison.
5-6	L'os est brisé, la chair traversée, la partie sensible ou vitale est touchée : -3 dés sur ses actions et autres malus (hémorragie, perte de caractéristiques, douleur foudroyante) à décider par le MJ
7+	Le membre est arraché ou coupé, les organes sont transpercés : de très gros malus sont à déterminer par le MJ, la victime peut tomber en plein coma ou mourir (même si son score de PV n'est pas nul)

Niveau de santé et mort du chevalier :

Comme l'indique le manuel de création de personnage, les points de vie d'un chevalier résultent du calcul suivant : « 8x vigueur + 2x volonté ». Plus ses points de vie diminuent, plus son corps devient faible et la douleur importante. Le chevalier subira alors des malus quant à son état physique.

Il existe 6 niveaux de santé :

Niveau de santé	Perte de points de vie	Malus
sain	aucune	aucun
égratignures	jusqu'à -2x vigueur	aucun
blessures légères	entre 2x et 4x vigueur	aucun
blessures sérieuses	entre 4x et 6x vigueur	-1 dé
blessures graves	entre 6x et 8x vigueur	-2 dés
agonie	plus de 8x vigueur	-3 dés

Le malus est ici considéré comme un nombre de dés à retirer pour toutes les actions futures du chevalier. Lorsque le score de PV tombe à 0, le chevalier est entre la vie et la mort. Tant qu'il lui restera 1 point de volonté, le chevalier ne mourra pas mais ne pourra pas bouger. Mais s'il n'a plus une once de volonté et que ses points de vie sont nuls, il devra recevoir des soins dans les 10 minutes sous peine de mort.

Regagner des vies :

Lorsqu'un chevalier est en piteux état, il existe plusieurs façons de le remettre sur pied. En plein combat, seules la volonté, la prière ou une botte de guérison permettent de regagner des vies. Hors combat, un jet de soin peut être réalisé aux risques et périls du blessé. Ces possibilités sont détaillées aux chapitres suivants.



Afin de sauver ses amis, Shiryu risqua sa vie en combattant le puissant Dragon Noir. Mais sa victoire faillit lui être fatale...

Mouvements de combat

Mouvements de base :

Coup de poing / coup de pied :

Il s'agit des coups de base d'un combattant. Les poings et les pieds des chevaliers sont considérés comme des armes mortelles.

Dextérité + bagarre

Parer / bloquer :

Le joueur tente de contrer l'attaque adverse avec les mains ou les avant bras. Obtenir 5 RN permet d'attraper les poignets ou la jambe de l'adversaire. Attention, si un chevalier échoue à sa parade, il subira 25% de dégâts supplémentaires.

Dextérité + bagarre

Esquiver :

Esquiver reste le moyen le plus sûr de ne pas subir de dégâts. Obtenir plus de 4 RN permet de prendre l'initiative au prochain tour et de recevoir un bonus de difficulté entre -1 et -3 à la prochaine action.

Dextérité + esquivé

Encaisser :

Le chevalier se protège de ses bras et tente d'encaisser les coups sans faillir. Cette méthode est dangereuse mais peut s'avérer efficace pour les personnages ayant peu de dextérité. En cas d'échec, les dégâts sont majorés de +50%.

Force + vigueur

Technique secrète :

Le chevalier peut faire appel à son cosmos pour déclencher une attaque foudroyante.

Maîtrise de la botte secrète

Mouvements spéciaux :

Coup de poing massue :

L'assaillant tente de frapper son adversaire en joignant les deux mains et en les abattant comme une lourde massue sur la nuque ou le dos de sa victime. Les dégâts infligés sont doublés, mais l'attaque est lente (bonus de -3 en difficulté pour l'adversaire en esquive).

Force + Bagarre.

Coup de tête :

Cette attaque consiste à frapper le crâne de l'adversaire avec son front. Elle ne fonctionne qu'une fois par combat, seulement contre des adversaires rapprochés et de même taille. Les dégâts sont augmentés de +5. En cas d'échec, c'est l'attaquant qui reçoit les dégâts.

Force + bagarre.

Uppercut :

L'assaillant donne un coup de poing puissant à la mâchoire de sa cible. La difficulté est augmentée de +3 et les dégâts sont augmentés de +5.

Dextérité + Bagarre.

Capter / Broyer :

La capture permet d'immobiliser et broyer l'adversaire entre ses bras (ou ses mains, dans le cas d'un géant). En cas de réussite, l'adversaire est immobilisé. Chaque tour, des jets de broyage/libération sont effectués. Si la victime échoue, elle reste capturée et subit des dégâts à hauteur de la force du chevalier + 3 points par RN.

Dextérité + lutte (pour attraper)

Force + lutte (pour broyer ou se libérer)

Projection :

Permet de projeter l'adversaire au loin. S'il réussit, il recevra un bonus de difficulté de -1 au prochain tour et causera des dégâts à hauteur de sa force à l'adversaire.

Dextérité + lutte

Mise à terre :

En faisant tomber l'adversaire, le chevalier reçoit l'initiative et un bonus de difficulté égal au nombre de RN (sauf s'il utilise une technique secrète).

Dextérité + lutte

Coup de coude / coup de genou :

Le coude et le genou sont les parties les plus solides du corps. La difficulté est augmentée de +1 et les dégâts sont augmentés de +3.

Dextérité + Arts Martiaux

Coup de pied tournoyant :

Le Chevalier pivote sur lui même pour décocher un coup de pied très violent. La difficulté est augmentée de +2 et les dégâts sont augmentés de +5.

Dextérité + Arts martiaux

Coup de pied sauté :

Le personnage décolle du sol pour donner un coup de pied. La difficulté est augmentée de +3 et les dégâts sont augmentés de +7.

Dextérité + Arts Martiaux

Balayage :

Le Chevalier fait chuter son adversaire en lui fauchant les pieds. Cela n'occasionne pas de dégâts, mais le joueur garde l'initiative et a un bonus de difficulté en fonction des réussites nettes pour sa prochaine action et tant que l'adversaire reste à terre. Sa prochaine action est quasiment assurée de succès.

Dextérité + Arts martiaux

Utilisation d'armes :

Attaquer avec une arme :

Une arme permet d'augmenter considérablement la puissance des dégâts. La difficulté de l'action dépend de la souplesse de l'arme.

Dextérité + mêlée (arme majeure)

Perception + mêlée (arme à distance)

Lancer une arme :

Les armes majeures peuvent être lancées mais elles sont alors temporairement perdues. La difficulté de l'action dépend de la souplesse de l'arme.

Force + mêlée (arme majeure)

Parer avec une arme :

Un chevalier peut utiliser son arme pour parer les coups. Que cela réussisse ou non, l'arme risque d'être endommagée si la puissance de l'attaque est élevée.

Dextérité + mêlée

Parer avec un bouclier :

Le chevalier peut utiliser son bouclier pour parer plus facilement les attaques adverses. Il reçoit un bonus de difficulté de -2 pour les boucliers normaux, et -4 pour les boucliers de grande taille. En cas d'échec, la CP du bouclier remplace la CP de l'armure pour les dégâts.

Dextérité + mêlée

Encaisser avec un bouclier :

Le chevalier peut utiliser son bouclier pour encaisser l'attaque. Les CP du bouclier et la CP de l'armure se retranchent des dégâts de l'attaque.

Aucun jet nécessaire.

Hellrik, Chevalier de la Dorade, possède un bouclier de CP 8 et donc de seuil de destruction 16. Son armure a une CP de 5. L'adversaire d'Hellrick attaque avec une technique de puissance 20.

Hellrik décide de parer l'attaque avec son bouclier. Il reçoit un bonus de -2 en difficulté, et remporte l'action. Il ne subit donc aucun dégât et son bouclier reste intact.

