

ANS

manuel de
création





Le manuel de création.

Ce document permet aux joueurs qui ont assimilé les règles du jeu de rôle ANS de créer leurs propres personnages (PJ ou PNJ). La création se déroule en trois grandes étapes : la création du personnage même, la création des bottes secrètes, et la création d'armure sacrée.

I. Création de personnage :

C'est sur ce chapitre que les joueurs doivent passer le plus de temps. Il est primordial car il ne consiste pas seulement à répartir les points de caractéristiques mais à y décrire le background du personnage. Le background est un point essentiel dans Saint Seiya : il comprend l'historique du personnage : de sa naissance à son âge adulte en passant par ses années d'entraînement. Tous les éléments psychologiques doivent y être détaillés : sa façon de vivre, son attitude, sa personnalité font du personnage une personne unique.

Afin d'aider le joueur dans la création, une liste non exhaustive d'archétypes seront proposés : les joueurs peuvent s'en inspirer ou non. De même, le joueur pourra trouver à sa disposition quelques dizaines d'avantages et inconvénients pour donner plus de piment à son personnage, ainsi que le choix entre plusieurs divinités. En effet, dans ANS, les joueurs ne sont pas obligés d'être des chevaliers d'Athena.

II. Création de bottes secrètes :

Chaque chevalier possède des techniques secrètes qu'il a développées lui-même ou qu'il a apprises par son maître. Ces techniques peuvent être aussi bien offensives que défensives, ou même servir dans d'autres situations que le combat.

Dans ANS, la création de bottes secrètes n'est limitée que par votre imagination. Le système mis en place permet en effet de créer quasiment n'importe quelle botte secrète grâce à des combinaisons d'effets préétablis. Ainsi tous les arcanes des personnages de la série Saint Seiya ont été créés et inscrits dans l'Encyclopédie ANS.

III. Création d'armures sacrées :

Qu'il s'agisse des Cloths d'Athena, des Robs d'Asgard, des Scales de Poséidon ou des Surplis d'Hadès, le principe de création reste le même. Souple et simple d'utilisation, il vous permettra de créer l'armure de vos rêves en jouant sur plusieurs facteurs différents.

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



Table des matières.

Chapitre 1 : le personnage.....	4
Créer son personnage en 11 étapes.	5
Liste d'archétypes pour le background.....	9
Liste d'atouts et d'handicaps.	12
Liste de divinités.	21
Chapitre 2 : les bottes secrètes.....	26
Créer sa botte secrète en 9 étapes.	27
Quelques informations supplémentaires.	30
Type 1 : Pouvoirs Offensifs.....	31
Type 2 : Malus.....	33
Type 3 : Pouvoirs Défensifs.....	36
Type 4 : Pouvoirs Mentaux.....	39
Type 5 : Techniques d'illusions.	42
Type 6 : Modification physique.....	44
Type 7 : Pouvoirs vampiriques.....	45
Type 8 : Nécromancie.....	47
Type 9 : Dons psychokinésiques.	51
Chapitre 3 : les armures sacrées.....	52
Généralités sur les armures.....	53
Création d'une armure.....	54
Description et historique.....	54
La capacité protectrice (CP).....	54
Dégradation et destruction de l'armure.	54
Les boucliers.	55
Les armes mineures.....	56
Les armes majeures.	56
Les armes à distance.....	58
La zone de couverture ou champ de force.....	58
Les Pouvoirs.	59
Les renforcements.	60
Cosmos.	60
Régénération.	60
Bonus de classe.	60
Points d'armure.	61
Remerciements.....	62

Chapitre 1 : le personnage



Illustration : Xavier Collette



Créer son personnage en 11 étapes.

Etape 1 : Identité et background.

Identité : indiquez le nom de votre personnage (et éventuellement la signification de ce nom), son sexe, son signe zodiacal, sa constellation protectrice, son âge et sa description physique. Essayez si possible d'intégrer une photo ou une image de votre personnage.

Background : Où est-il né ? Son enfance a-t-elle été épanouie ou malheureuse ? Comment a-t-il appris à se battre ? Cache-t-il un lourd secret derrière lui ? Quel est son but dans la vie ? Veut-il se venger de quelqu'un, défendre la justice ou est-il un opportuniste qui ne vit que pour la richesse, la gloire ou le combat ?

Personnalité : décrivez l'aspect psychologique de votre personnage. Est-il de nature triste ou joyeuse, amicale ou antisociale ? Est-il un individu loyal, fanatique, juste, rebelle ? Vous pouvez vous inspirer des archétypes donnés plus bas en exemples.

Divinité : indiquez la divinité à laquelle le personnage est affilié. Selon le background, ce choix peut se faire soit à la création, soit en cours de partie introductive ou même d'une campagne. Si le choix de la divinité n'est pas limité, le joueur pourra trouver plus bas une liste de dieux principaux avec pour chacun des avantages et des inconvénients.



Seiya, (flèche étoilée en japonais) est un orphelin recueilli par la Fondation Graad dirigée par Mitsumasa Kido.

Il fut envoyé en Grèce afin que celui-ci devienne un chevalier d'Athena et rapporte une armure sacrée. Le garçon accepte à l'unique condition de pouvoir retrouver à son retour sa sœur perdue. Une fois en Grèce il deviendra le disciple de Marine et au terme de son entraînement il recevra l'armure sacrée de Pégase.

Cette étape purement roleplay est très importante car ce qui suivra (caractéristiques, compétences, avantages, techniques secrètes) devra être en cohérence avec l'histoire et la personnalité du personnage sous peine de ne pas être validé par le MJ.

Etape 2 : Caractéristiques.

Répartissez **17 points** parmi ces caractéristiques (score mini : 1 - max : 5).

Force: détermine si votre personnage est musclé ou non, et les dégâts qu'il peut causer.

Vigueur: détermine sa résistance aux coups et aux maladies, et les points de vie.

Dextérité: détermine l'habileté et la vitesse de votre personnage.

Perception: détermine l'acuité des 5 sens, et la faculté de percevoir les illusions et les bottes secrètes.

Charisme: détermine si votre personnage est un leader, si il inspire confiance et si il est convaincant.

Intelligence: détermine l'initiative, la faculté à analyser les attaques adverses et les repousser.

Les caractéristiques atteignent au maximum 10, à l'exception des êtres éveillés au 7^{ème} sens de façon permanente, qui peuvent les monter jusque 11.

Etape 3 : les 5 sens.

Multipliez votre score de **perception par 5** et répartissez ces points parmi les cinq sens : vue, ouïe, odorat, toucher et goût (score mini : 1 - max : 10). A moins que le personnage ne souffre d'un gros handicap (muet, aveugle...), ces caractéristiques ne sont utilisées que dans des cas précis comme contrer des illusions ou subir des techniques affaiblissant les sens.

Le sixième sens est représenté par l'ensemble des vertus et n'a pas de représentation en jeu.

Le septième sens commence à 0 point. Son évolution est décidée par le MJ.

Le huitième sens n'a pas de règles. Le MJ décidera selon les cas si le chevalier s'y éveille ou non.

Etape 4 : Vertus.

Répartissez **17 points** parmi ces vertus (score minimum : 1)

Sagesse: composante du cosmos, et détermine la facilité à lancer des attaques mentales.

Maîtrise de soi: composante du cosmos, faculté à contrôler ses émotions et se concentrer.

Courage: composante de la volonté, et degré de résistance à la peur.

Conviction: composante et limite de la volonté, détermine si votre personnage a un but dans la vie.

Conscience: détermine le nombre de points de cosmos qu'un chevalier peut brûler en un tour.

Equilibre: détermine la santé mentale du personnage, et la rapidité de régénération du cosmos.

Les vertus atteignent au maximum 10, à l'exception des êtres éveillés au 7^{ème} sens de façon permanente, qui peuvent les monter jusque 11.

Etape 5 : Cosmos, volonté et points de vie.

Cosmos = sagesse + maîtrise de soi (limite en un round : score de conscience)

Volonté = courage + conviction (limite en un round : score de conviction + limite selon le roleplay)

Points de vie = 8x vigueur + 2x volonté

Etape 6 : Compétences.

Répartissez **20 points** parmi ces vertus (score minimum : 0)

Bagarre : compétence principale pour combattre son adversaire (coups de poing, de pied, parades).

Esquive : permet de se défendre contre les attaques adverses sans être touché.

Arts martiaux : forme évoluée de combat (ne peut pas être supérieur de 1 à la bagarre et l'esquive)

Lutte : pour effectuer des prises puissantes aux corps à corps (pré-requis de 4 en force)

Athlétisme : pour réaliser des figures acrobatiques, des sauts, ou pour escalader des montagnes.

Furtivité : capacité à se fondre dans l'ombre, à camoufler sa présence et sa cosmo énergie.

Survie: capacité à survivre en milieu hostile (pêcher, chasser, se soigner, construire un abri).

Connaissances: culture générale, mythes, légendes, astrologie et technologie.

Mêlée: utilisation d'armes blanches, gourdins, boucliers...

Musique : utilisation d'instrument dans le cadre d'un combat (uniquement pour musiciens)

Forge : capacité à réparer les armures (uniquement pour forgerons)

La création d'un personnage se faisant sous réserve de validation du MJ, il est conseillé d'être cohérent dans ses choix. En outre, les compétences « musique » et « forge » sont très rares et leur utilisation doit être contrôlée par le MJ.

Etape 7 : Sphères de Pouvoir.

Le PJ doit choisir 1 sphère dans laquelle il mettra 1 point parmi les sphères suivantes :

- **sphère matérielle** : pour les techniques de nature physique, énergétique, ou de souffle.
- **sphère spirituelle** : pour les techniques mentale, d'illusion, psychiques, nécromantiques.
- **sphère du froid** : pour les techniques à base de glace
- **sphère du feu** : pour les techniques à base de feu
- **sphère biologique** : pour les techniques guérissant ou modifiant l'organisme, et liées à la nature
- **sphère dimensionnelle** : pour les techniques agissant sur l'espace et les dimensions

Pour + d'informations sur les sphères, rendez vous au chapitre correspondant dans les règles du jeu.

Etape 8 : Avantages et handicaps.

Facultatif. Vous pouvez imposer à votre personnage des avantages et d'inconvénients. Ceux ci peuvent être vus d'un point de vue purement roleplay mais peuvent aussi avoir des conséquences sur les caractéristiques ou d'autres points de règle. Un inconvénient augmente le capital de points de finalisation du personnage tandis qu'un avantage diminue ce capital. N'oubliez que ces avantages et inconvénients doivent être cohérents avec le background et seront validés ou non par votre MJ.

Une liste non exhaustive d'avantages et d'inconvénients est décrite plus bas, mais rien ne vous empêche de créer les vôtres.

Etape 9 : Création des bottes secrètes.

Vous disposez d'un capital de **25 points** pour créer vos techniques secrètes.
Rendez vous au chapitre "création de bottes secrètes" plus bas.

Remarque : un chevalier de bronze ne peut avoir à sa création une botte d'une puissance supérieure à 30 et d'une maîtrise supérieure à 15. Cette limite est cependant purement indicative et peut être dépassée si le MJ l'accepte.

Etape 10 : Création d'une Armure Sacrée.

Vous disposez d'un capital de **12 points** pour créer votre armure.
Rendez vous au chapitre "création d'armure sacrée" plus bas.

Remarque : même si vous créez votre armure tout de suite, il est possible que celle-ci ne vous soit remise qu'en cours de partie (bien souvent la partie d'introduction du personnage). C'est le MJ qui décidera de cela.

Etape 11 : Finalisation.

Vous disposez d'un capital de **15 points** de finalisation (appelés également "points magiques") à répartir de la façon suivante:

Point supplémentaire	Valeur en points de finalisation
1 point de caractéristique	4 points magiques
1 point de vertu	4 points magiques
1 point de compétence	2 points magiques
1 point de botte secrète	3 points magiques
1 point d'armure	2 points magiques
1 point d'avantage	1 point magique
1 point de sphère	5 points magiques



Liste d'archétypes pour le background.

Ce qui suit ne sont que des propositions pour vous aider à mieux cerner la personnalité de votre personnage. Mais vous êtes libres de choisir n'importe quel archétype, même s'il ne se trouve pas dans la liste.

Altruiste

Vous essayer toujours d'aider votre prochain, et vous vous efforcez d'apaiser les besoins et les souffrances des malchanceux. Vous ressentez la souffrance des autres comme si elle était la votre. Vous êtes profondément attachés au genre humain, et vous disposez d'un sens du sacrifice très grand. Cependant vous avez tendance à sous estimer la valeur de votre propre vie.

→ Exemples : Shun, Saori.

Architecte

Vous tâchez de créer quelque chose qui durera et vous survivra. Visionnaire et parfois utopique, vous êtes le genre d'individu à faire l'effort de bâtir un édifice solide, qu'il s'agisse de fonder une ville, de créer une société ou de laisser d'une manière ou d'une autre un bel héritage. Mais vos ambitions peuvent tourner facilement à l'obsession : vous êtes tellement obnubilé par vos projets que vous en devenez aveugle à tout et à tous. Vous êtes également prêts à vous sacrifier pour vos idées.

→ Exemples : Saga, Poséidon.