Il tente de parer avec son bouclier la seconde attaque mais échoue. Il perd donc $20 - 8$ (bouclier) = 12 points de vie (l'armure n'absorbe rien), et son bouclier est dégradé : il perd 1 point de CP.

Hellrik utilise son bouclier pour encaisser la troisième attaque. Il perd donc $20 - 7$ (bouclier abîmé) - 5 (armure) = 7 points de vie. Son bouclier est à nouveau abîmé et reperd 1 point de CP.

Capter avec une chaîne, un fouet ou un filet :

Le possesseur d'une telle arme peut tenter de capturer l'adversaire et entraver ses mouvements. L'adversaire capturé reçoit un malus en difficulté égal aux RN. Il peut tenter de se libérer par un jet adéquat mais est alors vulnérable. Les deux adversaires peuvent aussi tirer l'autre vers soi par une confrontation de force. Le gagnant du jet peut alors frapper son adversaire en causant des dégâts égaux à force x2.

Perception + mêlée (pour attraper)

Force + mêlée (pour tirer l'adversaire vers soi)

Force x2 (pour se défaire d'une chaîne)

Athlétisme + dextérité (pour se défaire d'un filet)

Utiliser l'environnement :

Se cacher derrière un arbre, déraciner un poteau, sauter sur les branches pour prendre de la vitesse : tout est permis. C'est alors au MJ de déterminer le groupement et les bonus qui s'appliquent.

Ohko tente de s'agripper à une branche, de tourner autour afin de gagner de la vitesse pour porter un double coup de pied à son adversaire. Le MJ lancera les dés "athlétisme+dextérité". S'il réussit, l'adversaire subira un malus pour esquiver et les dégâts seront accrus.

Geki tient à effectuer une démonstration de force. De ses seuls bras, il soulève une énorme voiture et la projette contre ses malheureux adversaires. Il utilisera pour cela un jet de « force + athlétisme ».

Détérioration des armes, armures et boucliers

Lorsqu'une attaque a une puissance supérieure au seuil de destruction d'une armure, arme ou bouclier, ces derniers se détériorent. Armures et boucliers perdent des points de CP, et les armes perdent des points de puissance. Si la CP ou la puissance tombe à 0, l'objet est détruit (*plus de détails dans le manuel de création*).

Les armures et boucliers ne se dégradent que si l'attaque adverse a réussi. Les armes se dégradent quel que soit le résultat si elles sont utilisées pour se défendre.

Dégradation	
Différence dégâts / seuil	Perte de CP
Entre 1 et 5	-1 point
Entre 6 et 10	-2 points
Entre 11 et 15	-3 points
Entre 16 et 20	-4 points
Entre 21 et 25	-5 points
Entre 26 et 30	-6 points

Attaques simultanées et contre-attaques

Lorsqu'un adversaire porte une attaque, son opposant peut décider d'attaquer également au lieu d'effectuer une défense. Cette contre-attaque subira un malus de difficulté égal à la différence d'initiative entre les deux opposants.

- Si la contre-attaque échoue, le chevalier subit les dégâts adverses renforcés.
- Si la contre-attaque réussit avec moins de 4 RN, les deux attaques touchent. La contre-attaque voit ses dégâts augmenter.
- Si la contre-attaque réussit avec 4 RN ou plus, elle balaye l'attaque adverse et ses dégâts sont augmentés.

Le bonus de dégâts est de +50% dans le cas de coups normaux, et +25% dans le cas de bottes secrètes. On arrondira au chiffre supérieur si nécessaire.

Seiya affronte Shiryu dans le Tournoi Intergalactique. L'affrontement touche à sa fin et les deux chevaliers savent que le premier qui touchera son adversaire sera sûr de remporter la victoire.

Plus vif, Shiryu attaque à toute vitesse (il a obtenu 5 réussites à son jet d'initiative, contre 3 seulement pour Seiya). Mais Seiya décide de se lancer sur lui également. Le coup de poing de Seiya subira donc un malus de +2 en difficulté.

Seiya et Shiryu obtiennent respectivement 5 et 4 réussites brutes : ils se touchent mutuellement ! Seiya fera des dégâts à Shiryu s'élevant à 4 (force) + 2 (bonus RN) + 3 (bonus de dégâts renforcés).

Les Actions Multiples

Habituellement, un joueur n'accomplit qu'une seule action dans un tour : se défendre ou attaquer par exemple. Avec cette règle, ce joueur peut agir plusieurs fois dans un même tour. Le joueur ayant l'initiative annonce le nombre d'actions qu'il compte réaliser.

La difficulté des actions est augmentée de +1. Et les groupements de dés sont diminués de façon progressive, selon ce tableau :

Première action	moins (nombre d'actions) dés
Seconde action	moins (nombre d'actions +1) dés
Troisième action	moins (nombre d'actions +1) dés
Nième action	moins (nombre d'actions +N +1) dés

L'ordre des malus peut être changé. La première action peut recevoir les malus les importants, afin que la dernière action soit plus efficace.

Seiya fait face au chevalier d'or du Lion Aiolia. Ce dernier envoie sa technique meurtrière du Lightning Plasma et produit 16 réussites brutes.

Entendant la voix de Marine, Seiya reprend courage et augmente son cosmos à son paroxysme. Il tente alors d'éviter le lightning plasma et de décocher un coup de pied surpuissant sur le gardien du temple du Lion.

Seiya dispose d'un groupement de 16 dés en esquive et de 14 dés en attaque. Il lancera donc 14 (16 - 2) dés pour sa première action, et 11 (14 - 2 -1) pour la seconde.

Ayant bien conscience qu'il ne pourra pas esquiver le Lightning Plasma si facilement, Seiya brûlera 5 points de cosmos afin d'obtenir 10 réussites nettes supplémentaires.

Combat à plusieurs contre un

Dans le monde de Saint Seiya, il existe une règle qui prévaut quelle que soient les divinités et panthéons : la loyauté pendant les combats. C'est pourquoi la grande majorité des combats s'effectuent en 1 contre 1.

Il existe toutefois des situations dans lesquelles des chevaliers s'allient pour attaquer leur adversaire. C'est notamment le cas lorsque ce dernier est bien trop puissant mais doit pourtant être vaincu coûte que coûte. Il arrive également que ce soient les Chevaliers très puissants qui, confiants dans leur pouvoir et désirant narguer leurs opposants, les provoquent en proposant de tous les attaquer en même temps.

Attaquer un adversaire à plusieurs oblige ce dernier à effectuer des actions multiples pour se défendre contre chaque attaque. Chaque attaque qui touche est traitée de manière individuelle par la CP de l'armure.

En cas d'utilisation de botte secrète offensive, les attaquants peuvent combiner leurs techniques en une seule attaque afin de produire plus de chances de toucher et des dégâts plus importants.

Chaque attaquant effectue ses jets de maîtrise. On additionne ensuite les réussites brutes pondérées de la manière suivante : 100% pour celui qui en a obtenu le plus, 75% pour le second, et 50% pour les autres. Le total des ces RB doit être comparé au jet de l'adversaire. On appliquera la moyenne des complexités des attaques.

Si l'attaque combinée touche, on additionne les dégâts avec le même système de pondération : 100% des dégâts de la plus puissante des techniques, 75% de la seconde, et 50% pour les autres. Ce total est comparé à la CP de l'armure adverse.

Les techniques combinées prennent toute leur efficacité contre des adversaires à grands groupements de dés, ou dont la CP est élevée.

Attention, des chevaliers qui s'uniraient systématiquement pour combattre un adversaire moins fort risquerait de perdre des points d'harmonie avec leur armure (voir section sur l'harmonie dans les règles avancées).



Pour lutter contre le puissant Chevalier des Gémeaux, Shiryu, Hyoga et Shun ont cumulé leurs attaques, en vain.