Fidèle

Que ce soit en amitié ou en amour, la fidélité représente pour vous la base de toute relation. Vos compagnons sont de véritables frères d'armes pour vous, et vous n'hésiteriez pas à faire l'impossible pour eux. Lorsqu'il s'agit de fraternité ou d'amour, le doute est exclu à tel point que vous en devenez naïf. Mais vous ne manquez pas de courage et de volonté.

→ Exemples : Seiya, Shiryu.

Bon vivant

La vie est futile, superficielle et dénuée de sens, il importe donc de passer les meilleurs moments possibles. Rome pourrait brûler que vous boiriez du vin et chanteriez des chansons. Les mots austérité, abnégation et autodiscipline n'ont aucun sens pour vous. Votre défaut, c'est votre hédonisme : le plaisir est votre seul but. Le pouvoir existe pour satisfaire vos désirs de base. Mais le 7ème Sens demande des ambitions plus hautes et de la sagesse. Vous devrez trouver le moyen d'obtenir des satisfactions moins passagères.

→ Exemples : Aphrodite.

Brute

Vous êtes un dur, un costaud, un voyou, et vous prenez plaisir à tourmenter les faibles. Votre loi est celle du plus fort et vous l'appliquez constamment, le pouvoir et la force sont les seules choses que vous respectez. Vous manquez de pitié, et pouvez facilement tomber sous le joug d'une fausse colère cachant votre réelle cruauté.

→ Exemples : Cassios, Jacky, Docrates.

Conformiste

Vous êtes un suiveur né. Il vous est facile de vous adapter, de vous harmoniser, de vous ajuster, de vous soumettre et de vous résigner aux situations nouvelles dans lesquelles vous vous retrouvez. Vous voltigez autour de la personne que vous pensez la plus brillante tel un papillon de nuit et unissez votre destinée à la sienne. Il vous est difficile et déplaisant d'aller à contre-courant, de vous rebeller. Vous détestez l'inconsistance et l'instabilité, et vous savez qu'en soutenant un leader fort, vous contribuerez à éviter la victoire des ennemis. Cependant vous manquez de la confiance en soi nécessaire pour exprimer votre volonté, et vous vous laissez utiliser. Votre charisme est faible.

→ Exemples : *Jabu*.

Fanatisme

Vous vous dévouez corps et âme à votre cause, c'est la raison première de votre vie, pour le meilleur ou pour le pire. Tout votre être est tourné vers cet idéal. Vous vous sentez même coupable de consacrer du temps à autre chose. Rien ne vous retiendra, du moins rien que vous ne puissiez vaincre. Vous et vos proches pouvez en souffrir, mais votre idéal est tout - la fin justifie les moyens. A la différence du conformiste, votre force d'opinion est bien plus élevée et vous n'acceptez pas que quelque chose ou quelqu'un se mette au travers de votre idéal. Vous êtes fermé à toute autre idée.

→ Exemples : *Shura, Siegfried, Krishna*.

Opportunisme

Vous êtes un égoïste dont le seul souci est d'arriver à vos fins ou de rester en vie. Et pour cela, tous les moyens sont bons. Pour vous, les autres sont juste bons à être utilisés, et vous n'hésitez pas une seconde à trahir vos compagnons si cela peut vous permettre d'avancer. Vous ne vouez aucun culte à personne, si ce n'est à vous-même. Si vous savez cacher votre nature, elle finira cependant toujours par remonter ce qui vous crée une mauvaise réputation. Il est alors de plus en plus difficile d'obtenir la confiance des gens.

→ Exemples : *Albérich, Kanon*.

Désabusé

La vie vous a déçu. Pire, elle vous dégoûte. Trahi par des personnes qui vous étaient proches, ou même par l'injustice de ce monde, vous n'avez plus de goût à rien. Rares sont les sentiments qui s'expriment sur votre visage, et quand cela arrive, il s'agit plus souvent de colère que de joie. Vous continuez à vivre dans ce monde en attendant la vengeance ou l'ultime délivrance.

→ Exemples : *Mime, Fenril*.

Critique

Rien ne doit être accepté sans examen attentif. Rien n'est parfait, et il faut montrer du doigt les défauts pour que les qualités apparaissent. Vous avez de grandes exigences et vous attendez qu'on y réponde. Vous poussez les autres à adopter le même idéal, car le laxisme réduit la qualité de la vie de chacun. On vous remerciera plus tard, quand on se sera rendu compte de la pureté de votre optique. Vous recherchez et mettez en évidence les défauts de toute personne, de toute chose que vous rencontrez. Vous n'êtes jamais satisfait de ce qui n'atteint pas à la perfection, sauf en ce qui vous concerne. Vous n'avez rien d'un perfectionniste, après tout. Mais vous êtes arrogant, il vous est difficile de vous accepter, aussi vous consacrez-vous à chercher la paille dans l'oeil du voisin.

→ Exemples : *Rune, Camus*.

Déviant

Il y a toujours des gens qui ne s'insèrent pas. Vous êtes l'un d'eux. Croyances, motivations, sens de la propriété, tout en vous s'oppose au statu quo. Vous vous moquez de la moralité ambiante, mais possédez une éthique personnelle des plus étranges. Les déviants sont souvent irrévérencieux ; certains ont même des goûts et des désirs vraiment bizarres. Votre défaut est la perversion.

→ Exemples : *Ohko*, les *Black Saints*, *Geist*.

Solitaire

Vous êtes toujours seul, même dans la foule. Vous êtes le vagabond, le trappeur, le loup solitaire. Même si l'on vous estime déplacé, isolé, oublié ou écarté, au vrai vous préférez votre propre compagnie à celle des autres. Diverses raisons peuvent l'expliquer : vous ne comprenez pas les gens, vous comprenez trop bien les gens, on ne vous aime pas, on vous aime trop, ou bien vous aimez simplement à vous perdre dans vos pensées. Vos motivations vous appartiennent.

→ Exemples : *Ikki*, *Ohko*.

Rebelle

Vous êtes un libre-penseur insatisfait, iconoclaste et récalcitrant. Vous attachez tellement d'importance à votre indépendance d'esprit et à votre libre arbitre que vous refusez de rejoindre un mouvement ou une cause. Vous êtes vous-même et ne désirez qu'être vous-même. Vous ne faites ni un bon partisan, ni souvent un bon chef (à moins que vos fidèles n'acceptent de vous suivre où vous voulez les emmener). Vous avez une tendance à l'insoumission qui frise la stupidité.

→ Exemples : *Ikki*.

Survivant

Quelles que soient les circonstances, vous arrivez toujours à vous en tirer. Dans presque tous les cas, vous saurez supporter, subir, guérir et survivre. Quand tout va mal, vous vous obstinez. Vous ne renoncez pas, vous n'abandonnez pas - jamais. Rien ne vous insupporte autant qu'une personne qui accepte la situation sans combat ou qui s'en remet au destin aveugle. Cependant vous vous avérez être trop méfiants, vous devez vous ouvrir au monde pour le transcender.

→ Exemples : *Isaak*, *Bud*.



Liste d'atouts et d'handicaps.

Atouts physiques		Handicaps physiques	
Equilibre félin	-10 points	Odeur d'égout	+2 points
Sens aiguisé	-1 point	Borgne	+2 points
Voix enchanteresse	-1 point	Défiguré	+3 points
Casse-cou	-1 à 2 points	Difformité	+3 points
Nyctalope	-2 points ou 0	Guérison lente	+3 points
Taille gigantesque	0 point	Muet	+4 points
Petite taille	0 point	Surdité	+4 points
		Cécité	+6 points
		Porteur de maladie	+1 à 5 points

Atouts mentaux		Handicaps mentaux	
Bon sens	-3 points	Cauchemars	+3 points
Chronométrie instinctive	-1 point	Défaut d'élocution	+3 points
Don pour les langues	-1 point	Sommeil lourd	+1 point
Mémoire eidétique	-1 point	Timidité	+2 points
Sommeil léger	-1 point	Amnésie	+4 points
Sang froid	-2 points	Lunatique	+2 points
Volonté de fer	-3 points	Phobie	+2 points
Code de l'honneur	0 point	Impulsif	+2 points
		Territoire	+3 points
		Faible volonté	+5 points

Atouts sociaux		Handicaps sociaux	
Chef naturel	-2 points	Maître hostile	+1 point
Faveur	-1 à 6 points	Maître infâme	+1 point
Maître prestigieux	-1 à 3 points	Terrible secret	+1 point
Allié secret ou accepté	-2 à 5 points	Sosie	+1 point
Sosie secret	-3 à 5 points	Transfuge	+1 point
Distinction dans un groupe	0 point	Châtiment du groupe	+1 à 2 points
Rival	0 point	Responsabilité spécifique	+2 à 4 points
Ami des animaux	-5 à -11 points		

Atouts surnaturels		Handicaps surnaturels	
Medium	-2 à 3 points	Protecteur	+5 points
Résistance à un pouvoir	-2 points	Malédiction	+1 à 5 points
Capacités prophétiques	-3 points	Présence inquiétante	+2 points
Chanceux	-8 points	Fantôme	+2 à 3 points
Guide spirituel	-3 points	Sensibilité à un pouvoir	+2 à 3 points
Grand amour	-4 points	Sombre destin	+4 points
Neuf vies	-10 points	Malchance	+7 points
Influence de la lune	-1 point		
Silence	-2 points		
Sainteté	-2 points		

Description des atouts et handicaps physiques :

Equilibre félin : le personnage est agile comme un chat et tous ses jets mettant en jeu l'équilibre reçoit un bonus (difficulté -1). Exemple : l'esquive.

Coût : -10 pts

Sens aiguisé : l'un des sens du personnage est particulièrement aiguisé. Il reçoit un bonus lorsqu'il utilise ce sens (difficulté -2).

Coût : -1 pt

Voix enchantresse : le chevalier sait user de sa voix pour charmer son entourage. Il recevra un bonus (diff-1) lorsqu'il cherche à obtenir quelque chose par la parole.

Coût : -1 pt

Casse-cou : le personnage reçoit un bonus (diff-1) lors de toute tentative casse-cou.

Coût : -1 pt ou -2 pts pour un bonus de -2 en difficulté

Nyctalope : comme les chauves souris, le chevalier voit aussi bien dans le noir qu'un homme normal en plein jour. Cependant il peut subir un malus de +1 en diff lorsqu'il est exposé à la lumière du jour.

Coût : -2 pts ou gratuit si malus de vision en plein jour

Taille gigantesque : Mesurant largement plus de deux mètres, le chevalier est un géant. Sa force est naturellement décuplée (+3 en force), mais il a plus de difficultés à bouger et à se camoufler (-2 en furtivité, -2 en esquive soit -4 au total de compétences à la création). Sa dextérité ne pourra jamais dépasser 3 (sauf s'il s'éveille au septième sens).

Coût : gratuit

Petite taille : Le personnage a une taille bien au-dessous de la moyenne 1,40 m ou moins. Il a donc du mal à atteindre ou manipuler les objets destinés aux adultes de taille normale, et sa vitesse de course n'est que de la moitié de celle d'un humain aux proportions moyennes. Dans certaines circonstances, sa petite taille peut lui apporter un bonus pour se dissimuler ou emprunter des passages étroits.

Coût : gratuit

Odeur d'égout : le personnage sent vraiment très mauvais, et cela implique un malus dans une grande partie des jets sociaux (diff+2).

Coût : +2 pts

Borgne : Le personnage n'a qu'un seul œil. La difficulté de tous les jets de perception faisant appel à la vue est augmentée (diff+2) et son score de vue ne pourra jamais dépasser la moitié de son score de perception.

Coût : +2 pts

Défiguré : Le personnage a une difformité du visage qui provoque de la gêne chez les autres et marque leur mémoire et cela rend difficile les interactions sociales (diff +2 pour les jets de charisme). Le score de charisme ne pourra jamais dépasser 2 (excepté grâce au bonus d'armure).

Coût : +3 pts

Difformité : Le personnage souffre d'une difformité (un membre plus court que l'autre, une bosse dans le dos ou n'importe quoi d'autre) qui affecte ses relations avec les autres et peut lui occasionner des problèmes physiques. La difficulté de tous les jets de dés impliquant l'apparence physique est augmentée (diff+2). Selon la difformité, la difficulté de certains des jets de dextérité peut être augmentée.

Coût : +3 pts

Guérison lente : les blessures du personnage guérissent lentement, ce qui peut être très dangereux en cas de blessure aggravée. Les blessures normales mettent-elles aussi davantage de temps à se refermer (les effets des hémorragies et du poison sont + longs.)

Coût : +3 pts

Muet : les cordes vocales du personnage sont incapables de fonctionner et il ne peut pas parler du tout. Certaines autres formes de communication doivent être développées, la plus commune étant tout simplement l'écriture (+1 pt de septième sens)

Coût : +4 pts

Surdité : le personnage n'entend pas les sons et échoue automatiquement à tous les jets se basant sur l'audition (score d'ouïe nul). Il est incapable de suivre une conversation si son interlocuteur ne connaît pas le langage des signes. (+1 pt de septième sens)

Coût : +4 pts

Cécité : le personnage ne peut pas voir, le monde des couleurs et des panoramas est perdu pour lui. Son score de vue est à 0 et la difficulté de tous les jets de dextérité est augmentée considérablement (+3 ou +2 si son score d'ouïe et d'odorat sont tous deux d'au moins 5). Son score d'esquive et de dextérité ne dépassera jamais 3. Il commence avec 1 pt de septième sens.