Sigald et Tamas affrontent le spectre Rock du Golem, un adversaire bien plus puissant qu'eux. Leurs attaques ont du mal à le toucher, et en cas de réussite, le surplus absorbe tous les dégâts avec sa CP de 16.

Ils décident d'unir leur force en projetant leur botte secrète en même temps. Le « Justice Eagle » de Sigald a une puissance de 12 points, une complexité de 7 et obtient 10 réussites brutes. Le « Smash Mountain » de Tamas a une puissance de 15 points, une complexité de 5 et obtient 8 réussites brutes.

A eux deux, ils forment donc une attaque de complexité 6 (moyenne entre 5 et 7), de puissance 24 (15 + 75% de 12) et obtiennent 16 RB (10 + 75% de 8).

Rock n'obtient que 12 RB, ce qui était suffisant pour bloquer individuellement chaque attaque, mais impuissant contre la combinaison des deux. Il est touché de plein fouet.

Avec 4 RN, les chevaliers ont monté leurs dégâts à 34 points, ce qui surpasse la CP du Surplis du Golem (perte de 18 PV) et a même légèrement dépassé le seuil de destruction. Le surplus du golem perd 1 point de CP.

Les feintes

Une feinte permet de tromper son adversaire et de le frapper sans qu'il puisse se défendre. Pour cela, il faut sacrifier un certain nombre de dés du groupement. Si ce nombre de dés est opposé à un jet de « intelligence x2 » de l'adversaire.

Si le jet réussit, la feinte fonctionne et le reste des dés peut être utilisé dans la véritable attaque. L'adversaire ne pourra pas se défendre (ni contre-attaquer).

Attention : les feintes ne fonctionnent pas avec les bottes secrètes.

Ban et Jabu s'affrontent. Jabu dispose d'un groupement de 7 dés. Il en sacrifie 4 pour réaliser une feinte. Ban a une intelligence de 2. Il lance donc 4 dés. Le jet est remporté par Jabu.

La feinte fonctionne, et Jabu peut utiliser ses 3 derniers dés pour porter une attaque contre laquelle Ban ne pourra pas se défendre.



Le premier combat de la série oppose le jeune Seiya au géant Cassios. Supérieur en puissance et en résistance, Cassios part de loin comme étant le favori. Mais contre toute attente, c'est Seiya qui domine le duel et bat Cassios avec une facilité déconcertante.

Ce premier combat est crucial : il montre que la véritable force des chevaliers repose sur le Cosmos et la Volonté de gagner, et non sur la puissance physique pure. Dans ANS, même les chevaliers faibles physiquement pourront s'avérer plus dangereux qu'une montagne de muscles.

Chapitre 3 : Cosmologie



Illustration : Marco Albiero

Le Cosmos

La Cosmo-énergie est présente en chaque être vivant mais seuls ceux qui sauront la faire exploser pourront devenir des Chevaliers. Elle permet à un être humain de dépasser ses limites sensorielles, de se déplacer à une vitesse hors du commun et de rendre ses attaques beaucoup plus dangereuses.

Dans les règles :

Le chevalier peut booster une action en brûlant des points de cosmos supplémentaires. **1 point de cosmos rapporte 2 RB automatiques.** Cependant un chevalier ne peut pas brûler en un tour plus de points de cosmos qu'il n'a de points de **conscience**. C'est aussi le cosmos qui permet de réaliser des bottes secrètes.

Le cosmos est infini. Cependant, rares sont les chevaliers qui parviennent à avoir la conscience totale de leur cosmos. C'est pourquoi le score de cosmos qu'ils possèdent ne représente que la partie dont ils ont conscience et qu'ils arrivent à maîtriser. Certains chevaliers de légende parviennent à prendre conscience de cette infinité et à atteindre "l'Ultime Cosmos", faisant deux des demi-dieux parmi les chevaliers : on les appelle "les Chevaliers d'Or".

Comment récupérer son cosmos ?

Une seule fois par combat, un chevalier peut décider de régénérer son cosmos. Il regagne alors 1 point de cosmos par tour, pendant autant de tours que son score d'équilibre. Pendant la régénération, il peut continuer à attaquer ou se défendre et même brûler son cosmos.

La volonté, la prière ou l'atteinte du 7^{ème} sens permettent également de regagner des points de cosmos dépensés.

Entre deux combats qui ne s'enchaînent pas (c'est-à-dire deux scènes de jeu séparées, où les PJ ont le temps de souffler, parler et pleurer), le chevalier récupère la totalité de son cosmos perdu.

Lorsque le score de cosmos tombe à zéro, les forces du chevalier le quittent. Son état est très faible, même s'il possède encore beaucoup de points de vie. Le MJ pourra lui infliger des malus si le cosmos a été perdu inutilement ou imprudemment.

La Volonté

Dans Saint Seiya la volonté joue un rôle prépondérant puisque c'est grâce à elle que les Saints de Bronze réussissent à terrasser des adversaires plus puissants qu'eux. En effet, la volonté d'un chevalier lui fait oublier la douleur, lui permet de se surpasser physiquement, d'augmenter et de repousser les limites de sa cosmo énergie et réaliser des miracles !

Dans les règles :

Dépenser **1 point de volonté rapporte 2 dés supplémentaires** pour n'importe quel jet, que ce soit pour améliorer une action ou pour compenser des malus.

Dépenser 1 point de volonté permet au chevalier de dépasser sa limite de conscience de 1 point pour brûler du cosmos.

Dépenser 2 points de volonté permet de regagner 1 point de cosmos perdu (qu'il ne peut pas utiliser dans ce tour ci).

Quand la santé du chevalier est critique (points de vie inférieurs à volonté x2), 1 point de volonté permet de regagner 5 points de vie. Quand ses points de vie tombent à 0 ou en dessous, un chevalier pourra encore se relever en regagnant suffisamment de PV avec sa volonté. Ainsi, perdre toute sa volonté peut être fatal pour un chevalier !

Le joueur doit toujours justifier l'utilisation de la volonté par un bon roleplay, sous risque de se voir refuser l'utilisation de la volonté par le MJ. De plus, la limite est le score de **conviction**. La volonté se récupère comme le cosmos avec le score d'équilibre.

COSMOS:

1 point de cosmos rapporte 2 réussites brutes automatiques.
Le cosmos permet d'utiliser ses bottes secrètes.
Limite pour 1 tour : score de conscience.
Régénération une seule fois par combat, grâce à l'équilibre.

VOLONTE

1 point de volonté rapporte 2 dés pour se surpasser.
1 point de volonté permet de dépasser la limite de conscience.
1 point de volonté permet de regagner 5 PV en cas critique.
2 points de volonté permettent de regagner 1 point de cosmos.
Limite : score de conviction et roleplay du joueur.
Régénération une seule fois par combat, grâce à l'équilibre.

Le Septième Sens

Le Septième Sens réside dans l'harmonie parfaite entre le corps et l'esprit, la faculté de puiser toute l'énergie dont on dispose et de la maîtriser complètement. Atteindre le 7^{ème} sens, c'est surpasser ses 6 premiers sens et atteindre une sorte d'osmose qui amène à ne plus rien ressentir si ce n'est son cosmos : l'Ultime Cosmos.

Il n'existe pas de loi précise qui explique comment obtenir des points de septième sens. La quête du septième sens est en effet un travail personnel, et chaque chevalier le découvre de diverses façons. C'est le MJ qui accorde au joueur des points de septième sens quand il juge que le chevalier l'a mérité. On considérera plusieurs paliers :

Le premier palier : la découverte.

Il faut cumuler 5 points de 7^{ème} Sens. Le chevalier atteint alors l'Ultime Cosmos l'espace de 3 tours.

$$\text{Ultime Cosmos} = \text{Cosmos} \times 3 \text{ (arrondi à l'inférieur)}$$

La limite d'utilisation devient alors "conscience x2". Quand l'ultime cosmos disparaît, le chevalier se retrouve avec sa réserve normale mais à son maximum.

Atteindre le premier palier de 7^{ème} sens est une affaire de surpassement de soi et de volonté. Les actions susceptibles de donner ces points sont celles des Chevaliers de Bronze : réaliser un miracle comme battre un adversaire 100 fois plus fort que soi, dépasser ses limites, éprouver une rage ou une tristesse gigantesque en sont des exemples. Par ses actions, le joueur doit impressionner le MJ en faisant l'impossible et l'inattendu.

Exemples de telles actions : Shiryu se perce les yeux afin de sauver ses amis, ou retirer délibérément son armure pour combattre son adversaire ; Seiya se rend compte qu'il est le dernier espoir de ses amis et brûle jusqu'à ses derniers points de cosmos et de volonté pour accomplir un miracle.

Les paliers intermédiaires...

Chaque nouveau point permet au chevalier de s'élever au 7^{ème} sens temporairement.

$$\text{Ultime Cosmos} = \text{Cosmos} \times 3 + 2x \text{ (points de 7^{ème} sens -5)}$$

La limite d'utilisation devient alors "conscience x3".

Parvenir aux stades intermédiaires est plus aisé. A ce stade, le chevalier a déjà eu connaissance du 7^{ème} sens. Lorsque la situation est critique et que le cosmos du chevalier est presque épuisé (4 points ou moins), il peut s'éveiller au 7^{ème} sens.

Il doit pour cela dépenser autant de volonté qu'il a de points de conviction. L'éveil dure 3 tours et est limité à une fois par combat. Chaque éveil lui fait gagner 1 point de 7^{ème} sens.

L'Ultime palier :

Ce dernier palier reflète une maîtrise du 7^{ème} sens permanente. Ce nouveau sens fait partie intégrante du chevalier. Comme il utilise son ouïe ou sa vue, un chevalier élevé à ce niveau de conscience dispose du 7^{ème} sens à volonté et par là même de l'Ultime Cosmos.

$$\text{Ultime Cosmos} = \text{Cosmos} \times 4 + 10$$

La limite d'utilisation devient alors "conscience x4".

Atteindre le dernier stade se fait par expérience. Le chevalier s'est élevé déjà beaucoup de fois au 7^{ème} sens et a finalement réussi à contrôler ce niveau de connaissance.

En premier lieu, le chevalier doit avoir totalisé au moins 10 points de 7^{ème} sens. Il doit ensuite dépenser 50 points d'expérience et s'entraîner seul pendant 5 ans pour parvenir à contrôler parfaitement son ultime cosmos.

Sans cet entraînement, le chevalier pourra dépasser les 10 points de 7^{ème} sens mais restera aux paliers intermédiaires. L'Ultime Cosmos ne sera pas permanent.

Au delà de l'ultime cosmos.

Chaque point supplémentaire de 7^{ème} sens au dessus de 10 rapporte 5 points d'ultime cosmos.

$$\text{Ultime Cosmos} = \text{Cosmos} \times 4 + 10 + 5x \text{ (points de 7^{ème} sens -10)}$$

La limite d'utilisation reste "conscience x4".

Les points au-delà de l'ultime cosmos peuvent être obtenus de différentes façons.

Soit en effectuant des actions extraordinaires, comme pour le premier palier. Soit lorsque l'ultime cosmos lui-même est presque épuisé et que la situation est critique comme pour les paliers intermédiaires.

Soit en s'entraînant durement pendant 1 an. Chaque année d'entraînement coûte 25 points d'expérience et permet d'augmenter son 7^{ème} sens de 1 point.

Chapitre 4 : Règles avancées



Illustration : Marco Albiero

Analyser une botte secrète

"Une attaque ne marche jamais deux fois sur un chevalier".

Cette réplique si souvent répétée par les chevaliers de Bronze est loin de toujours s'avérer exacte. En réalité, les chevaliers sont capables d'analyser une technique adverse afin d'en trouver les failles pour l'atténuer voire pour en être totalement immunisé. Si certaines attaques sont bien trop complexes et puissantes pour n'être ne serait-ce que comprises, certains chevaliers sont en revanche capable de comprendre entièrement une technique en poussant l'humiliation jusqu'à la renvoyer à son propriétaire !

On opposera le groupement '**Intelligence+Perception**' du chevalier au jet de maîtrise de l'attaque adverse. Les résultats sont donnés dans la table ci contre.

Note 1 : il faut être la cible d'une technique secrète pour pouvoir l'analyser. Un observateur externe n'aboutira à rien.

Note 2 : si la botte a un point faible, le chevalier qui fait au moins une réussite nette parvient à le découvrir.

Note 3 : les bonus obtenus grâce à une analyse ne sont valables que pour un seul niveau d'une technique secrète. Par exemple, analyser le Ryu Sei Ken de Seiya ne donne aucun bonus pour contrer son Sui Sei Ken.

Note 4 : si une nouvelle analyse donne des moins bons résultats, le chevalier conserve les bonus de difficulté du meilleur résultat précédent. En revanche, même s'il a réussi à ne subir aucun dégât auparavant, il pourra toujours se faire blesser en échouant à une analyse ou en ayant peu de réussites nettes.

Shiryu a analysé le Ryu Sei Ken du chevalier Pégase et a obtenu 4 réussites nettes. La technique ne lui fait donc aucun effet, et il recevra désormais un bonus de -4 en difficulté pour se défendre.

Désireux de renvoyer les météores contre son destinataire, il tente une nouvelle analyse. Mais cette fois, Seiya envoie une attaque bien plus puissante. Shiryu n'obtient qu'une réussite nette. Il subira donc l'attaque à 75% de sa puissance mais conservera son bonus de -4 en difficulté pour les prochaines fois.

Analyse d'une technique d'attaque :

RN	Effet de la technique	Bonus permanent acquis
0	Le chevalier subit l'attaque	Bonus de -1 en difficulté pour les prochaines analyses.
1	Le chevalier reçoit l'attaque à 75% de sa puissance.	Bonus de -2 en difficulté pour les prochaines analyses.
2	Le chevalier reçoit l'attaque à 50% de sa puissance	Bonus de -3 en difficulté pour les prochaines analyses.
3	Le chevalier reçoit l'attaque à 25% de sa puissance	Bonus de -3 en difficulté pour toutes les défenses.
4	La technique est sans effet contre le chevalier.	Bonus de -4 en difficulté pour toutes les défenses.
5	La technique est renvoyée à 50% de sa puissance	Bonus de -5 en difficulté pour toutes les défenses.
6	La technique est renvoyée à 100% de sa puissance	Bonus de -6 en difficulté pour toutes les défenses

Analyse d'une technique de défense :

RN	Effet de la technique
0	Le chevalier ne perçoit aucune faille dans la défense.
1	Le chevalier a compris une partie de la technique. Il recevra un bonus de -1 en difficulté pour sa prochaine analyse.
2	Le chevalier a compris une partie de la technique. Il recevra un bonus de -2 en difficulté pour sa prochaine analyse.
3	Le chevalier a compris une partie de la technique. Il recevra un bonus de -3 en difficulté pour sa prochaine analyse.
4	Le chevalier a trouvé un point faible. Ses attaques contre cette défense recevront un bonus de -3 en difficulté.
5	Le chevalier a trouvé un point faible. Ses attaques contre cette défense recevront un bonus de -4 en difficulté.
6	Le chevalier a trouvé un point faible. Ses attaques contre cette défense recevront un bonus de -5 en difficulté.

Convaincre ou influencer son adversaire

Également appelé "le monologue à la Shiryu". Les vrais chevaliers d'Athena ne doutent pas de la foi de leur cause. Ils savent qu'ils combattent pour la justice. Cette détermination leur permet d'être inflexibles au combat. Un chevalier peut ainsi tenter de convaincre son adversaire d'abandonner le combat ou de se retourner vers la justice (ou le mal). Selon ses aptitudes (charisme et intelligence), il pourra le déstabiliser (la cible subit alors un malus pendant plusieurs tours) voire même le faire changer de camp.