Coût : +6 pts

Porteur de maladie : votre personnage est atteint par une maladie particulière. Les effets dépendent de la maladie en question.

Coût : +1 à +5 pts selon la maladie

Description des atouts et handicaps mentaux :

Bon sens : le personnage a une bonne dose de sens pratique dans la vie. Lorsque il est sur le point d'agir en dépit du bon sens, le MJ se doit de le mettre en garde sur ce qu'il va faire et en quoi cela défie le sens commun. Pour les joueurs novices, c'est un atout idéal car il leur permet de recevoir les conseils du MJ sur ce qu'ils devraient ou ne devraient pas faire.

Coût : -3 pts

Chronométrie instinctive : le personnage a un sens inné du temps et est capable d'en estimer précisément l'écoulement sans avoir besoin de montre ou d'autres appareils mécaniques.

Coût : -1 pt

Don pour les langues : le personnage a un don pour les langues sous toutes leurs formes. Lorsque le personnage a affaire à une langue (que se soit à l'écrit ou l'oral), on considère que son score de connaissance est majoré de 2.

Coût : -1 pt

Mémoire eidétique : le personnage se rappelle dans tous leurs détails les choses qu'il a vu et entendu. Le MJ se devra donc de lui rappeler des indices importants si le joueur les a oubliés.

Coût : -1 pt

Sommeil léger : le personnage peut se réveiller instantanément au moindre signe suspect, et le fait sans hésitation ni engourdissement.

Coût : -1 pt

Sang froid : le personnage est d'un naturel calme et posé et ne sort pas facilement de ses gonds. Il reçoit un bonus pour ses jets de maîtrise de soi (difficulté -1).

Coût : -2 pts

Volonté de fer : lorsque le personnage est déterminé et que son opinion est faite, rien ne peut l'éloigner de ses objectifs (difficulté -2 pour les jets de conviction).

Coût : -3 pts

Code de l'honneur : le personnage adhère à un code d'éthique personnel. Les préceptes de ce code doivent être détaillés avec le MJ avant le jeu, et le personnage doit s'y soumettre rigoureusement. Un personnage avec cet atout gagne des dés supplémentaires à ses jets de volonté ou de vertu lorsqu'il s'agit de son code (par ex défendre les faibles) ou lorsqu'il tente d'éviter une situation qui risque de le contraindre à violer son code d'honneur. Il subira en revanche un gros malus si il ne respecte pas son code d'honneur.

Coût : gratuit

Cauchemars : le personnage fait d'horribles cauchemars tous les jours et leurs visions continuent de le tourmenter à son réveil. Parfois, ils sont tellement effroyables qu'il perd 1 dé sur les jets pour toutes vos actions pendant une nuit (à la discrétion du MJ). Certains de ses cauchemars peuvent être si intenses qu'il peut aller jusqu'à confondre ces incidents oniriques avec la réalité. Il doit faire un jet d'équilibre ou perdre un dé par échec net dans ses actions de la journée suivant les cauchemars. En cas d'échec critique il se réveille persuadé d'être toujours dans son cauchemar.

Coût : +3 pts

Défait d'élocution : le personnage est bègue ou a un autre défaut d'élocution qui gêne la communication verbale. Le charisme du personnage ne pourra jamais dépasser 2, et il subira un malus de +2 en difficulté lorsqu'il tente de convaincre quelqu'un.

Coût : +3 pts

Sommeil Lourd : lorsque le personnage dort, il lui est très difficile de se réveiller. La difficulté des jets de dés pour se réveiller est augmentée de deux.

Coût : +1 pt

Timidité : le personnage est mal à l'aise quand il discute avec les autres et il évitera autant que possible les réunions mondaines. Ses jets de charisme sont augmentés de +2 en diff pour convaincre quelqu'un, et +3 en difficulté quand il doit résister à un jet de persuasion. N'attendez pas d'un tel personnage qu'il fasse un discours en public.

Coût : +2 pts

Amnésie : le personnage est incapable de se rappeler quoi que ce soit concernant son passé, lui-même ou sa famille. Sa vie entière est comme un page blanche. Mais il se peut que son passé revienne le hanter un jour. Le MJ peut accorder certains pouvoirs spéciaux (bonus de caractéristiques, botte secrète, facultés spéciales) au joueur mais ce dernier ne sera pas capable de les utiliser tant qu'il n'aura pas recouvré la mémoire. De plus la maîtrise de ses bottes secrètes est temporairement divisée par 2.

Coût : +4 pts

Lunatique : le personnage est sensible aux phases de la lune. Son humeur change d'un jour à l'autre, du tout au tout, quitte à le mettre dans des positions délicates

Coût : +2 pts

Phobie : le personnage a une peur incontrôlable de quelque chose. Les araignées, les serpents, la foule et l'altitude sont des exemples courant de phobie. Il doit faire un jet de courage chaque fois qu'il est exposé à l'objet de sa peur (la difficulté du jet est déterminée par le MJ). En cas d'échec, il doit s'en éloigner.

Coût : +2 pts

Impulsif : le personnage se met en colère et perd son calme facilement, par conséquent la difficulté d'un jet de maîtrise de soi est toujours majorée de 2, quelle que soit la provocation.

Coût : +2 pts

Territoire : le personnage tient énormément à son territoire (maison, terrain, temple, ville natale). Il n'aime pas le quitter, ni que des étrangers y pénètrent. Il devient tellement nerveux que tous ses jets sont augmentés de +1 en difficulté lorsqu'il est à l'extérieur et +2 si il est très loin de son territoire. En outre, il doit faire un jet de Maîtrise de Soi chaque fois que des étrangers s'introduiront sur son territoire sans son autorisation.

Coût : +3 pts

Faible volonté : le personnage est très sensible à la domination et à l'intimidation. Les tentatives de domination psychique contre lui réussissent très souvent (difficulté +2 pour résister à une attaque mentale). De plus son score d'équilibre ne peut pas dépasser 4.

Coût : +5 pts

Description des atouts et handicaps sociaux :

Chef naturel : le personnage dégage un magnétisme certain qui provoque le respect naturel chez les autres. La difficulté pour ses jets de charisme est diminuée de 2. Il doit avoir un charisme de 4 au minimum.

Coût : -2 pts

Faveur : quelqu'un doit une faveur au personnage. Le personnage n'a qu'une seule faveur qui lui est due, il est donc d'une importance primordiale de l'utiliser à bon escient.