Faire un "monologue à la Shiryu" est une action à part entière. Elle doit impérativement être accompagnée d'une partie roleplay qui influe sur la difficulté de l'action. Il s'agit alors de parler à son adversaire en étant le plus convaincant possible. Le but est de lui faire comprendre sa propre vision des choses ou de lui faire ouvrir les yeux sur ses propres actions.

Dans les règles :

Le chevalier fait un jet de '**Charisme+Intelligence**' opposé à un jet de '**Conviction+Intelligence**' de l'adversaire. Le Cosmos n'est ici d'aucune aide pour améliorer les réussites. Seule la volonté peut aider.

RN	Influencer son adversaire : réussite de l'attaquant
1	la cible a douté pendant un moment, mais elle se reprend vite. Elle subit un malus de +1 en difficulté sur tous ses jets pour les 2 prochains tours.
2	la cible se pose des questions, et est visiblement troublée. Elle subit un malus de +2 en difficulté pour les 2 prochains tours.
3	la cible est réellement perturbée : elle subit un malus de +2 en difficulté à durée indéterminée (jusqu'à temps que ces effets soient stoppés par un réel effort de volonté ou un nouveau jet de conviction cette fois réussi).
4	déboussolée, la cible subit un malus de +3 en difficulté à toutes ses actions pendant au moins 4 tours jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de conviction.
5	déboussolée, la cible n'a plus la force de se battre. Malus de +4 en difficulté pendant au moins 5 tours. Seule une aide extérieure ou un miracle de volonté pourront lui permettre de reprendre ses esprits.
6+	la cible est totalement convaincue, elle ne se battra pas contre son adversaire, et pourra même l'aider dans sa cause (en fonction du déroulement dialogue). Dans le pire des cas, elle pourra même se suicider.

Ainsi, Mime déstabilise totalement le chevalier Andromède en lui expliquant que sa vie n'est qu'une suite de combat sans fin, et que sa prétendue justice n'est qu'une façade pour l'assassin qu'il est. De sa voix douce et mélodieuse, Mime obtient facilement 4 réussites nettes. Shun tombe à genoux, se lamente et remet en question ses actions. Seule l'intervention de son frère lui permet de reprendre confiance (en réussissant un jet de conviction associé à une forte dépense de volonté) et de reprendre le combat.

A contrario, il se peut que cette tentative échoue totalement, renforçant encore plus les idéaux de l'opposant. C'est ce dernier qui obtient plus de réussites :

RN	Influencer son adversaire : réussite de l'opposant
1	Le discours n'a pas affecté le chevalier adverse, et ce dernier a l'initiative au prochain tour.
2	la cible a repris confiance en elle malgré les tentatives adverses. Elle bénéficie d'un bonus de -1 en difficulté sur toute action effectuée dans les 2 prochains tours, et reçoit +1 point de volonté.
3	la cible n'est pas absolument pas convaincue. Au contraire, sa foi n'en est devenue que plus grande. Elle bénéficie d'un bonus de -2 en difficulté pour les 2 prochains tours et +2 points de volonté temporaires.
4	La cible est dégoûtée par la vision des choses de son opposant. Cela renforce ses convictions et son désir de le battre : elle reçoit un bonus de -3 en difficulté pour les 3 prochains tours et +2 points de cosmos temporaires.
5	La cible est dégoûtée par la vision des choses de son opposant. Elle est prête à tout pour le mettre hors d'état de nuire, elle reçoit un bonus de -4 en difficulté pour les 4 prochains tours et +3 points de cosmos temporaires.
6+	Sublimée par le désir de faire la justice (ou le mal selon ses motivations), la cible reçoit un bonus de -4 en difficulté jusqu'à la fin du combat et +5 points de cosmos temporaires.

Alors que Deathmask explique au Vieux Maître que la véritable justice est celle du plus fort après avoir envoyé au tapis Shiryu, le chevalier de Bronze s'insurge à nouveau et parvient à frapper le chevalier d'Or du Cancer. Dégoûté par l'infâme discours de Deathmask, Shiryu a puisé la force nécessaire pour le défier à nouveau et se surpasser.

Prier une divinité

Lorsque la situation est critique, un Chevalier peut bénéficier du secours de sa divinité afin que celle-ci lui insuffle le courage et la force nécessaire pour reprendre le combat.

Lorsqu'il priera son dieu, le joueur effectuera un jet de conviction x2. La difficulté du jet est 6 par défaut mais peut varier selon la divinité (voir manuel de création).

RB	Résultat (seuil de 4)
0-1	La prière n'est pas entendue et ne pourra pas être retentée avant la fin de la scène.
2-3	La prière n'est pas entendue mais pourra être retentée une fois durant la scène de jeu.
4-7	Le dieu accordera son soutien dans 4/3/2/1 tours
8+	Le dieu accorde son soutien immédiatement

Bonus divin accordé :

Lorsqu'il prie, le joueur ne réclame pas un bonus en particulier. C'est le MJ qui accordera le ou les bonus en choisissant parmi les options suivantes :

- un gain de points de vie
- un gain de cosmos
- un gain de volonté
- l'annulation de dégâts létaux
- un gain temporaire de caractéristique
- un boost temporaire de technique
- un éveil temporaire au Septième Sens

L'aspect quantitatif est également à décider par le MJ selon la situation et sa générosité. Mais le bonus devra être suffisant pour donner un espoir au joueur.

Remarques importantes :

Un joueur qui tentera une prière alors qu'il n'est pas en difficulté, ou qu'il n'a pas essayé au moins deux fois de booster ses actions par son cosmos ou sa volonté ne sera pas entendu. S'il récidive, il provoquera le courroux de son dieu. Il perdra 1 point d'harmonie et ne pourra plus prier tant qu'il n'aura pas demandé pardon en se rendant dans un temple divin.

Certaines divinités, comme Odin ou Poséidon, n'interviennent que très rarement tandis que d'autres comme Athéna, sont constamment présentes et très miséricordieuses. Ces spécificités sont décrites dans le chapitre des divinités du Manuel de Création.

Il est possible de prier une divinité adverse. Le succès est alors automatique, mais le dieu d'origine reniera le chevalier et son harmonie tombera à zéro, de manière quasi définitive.

Le sacrifice

Tout Chevalier doit être prêt à mourir pour défendre la justice et la cause de son dieu. L'abnégation et le courage sont deux vertus qui emmèneront le Chevalier en Elysion, où il goûtera au repos et à la paix éternelle.

Lorsqu'il n'a plus d'alternative, le Chevalier peut décider de se sacrifier en emportant avec lui son adversaire. Pour cela, il doit réussir à agripper sa cible fortement et faire exploser son cosmos et sa vie. Les deux guerriers sont alors projetés au ciel.

Si le chevalier se sacrifiant perd automatiquement la vie, la victime subit des dommages égaux à 10 fois le cosmos total du chevalier se sacrifiant (même si celui-ci n'avait plus de cosmos en réserve).

Cependant, le Chevalier décidant de se sacrifier doit au moins avoir 5 points de volonté restants pour se donner la force nécessaire à un tel acte, et son courage doit être supérieur ou égal à 5.

Confronté au chevalier d'or Shura du Capricorne, Shiryu n'a pas eu d'autres choix. Afin d'éliminer son adversaire à coup sûr, il concentra ce qui lui restait de cosmos pour l'emporter avec lui dans la mort.

Don de cosmos

Des chevaliers se battant pour une même cause peuvent parfois unir leur force contre l'adversité. Ils peuvent alors décider d'offrir le reste de leur cosmos à leur compagnon qui se battra pour eux. Chaque point de cosmos envoyé est alors doublé, et peut dépasser le total du chevalier récepteur. En outre, le chevalier récepteur gagne temporairement 1 point de conscience par chevalier lui donnant son cosmos.

Seuls des chevaliers partageant un lien solide, comme un lien d'amitié, d'amour ou de fraternité, peuvent se faire don de cosmos. De plus, un chevalier décidant d'offrir son cosmos est obligé de donner tout le cosmos qu'il lui reste, et sera alors entièrement vidé de ses forces. Il ne pourra plus se relever avant la fin du combat en cours, et subira un malus de -1 point de conscience pendant toute la fin du scénario.

Face à l'invincible Chevalier d'Or des Gémeaux Saga, Seiya et ses amis semblaient impuissants. Mais mus par la même foi et leur amitié inébranlable, ils purent unir leur cosmos afin de permettre au Chevalier Pégase de détruire le mal contenu dans le cœur de Saga.

Réparer une armure

Les armures sacrées sont des entités vivantes. Si elles sont capables de se régénérer dans leur Pandora Box après avoir subi des dégâts (voir « manuel de création », chapitre sur les armures sacrées), elles sont considérées comme mortes dès lorsqu'elles sont totalement détruites. La régénération n'est alors plus possible.

Afin d'être ressuscitée, une armure morte doit recevoir du sang d'un donneur. Ce sang est la matière première qui permettra à un forgeron de réparer l'armure et pourquoi pas, de l'améliorer. Mais ce processus est dangereux pour le donneur, et n'aboutit pas toujours à la résurrection de l'armure !

Le donneur :

Le donneur n'est pas obligatoirement le propriétaire de l'armure. En théorie, n'importe qui peut donner son sang. Cependant, deux facteurs sont importants : la qualité du sang, et la quantité de sang.

La qualité du sang est relative au cosmos du donneur. Plus celui-ci est puissant, plus son sang sera efficace et plus l'armure sera puissante une fois réparée. Notez que si un Dieu donne son sang, le forgeron n'a pas besoin de réparer l'armure. Celle-ci ressuscite automatiquement et devient plus puissante que jamais.

Cosmos du donneur	Bonus de réparation
< 6	Aucun
Entre 6 et 14	+ 8 points d'armure
Entre 14 et 20	+ 20 points d'armure
Ultime cosmos	+ 80 points d'armure
Sang divin	+ 150 points d'armures

La quantité de sang est également importante. Le MJ expliquera aux joueurs qu'ils peuvent autant de sang qu'ils veulent mais n'expliquera les points de règle qui suivent. Il se contentera de dire qu'une importante quantité augmente les chances de réparation et diminue les chances de survie.

Après avoir donné son sang, le joueur devra effectuer un jet de vigueur x2 de difficulté 6. La volonté peut être utilisée dans la limite de la conviction.

Quantité de sang	Seuil de RB	XP si survie
Moins d'un tiers	3	aucun
Un tiers	4	+3 points d'XP
La moitié	6	+5 points d'XP
Trois quarts	8	+10 points d'XP +1 point de 7 ^{ème} sens
Quasi totalité	11	+15 points d'XP +2 points de 7 ^{ème} sens

Le résultat du jet indique si le donneur survit. La perte de caractéristiques (vigueur ou PV) est définitive. La durée du coma dépend de la longueur du scénario jouée. Un coma profond met hors service le joueur pour tout le scénario ou la campagne. Un coma long le rend indisponible pour une bonne partie du scénario. Un coma court lui permet de revenir assez rapidement.

RN	Résultat
Négatif	Mort du chevalier
0	Coma profond, perte de 2 points de vigueur
1	Coma long, perte de 1 point de vigueur
2	Coma court, perte de 7 points de vie
3	Survie, malus de -3 dés dégressif par combat
4	Survie, malus de -2 dés dégressif par combat
5 et +	Survie, aucun malus

Le forgeron :

Un forgeron est un personnage disposant d'un score positif dans la compétence « forge ». Il doit également disposer d'outils particuliers ainsi que de poussière d'étoile. Sans ces éléments, la réparation est impossible.

S'il dispose de ces éléments, il peut alors tenter de réparer l'armure morte à l'aide du sang du donneur. Il doit pour cela effectuer un jet de « forge x2 », et le seuil de RB dépend de la quantité de sang donné :

Quantité de sang	Seuil de RB
Moins d'un tiers	11
Un tiers	8
La moitié	6
Trois quarts	4
Quasi totalité	2

Dépasser le seuil signifie que le forgeron a réussi à réparer et améliorer l'armure morte. La volonté et le cosmos ne peuvent pas améliorer les jets.

Un échec critique (0 RB) signifie que le forgeron a non seulement échoué, mais a détruit définitivement l'armure sacrée.

Une armure réparée peut être améliorée en fonction de la qualité du sang et le talent du forgeron. Cela se traduit par des points d'armure à utiliser.

RN	Résultat
0	Réparation réussie, mais pas d'amélioration.
1	Réparation et amélioration due au sang.
2	Réparation, amélioration, +5 points d'armure
3	Réparation, amélioration, +10 points d'armure
4	Réparation, amélioration, +15 points d'armure
5 et +	Réparation, amélioration, +20 points d'armure

Soigner un blessé

Lorsqu'un compagnon est gravement blessé, la moindre des choses est d'essayer de le soigner. Mais les Chevaliers emportent rarement avec eux des kits de soins portatifs. Il faut donc généralement faire avec les moyens du bord.

Pour tenter de soigner un compagnon, le groupement « survie + connaissance » est utilisé si des connaissances médicales sont requises, ou « survie x2 » s'il s'agit d'un soin réalisé sans connaissance médicale (ex : bandages, garrot, cataplasmes...).

Niveau de santé	Seuil de RB
égratignures	3
blessures légères	4
blessures sérieuses	6
blessures graves	8
agonie	10

Si c'est le blessé lui-même qui essaie de se soigner, la difficulté du jet est majorée de +1 à +3 (selon son état).

Obtenir 0 ou 1 réussite brute aggrave l'état du blessé ! Son niveau de santé descend alors de 1 cran !

Les résultats dépendent des RN obtenues (nombre de réussites obtenues au-delà du seuil) :

RN	Résultat
0	Le soigneur peut tenter un jet de soin immédiatement sans que cela ne dure 20 mn
1-2	Les soins ont fait leur effet. Le niveau de santé du blessé remonte d'un cran.
3-4	Les soins ont fait leur effet. Le niveau de santé du blessé remonte de deux crans.
5 et +	Miracle ! Le blessé est complètement rétabli. Ses points de vie regagnent leur niveau maximum et les malus disparaissent.

Chaque tentative dure environ 20 minutes. De plus, si le blessé était à l'agonie, il ne se réveillera qu'au bout de 30 minutes après avoir été guéri, à moins d'utiliser sa volonté pour se remettre debout.

Blessé à l'épaule par Ikki, Jabu voudra se soigner rapidement avant de partir à la poursuite du mécréant.

Ses blessures sont sérieuses, il effectuera donc son jet de « survie + connaissance » avec 4 dés et une difficulté de $7+1 = 8$. Il n'obtient malheureusement que 2 RB. La blessure s'aggrave : Jabu perd des points de vie supplémentaires et s'effondre de douleur.

Harmonie avec l'armure

Chaque Armure Sacrée partage les valeurs de la divinité qu'elle protège. Il est indispensable que le Chevalier qui la porte réponde aux attentes de son armure en embrassant les mêmes vertus qu'elle.

Lorsqu'il reçoit son armure pour la première fois, un Chevalier débute avec un score de 3 points d'harmonie sur 6. Ce score peut augmenter avec les bonnes actions du joueur à mesure de 1 point par séance de jeu au maximum. De même, chaque action qui enfreindra les valeurs de la divinité fera perdre 1 point d'harmonie.