Coût : -1 à -6 pts selon la faveur

Maître prestigieux : le maître du personnage est reconnu parmi les chevaliers, ce qui fait bénéficier le personnage d'un traitement de faveur. Ce prestige peut-être d'une grande utilité quand il a affaire aux proches de son maître. Bien que son maître puisse ne plus entretenir de relations avec lui, le simple fait d'avoir été son élève le marque à jamais.

Coût : -1 pt si chevalier d'argent à -3 pts si chevalier d'or

Distinction au sein du groupe : le personnage se distingue par rapport au reste des membres de son groupe de chevaliers, soit par son charisme soit pour son courage,.... Quoiqu'il en soit, il est mis en avant lors des remerciements à ce groupe, mais aussi lors des réprimandes.

Coût : gratuit

Allié secret ou accepté : le personnage a un allié qui lui vient en aide aux moments opportuns. Cet allié peut être connu de tous, ou juste du personnage. Il peut également être inconnu du personnage lui même.

Coût : de -2 (chevalier de bronze) à -5 (chevalier d'or)

Sosie secret : le personnage a un frère jumeau caché dont il peut se servir pour tromper la société. Ce frère ne peut cependant pas être plus fort que le personnage, et ne doit pas se montrer en même temps que le personnage.

Coût : de -3 (si le sosie n'est pas puissant) à -5 (si le sosie est aussi fort qu'un chevalier)

Rival : une farouche rivalité oppose le personnage à un adversaire particulier. Il est toujours en compétition avec ce chevalier, soit par jeu, soit par dépit. Il ne recule devant rien pour prouver qu'il lui est supérieur, et l'autre en fait autant à son encontre. Les deux rivaux gagnent des bonus de volonté lorsqu'ils s'opposent.

Coût : gratuit.

Ami des animaux : le chevalier est capable de communiquer avec les animaux et les appeler à lui en cas de besoin. Il est possible d'appeler des animaux une fois par combat et leur demander d'attaquer. L'attaque est alors considérée comme une technique secrète offensive de complexité 5, de zone d'effet multiple, et dont la maîtrise et les dégâts sont égaux au nombre d'animaux appelés. Un adversaire effectuant une parade peut éliminer 3 animaux par réussite nette. De plus, une technique secrète offensive permet de tous les éliminer sans jet de dés.

Coût pour invoquer une espèce au choix : -5 (pour 5+1D6 animaux) ; -8 (pour 10+1D10 animaux)

Coût pour invoquer n'importe quelle espèce : -3 à rajouter au coût ci-dessus

Maître hostile : le maître du personnage ne l'aime pas et lui veut du mal. Si on lui en donne la moindre occasion, il cherchera à lui nuire et pourra même l'attaquer, s'il est provoqué. Ses amis œuvreront également contre lui et beaucoup seront ainsi mal disposés à son égard.

Coût : +1 pt

Maître infâme : le maître du personnage était ou est peut-être encore, l'objet de méfiance et d'aversion de la part de nombreux autres chevaliers. Par voie de conséquence, on se méfie également du personnage on ne l'aime pas. C'est un lourd fardeau et personne ne s'en débarrasse facilement.

Coût : +1 pt

Sosie : le personnage ressemble à un autre chevalier et on le confond souvent avec lui. Les alliés de cet individu le contacteront et lui dévoileront des choses qu'il ne veut pas forcément entendre tandis que les ennemis du sosie s'attaqueront au personnage. Il sera difficile de clarifier les choses.

Coût : +1 pt

Terrible secret : le personnage a un secret qui s'il était découvert, ferait de lui un exclu dans la communauté locale des chevaliers qu'il a rejoints. Ce peut être n'importe quoi depuis le meurtre d'un chevalier jusqu'à la dévotion en une autre divinité.

Coût : +1 pt

Transfuge : le personnage a trahi une divinité ou un groupe de chevaliers. Il lui reste à faire ses preuves pour être accepté par les chevaliers qu'il a rejoint. Les chevaliers de tous niveaux le traitent avec méfiance voire hostilité. Sa réputation peut même atteindre ceux qui le fréquentent.
Coût : +1 pt

Châtiment du groupe : le personnage doit se conformer à un châtiment que son groupe lui a infligé après qu'il soit allé à l'encontre de ses règles. Le résultat est qu'il ne peut plus effectuer un type d'action qu'il tient à cœur. Ce châtiment doit être prévu entre le MJ et le joueur.
Coût : de +1 à +2 pts selon le châtiment.

Responsabilité spécifique : peu après avoir reçu son armure, le personnage s'est porté volontaire pour une tâche qui doit lui gagner le respect de ses camarades chevaliers. A présent, il aurait préféré s'abstenir ! Même si cette tâche ne lui apporte rien, il perdrait beaucoup de prestige si il ne le menait pas à bien. Cette tâche devrait être déterminée par le MJ, mais ne rapportera pas d'XP au joueur.
Coût : +2 pts à +4 pts selon la difficulté de la mission.

Description des atouts et handicaps surnaturels :

Médium : la perception naturelle du personnage lui permet de sentir et d'entendre les esprits, les fantômes et les ombres. Il sent facilement leur présence, et peut même être capable de les voir et de converser avec eux. En revanche il est incapable de les appeler ou de les forcer à discuter (besoin d'une botte secrète de Spiritisme).
Coût : -2 pts si il ne peut que les sentir, -3 pts si il peut les voir et discuter.

Résistance à un pouvoir : le personnage a une résistance naturelle à certains pouvoirs (glace, feu, eau etc.). La difficulté de ces utilisations de la magie, malveillante ou bénéfiques et augmentée de deux lorsqu'il en est la cible. Il ne pourra jamais apprendre le pouvoir auquel il résiste.
Coût : -2 pts

Capacités prophétiques : le personnage voit des signes et des augures dans les événements de la vie de tous les jours. Il reçoit souvent des visions sur l'avenir mais elles restent très énigmatiques. Il est cependant incapable de lire l'avenir comme il le désire (besoin d'une botte secrète de divination).
Coût : -3 pts

Chanceux : le personnage est né sous une bonne étoile. Quoi qu'il en soit, le joueur peut refaire trois jets malchanceux par jour. Le nouveau jet n'est comptabilisé que si il offre plus de succès.
Coût : -8 pts

Guide spirituel : le personnage a un guide et compagnon fantomatique. L'identité et le pouvoir exact de cet esprit sont déterminés par le MJ. Il peut être appelé dans les situations difficiles pour prodiguer aide ou conseils.
Coût : -3 pts

Grand amour : le personnage a rencontré le grand amour mais peut l'avoir perdu. C'est un flot de bonheur dans une vie habituellement dépourvue d'émotions aussi nobles. Lorsque il souffre, qu'il est en danger ou qu'il est déprimé, la pensée de l'âme sœur est suffisante pour lui donner la force de persévérer (bonus de volonté et de cosmos pour protéger ou retrouver cette personne). La puissance de vos sentiments peut également être parfois assez forte pour vous préserver d'autres forces surnaturelles (à la discrétion du MJ). Toutefois, le personnage devra s'efforcer de protéger son grand amour (qui ne peut pas être un PJ ni un chevalier puissant).
Coût : -4 pts

Neuf vies : le destin a accordé au personnage la faculté de s'approcher autant que possible de la Mort et de parvenir à lui échapper. Lorsqu'au cours d'une partie, il doit trouver la mort, il survit miraculeusement : le jet de dés qui aurait dû le tuer doit être rejoué. Si ce jet le tue à nouveau, il peut être rejoué encore. Le joueur possède 9 vies par scénario, donc un potentiel de 9 jets à relancer.