En dessous de 3 points, l'armure commence à se rebeller et perd de ses capacités. Si une armure sacrée quitte un chevalier, elle ne reviendra pas tant que ce dernier n'aura pas remonté son score d'harmonie à au moins 4.

Harmonie	Comportement de l'armure
0	L'armure quitte le chevalier.
1	Cosmos et CP sont divisés par 2
2	Perte de $\frac{1}{4}$ du cosmos et $\frac{1}{4}$ de la CP
3 - 6	L'armure accepte son chevalier

Deathmask, le Chevalier d'Or du Cancer, tient son surnom de sa cruauté au combat. Selon lui, la véritable justice est celle du plus fort et il faut savoir accepter les « dommages collatéraux ». Ayant fait de nombreuses victimes innocentes durant sa carrière de Chevalier, Deathmask vit son harmonie chuter en flèche.

Alors qu'il combattait le Chevalier Shiryu du Dragon, l'Armure d'Or du Cancer le quitta volontairement, indignée de son comportement, et offrit une chance de victoire au jeune Chevalier d'Athena.



En plein combat, l'Armure d'Or du Cancer a quitté le corps de Deathmask, jugeant ce dernier indigne de la porter.

Sphères de pouvoir

Durant leur apprentissage du Cosmos, les Chevaliers peuvent se spécialiser dans une ou plusieurs sphères de pouvoir. Celles-ci représentent la nature des arcanes qu'ils sont en mesure de maîtriser.

Liste des sphères existantes :

La **Sphère Matérielle** représente la capacité du chevalier à transformer son cosmos en potentiel de destruction ou de protection. Elle régit toutes les attaques purement physiques, énergétiques ou défensives. Il s'agit de la sphère la plus couramment maîtrisée par les chevaliers.

La **Sphère Spirituelle** représente la capacité du chevalier à lier son cosmos avec son esprit. C'est à travers elle que les pouvoirs mentaux, d'illusion et de communication avec l'au-delà sont réalisables.

La **Sphère du Froid** représente la capacité du chevalier à ralentir le mouvement des atomes à l'aide de son cosmos. Elle est à l'origine de toutes les techniques de glace.

La **Sphère du Feu** représente la capacité du chevalier à accélérer le mouvement des atomes sans les détruire. Elle est à l'origine de toutes les techniques de feu.

La **Sphère Biologique** représente la capacité du chevalier à faire communier son cosmos avec la nature. Elle régit les techniques de guérison, de transformation du corps, de poison ainsi que toute relation avec la terre et les animaux.

La **Sphère Dimensionnelle** représente la capacité du chevalier à ouvrir des portails au travers les dimensions par la simple force de son cosmos. Cette sphère est très rarement maîtrisée.

Expertise dans une sphère de pouvoir :

Un chevalier ne peut créer une botte secrète que s'il dispose d'au moins 1 point dans une des sphères requises aux effets de la botte. Le « manuel de création » indique quelles sont les sphères possibles pour chaque effet de botte.

Le chevalier peut, grâce à son expérience, améliorer sa connaissance de la sphère de pouvoir en rajoutant des points de sphère. Son expertise peut aller jusqu'à 5 points maximum. Certains effets très puissants nécessitent d'avoir plus de 1 point dans une sphère.

Lorsqu'un chevalier développe une expertise avancée dans une sphère de pouvoir (2 points ou plus), il reçoit des bonus lorsqu'il emploie ou se défend contre une technique basée sur cette sphère. Certaines sphères ont d'autres avantages particuliers.

RN	Avantages communs à toutes les sphères
1	Accès aux effets nécessitant cette sphère
2	1 réussite gratuite pour utiliser ou se défendre contre une technique associée à la sphère
3	2 réussites gratuites pour utiliser ou se défendre contre une technique associée à la sphère
4	2 réussites gratuites pour utiliser ou se défendre contre une technique associée à la sphère -1 en difficulté sur les jets pour utiliser une technique associée à la sphère
5	4 réussites gratuites pour utiliser ou se défendre contre une technique associée à la sphère -2 en difficulté sur les jets pour utiliser une technique associée à la sphère

Sphère	Avantages spécifiques à certaines sphères
Spirituelle	Au niveau 4, le chevalier gagne 7 points de botte pour se créer une technique de télépathie, de clairvoyance, ou de télékinésie (au choix). Au niveau 5, il reçoit 8 points supplémentaires.
Froid	Au niveau 3, il peut glacer des objets et faire tomber de la neige. Au niveau 4, il devient capable de déclencher des tempêtes de neige en extérieur. Au niveau 5, il peut geler toute une zone entière même en intérieur.
Feu	Au niveau 3, le chevalier peut créer des flammes au bout de ses doigts Au niveau 4, le chevalier peut rendre incandescent tout ce qu'il touche. Au niveau 5, il peut déclencher des incendies sans utiliser de botte secrète.
Biologique	Aux niveaux 4 et 5, le personnage est immunisé contre toute maladie ou poison naturels (ceux liés à des bottes secrètes n'entrent pas dans cette catégorie)
Dimensionnelle	Le niveau 2 permet d'acheter l'amélioration « portée dimensionnelle » pour les techniques offensives. Les niveaux supérieurs augmentent la portée de cette amélioration. Voir le manuel de création pour plus de détails.

Chapitre 5 : la progression du chevalier



Illustration : Kromdor



La progression du chevalier.

A la fin d'un scénario ou d'une grande phase, les joueurs sont gratifiés de leurs efforts en recevant de l'expérience (XP) et des récompenses. Ces deux notions permettent de faire progresser leur personnage et leur armure.

L'Expérience (XP)

Le MJ doit prévoir une certaine quantité d'XP à donner à ses joueurs en fin de partie. Ce nombre est généralement fixe afin d'éviter de jalousie entre les joueurs. Le système de récompense permettra par la suite d'avantager les joueurs de manière individuelle.

Le montant de points d'XP à attribuer aux joueurs dépend de la difficulté et de la longueur du scénario, mais aussi d'un accord tacite entre joueurs et maître de jeu sur la rapidité de progression des personnages.

La première véritable partie des Chevaliers fut leur combat contre le chevalier Ikki du Phoenix. Seiya et ses amis durent pour cela combattre chacun leur alter-égo noir puis combattre ensemble le puissant chevalier rebelle. Ce scénario leur aura rapporté 15 points d'expérience chacun.

Leur périple au Sanctuaire fut bien plus difficile et dangereux. Nos héros risquèrent leur vie à de nombreuses reprises contre des adversaires immensément plus forts qu'eux. 30 points d'expérience seront accordés après chaque duel contre un Chevalier d'Or car chacune des 12 maisons sera considérée comme une séance de jeu à part entière (à l'exception des temples où aucune épreuve n'aura eu lieu).

Les joueurs peuvent faire ce qu'ils désirent de cette expérience. En utilisant la table de correspondance suivante, ils peuvent librement augmenter leurs attributs, améliorer leurs techniques secrètes, et rendre leur armure plus puissante.

Point d'XP	Amélioration
8 points d'XP	+1 point de sphère
6 points d'XP	+1 point de caractéristique
6 points d'XP	+1 point de vertu
4 points d'XP	+1 point de compétence
3 point d'XP	+1 point d'armure
3 point d'XP	+1 point de botte secrète

Rendre son personnage plus fort :

Le joueur sera libre d'accentuer ses points forts ou de pallier ses faiblesses grâce à l'XP. Le choix lui appartient de créer un personnage équilibré ou non. Cependant, afin d'éviter toute incohérence dans la progression du personnage, un attribut ne pourra pas augmenter de plus de 2 points à la fois.

Félicia est une femme Chevalier de la constellation du Lynx. Son point fort se situe dans la souplesse et la rapidité avec 4 points de dextérité, tandis que sa vigueur est très faible (1 point).