Coût : -10 pts

Influence de la lune : la lune a un très puissant effet sur le personnage. En période de nouvelle lune, ses scores de force, dextérité et vigueur sont réduits de moitié (arrondissez à l'entier inférieur). Par contre, en période de pleine lune, ces mêmes attributs augmentent de cinquante pour cent. Lors des phases ascendantes ou descendantes de la lune, ses attributs ne subissent aucune modification.

Coût : -1 pt

Silence : le personnage possède une capacité de se mouvoir silencieusement qui est bien supérieure à la normale. Tout jet de furtivité reçoit un bonus de -2 en diff. Il est même capable de marcher sur des feuilles mortes sans faire de bruit. Pour peu que le vent souffle tandis que il se déplace, il est totalement impossible de l'entendre. Il doit posséder au moins 4 en furtivité.

Coût : -2 pts

Sainteté : pour des raisons que le personnage est incapable d'expliquer, tout le monde le considère comme pur et innocent (mais pas naïf). Il est comme entouré d'une aura de saint qu'il est difficile de définir mais que les autres semblent voir autour de lui. On lui fait confiance, même lorsque son comportement ne le justifie pas. Les châtiments qui lui sont infligés lorsqu'il a fait des erreurs sont souvent moins appuyés que pour les autres, et presque tout le monde l'apprécie.

Coût : -2 pts

Protecteur : le personnage se doit de protéger, au péril de sa vie, un autre personnage. Même lorsque la situation est désespérée, le joueur fera tout pour assurer son rôle de protecteur, quitte à se battre contre bien plus fort que soi et se sacrifier (pour autant que cela permette à son protégé d'avoir la vie sauve). Le protégé doit forcément être un PJ combattant, exposé à des risques.

Coût : +7 pts

Malédiction : le personnage a été maudit par une force surnaturelle. Cette malédiction ne peut être dissipée sans déployer des efforts extraordinaires et peut parfois menacer sa vie. C'est au MJ de décider de la malédiction (le PJ n'est pas forcément au courant). Voici quelques exemples :

- à chaque fois que le joueur trahi un secret qu'il devait garder, il finira par être puni (1 point)
- quand il doit parler de quelque chose d'important, il ne peut s'empêcher de bégayer (2 points)
- tous les outils que le joueur prend en main se brisent ou ne fonctionnent pas bien (3 points)
- tous les personnages auxquels le joueur s'attache finissent par devenir ses ennemis (4 points)
- chacune de ses réalisations sera finalement perverti et se transformera en échec (5 points)

Coût : +1 à +5 pts selon la malédiction.

Présence inquiétante : le personnage dégage contre son gré une aura très inquiétante qui est immédiatement perçue par ceux qu'il rencontre. De ce fait, toutes les personnes non chevaliers ont tendance à fuir à son approche.

Coût : +2 pts

Fantôme : le personnage est hanté par un fantôme qu'il est le seul à voir et à entendre (avec les médiums). Il le déteste cordialement et s'amuse à lui rendre la vie impossible. En outre, il possède un certain nombre de pouvoirs mineurs qu'il peut utiliser contre lui (une fois par scénario et par pouvoir : déplacer de petits objets, casser des choses fragiles, le faire trébucher, émettre des bruits étranges). Crier contre le fantôme peut parfois le faire fuir, mais perturbera ceux qui ont entendu le personnage.
Coût : +2 à +3 pts selon les malus que peut engendrer le fantôme

Sensibilité à un pouvoir : le personnage est sensible à certain type de pouvoir (ex : feu, froid, lumière...). Tous les sorts jetés sur lui le sont avec une difficulté minorée de 2 et peuvent voir leurs effets doublés.
Coût : +2 pts ou +3 pts si effets adverses doublés.

Sombre destin : le personnage est conscient qu'il va connaître une fin des plus horribles. Dans tous les cas, quoi qu'il fasse, il sera un jour dans cette situation. Finalement, tous ses efforts, toutes ses luttes et tous ses rêves seront réduits à néant. Son destin est inéluctable, il n'y peut rien et en a une connaissance partielle, puisqu'il a des visions de sa destinée (et elles peuvent être très perturbantes). Le malaise qu'elles lui apportent ne peut être surmonté qu'au prix de point de Volonté et reviendront après chaque hallucination (Il se peut qu'il en ait souvent). Il subit de lourds malus quant à l'utilisation de ses points de volonté.
Coût : +4 pts

Malchance : le personnage est né sous une mauvaise étoile. Il a la guigne constamment. 3 fois par jour, le MJ pourra relancer les dés pour toute action importante réussie. Si le nouveau jet offre autant de succès ou plus que l'ancien, il faudra relancer les dés (ce ne sera pas comptabilisé dans le capital de trois jets par jour).
Coût : +7 pts

Note importante :

ANS n'est pas un jeu de rôle pour les grobills. Les joueurs ne doivent pas cumuler les "inconvenients" afin d'augmenter leur capital de points magiques et les dépenser en vertus ou caractéristiques. Il est important que l'équilibre soit respecté.

Ainsi il n'est pas interdit de prendre plus de deux inconvenients, à moins que ceux ci soient très handicapants. De plus, il est préférable qu'un inconvenient soit compensé par un avantage plutôt que par une dépense en caractéristiques, vertu ou compétence.

Enfin certains inconvenients ne doivent pas être pris à la légère. Par exemple l'inconvenient "terrible secret" doit réellement être handicapant : la plupart des héros de Saint Seiya ont vécu une enfance difficile mais n'ont pas pour autant cet inconvenient dans leurs fiches. Il est donc important que le MJ valide bien les choix du joueur.

Vous pouvez choisir parmi cette liste la divinité en laquelle vous avez foi. Selon votre background il se peut que ce choix se fasse en cours de partie et non pendant la création. Chaque divinité apporte son lot d'avantages et d'inconvénients pour le joueur. Cette liste n'est pas exhaustive, et il est possible de vouer fidélité à un autre dieu.