Suite à une longue mission d'infiltration dans laquelle elle du combattre des Berserkers d'Arès, elle reçut 15 points d'expérience. Sa stratégie est d'augmenter sa dextérité le plus rapidement possible, au détriment de sa constitution. Elle dépensera donc 12 points d'XP pour augmenter sa dextérité de +2 points et la monter à 6 et les 3 points restants pour améliorer sa botte secrète.

Développer ses techniques secrètes :

Le joueur peut utiliser autant de points d'XP de son capital pour améliorer des techniques existantes ou en créer des nouvelles. Chaque point de botte peut être utilisé conformément au « manuel de création » pour rajouter des effets, augmenter la puissance, agrandir la maîtrise etc...

En cas de modification de botte, n'oubliez pas de recalculer le coût final de la botte afin d'obtenir la dépense de cosmos nécessaire (« coût total divisé par 4, arrondi à l'inférieur »). Si le nombre de points de cosmos est supérieur à la conscience du personnage, alors il faudra plus d'un tour pour déclencher la technique. Soyez attentifs !

La technique secrète de Geralt est une attaque répondant au nom des « Foudre Divine ». Cette technique vaut 15 points de botte, soit une dépense de 3 points de cosmos par utilisation ($15 / 4 = 3,75$)

Geralt décide de rendre sa technique plus rapide. Elle dépense donc 6 points d'XP pour obtenir 2 points de botte secrète qu'il utilise pour augmenter la maîtrise de la technique de 2 dés supplémentaires.

La foudre divine vaut désormais 17 points de botte, soit une dépense de 4 points de cosmos ($17 / 4 = 4,25$).

Améliorer son armure sacrée :

On considèrera que la puissance d'une armure peut évoluer avec son porteur. Plus le chevalier est puissant, plus l'armure démontre son potentiel. Il y a toutefois une limite à cela : le chevalier ne pourra pas utiliser plus du tiers de son expérience pour améliorer son armure. Afin de faire évoluer son armure au-delà de ses limites, le chevalier devra la faire réparer par un forgeron expérimenté.

Augmenter son 7^{ème} sens :

Le joueur n'a pas la possibilité d'augmenter lui-même son 7^{ème} sens par l'XP. Seul le MJ lui accordera ces précieux points, en fonction de la qualité de son jeu (voir « les récompenses »). N'oubliez pas qu'il est nécessaire de se dépasser pour s'éveiller au 7^{ème} sens. Ainsi, les chevaliers qui remportent facilement tous leurs combats sans jamais risquer leur vie auront beaucoup de mal à faire naître l'Ultime Cosmos.

Les récompenses

Les récompenses sont destinées aux joueurs ayant effectué un roleplay remarquable tout au long de la partie, ainsi qu'à ceux qui ont entrepris et réussi des actions d'éclat, jugées très difficiles voire soi-disant impossibles. C'est également la seule manière d'obtenir des points de 7^{ème} sens.

Ce sont donc ici les miracles des chevaliers qui seront récompensés, ainsi que la qualité d'interprétation individuelle du joueur.

Ce bonus est laissé à la libre appréciation du MJ, mais ils doivent rester de l'ordre de l'exceptionnel (entre 0 et 2 récompenses par séance de jeu).

Voici quelques exemples tirés de la série :

Seiya s'est heurté au mur de marbre de Misty. Après plusieurs tentatives infructueuses, Seiya a fini par améliorer son Ryu Sei Ken en le rendant beaucoup plus puissant. Le MJ donne 10 points de bottes secrètes à Seiya afin que celui ci crée son "Sui Sei Ken"

Lors de la Galaxian War, Seiya a projeté volontairement sa tête contre le bouclier de Shiryu, afin que ce dernier l détruise de son propre poing. Cet acte de bravoure, voire d'inconscience, a payé : Seiya recevra +1 point de courage à la fin du tournoi pour sa stratégie très originale.

Afin de vaincre le redoutable Argol de Persée, Shiryu n'a pas eu d'autres choix que de se crever les yeux. Désormais insensible au charme de la méduse, il concentra tout le reste de son cosmos dans un ultime Shô Ryu Ha. Son sens de l'abnégation et son action d'éclat lui vaudront +1 point de 7ème sens et +2 points de cosmos.

Touché par le passé trouble et tragique de ses adversaires, Ikki fera tout son possible pour réveiller le bon côté dans le cœur de Mime et de Bud. En essayant de les sauver eux-mêmes au lieu de les vaincre par la force brute, Ikki gagnera +1 point de charisme.



A force de combattre des adversaires beaucoup plus puissants qu'eux, les Chevaliers de Bronze ont atteint un niveau dépassant largement celui de leur ordre. Ils se sont révélés être les véritables défenseurs d'Athena et sont devenus dignes de porter les puissantes Armures d'Or.

ANS Remerciements.

Nous remercions tout particulièrement :

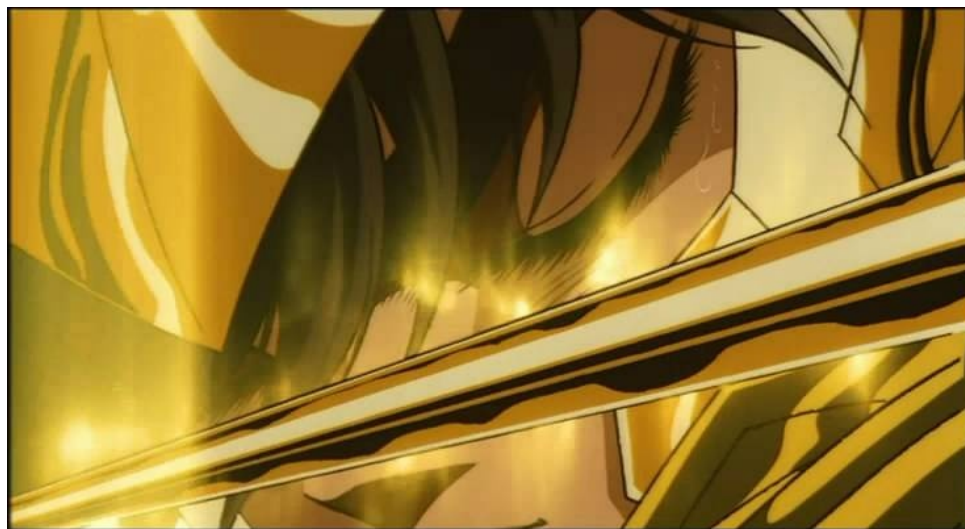
- Animecdz, pour avoir hébergé notre forum pendant plus d'un an et demi. <http://forum.animecdz.com>
- Xavier Collette pour ses fanarts, dont la couverture de l'Encyclopédie
- Marco Albiero pour ses fanarts, dont la couverture du Livre des Règles et du Manuel de Création
- The Ponk, pour les illustrations des personnages de l'Encyclopédie
- Tous les autres artistes (Bena, Love Drop, YLY, Love Drop, Sacred Saga...)
- Masami Kurumada et la Toei pour cette œuvre qu'est Saint Seiya !

Un grand Merci à eux !

Et voici l'équipe qui a travaillé d'arrache pieds pour qu'ANS puisse voir le jour :

- Redd (Antoine Drieux), créateur des règles et de l'Encyclopédie. Mise en page et rédaction.
- Silgan, doyen et administrateur du site et du forum.
- Zeratul, à l'origine de ce projet.
- Tous les membres ou anciens membres du forum qui ont testé le jeu (Thom, Hyoga3, Alu_overcast, Akathriel, Neko, Shakky, Leonardo, Mk5, Shae, Bruno, Dampyre, Pehenni et ceux que j'oublie)

Retrouvez nous vite sur www.jdr-ans.net.



Et maintenant, lancez-vous dans la lecture du « Manuel de Création » pour en savoir plus sur les personnages, les techniques et les armures sacrées.