Pour plus d'informations sur les divinités, reportez vous à l'Encyclopédie ANS.



Athena

Athena est la déesse de la guerre juste. Fille de Zeus, elle a pour charge de protéger la terre contre le mal. Il est dit que la déesse Athena se réincarne tous les 200 ans. Actuellement, c'est Saori Kido, du Japon, qui se trouve être la réincarnation d'Athena. Le sanctuaire d'Athena se trouve à Athènes, en Grèce mais son influence s'étend sur la majeure partie de la Terre. Athena est une déesse débordant d'amour et de compassion.

Avantages : Athena regorge d'amour pour le genre humain. Elle accompagne mentalement ses chevaliers dans la bataille pour leur fournir son soutien : prier Athena s'effectue avec une difficulté de 4. De plus, si un de ses chevaliers est proche de la mort en combattant pour elle, elle peut lui sauver la vie. Les chevaliers d'Athena sont reconnus sur presque tout le territoire terrestre et sont respectés. Il est possible d'être chevalier même en temps de paix et de voyager avec son armure.

Inconvénients : Athéna est très à cheval sur le code de l'honneur de ses chevaliers : il est ainsi interdit :

- d'attaquer un adversaire désarmé
- de combattre à plusieurs contre le même adversaire
- d'utiliser son armure à des fins purement personnelles
- d'utiliser des techniques véritablement cruelles
- de faire des dommages collatéraux chez les civils

Tout manquement à ces principes fait diminuer l'harmonie entre le chevalier et son armure. En outre, Athena aime tant ses Chevaliers qu'elle interdit l'utilisation de technique coûtant la vie à leurs utilisateurs.

Chevalerie :

Grand Pope, représentant d'Athena sur terre.

12 chevaliers d'or.

24 chevaliers d'argent.

48 chevaliers de bronze.

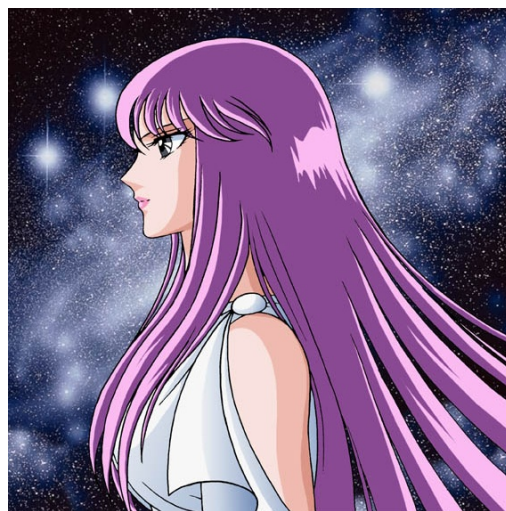


Illustration : Marco Albiero



Poséidon

Poséidon est le dieu des océans et de la mer toute entière. Il fut réincarné dans le corps de Julian Solo mais ce dernier n'en est pas conscient : il est juste une enveloppe corporelle destinée à recevoir l'âme de Poséidon. Son sanctuaire s'étend sur tous les océans. Chaque océan est soutenu par un pilier réputé indestructible, et gardé par un Général dont on dit que la force égale celle des chevaliers d'or.

Avantages : Les marinas peuvent se rendre presque n'importe où sur Terre en se déplaçant via les océans et peuvent aisément respirer sous l'eau. Poséidon surveille peu les actes de ses Marinas : la perte de points d'harmonie est donc très rare, sauf en cas de trahison envers le dieu des océans.

Désavantages : Rivalité historique avec les terriens, ce qui nuit au rapprochement entre joueurs de clans opposés. Poséidon n'aide pas ses guerriers aux combats. La prière est donc rarement efficace (difficulté de 8).

Chevalerie :

7 généraux des mers

21 commandants des légions

50 lieutenants

Odin

Odin est le dieu du nord issue des mythologies scandinaves. C'est le tout puissant seigneur d'Asgard, territoire gelé situé au nord de l'Europe. Mais son influence diminue au profit de Poséidon.

Avantages : Odin aime son peuple bien que ce dernier souffre. Et de cette souffrance viennent une grande résistance au froid (+1 dans la sphère de Glace) et guerriers élevés à la dure (+4 en score de survie). Le sens du sacrifice et de l'abnégation joue un rôle important auprès d'Odin. Les guerriers se rebellant contre leur destin perdent des points d'harmonie.



Inconvénients : Odin est peu présent pour aider ses guerriers sauf cas rarissime. La prière est donc rarement efficace (difficulté de 7). Il a peu d'influence sur le reste du monde. Ses guerriers ont une faible résistance au feu (malus de +2 en difficulté pour résister aux attaques de feu). Enfin, les armures des Guerriers Divins ne peuvent être utilisées que si la prêtresse a officialisé une guerre et réveillé les armures.

Chevalerie :

Prêtre ou prêtresse d'Odin

7 guerriers divins

21 guerriers sacrés Walkyries

Arès

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



Avantage : Les Berserkers ne connaissent ni la souffrance ni l'effroi. Une fois par combat, ils peuvent laisser libre cours à leur Furie. Dès lors ils ne souffrent d'aucun malus liés aux blessures physiques ou à la peur. Tout acte semant la peur fait augmenter l'harmonie entre le Berserker et son Anima de +1 point (faire peur à un village) jusqu'à +3 points (faire peur à un groupe entier de chevaliers adverses).

Désavantage : Les guerriers se réclamant d'Arès sont animés d'un instinct belliqueux et sauvage. Leur colère est prompte à se déclencher et ne se calme que dans le sang. Lorsque leur Furie est déclenchée, ils ne s'arrêtent qu'à leur mort ou à celle de leur adversaire et combattent jusqu'à être réduits en poussière s'il le faut. Si un Berserker laisse volontairement la vie sauve à son adversaire, il perd un point d'harmonie.

Chevalerie :

Phobos et Deimos, dieux de la Peur et de la Déroute

4 Centurions dirigeant chacun une armée (Feu, Flamme, Malheur, Terreur)

60 Berserkers répartis en 20 décurions et 40 légionnaires.



Hadès

Hadès est le principal ennemi d'Athena. C'est le dieu des enfers qui a créé ce lieu pour punir les hommes et leur faire goûter à l'amertume de l'au-delà. Hadès possède une base située dans un château en Allemagne, mais son domaine d'influence se situe en Enfer ainsi qu'Elysion.

Avantages : les spectres d'Hadès peuvent aller aux enfers sans mourir et sans atteindre le 8ème sens. Ils disposent naturellement d'une vision nocturne parfaite. Ils ne meurent jamais de vieillesse et peuvent être ressuscités 10 ans après leur mort par Hadès.

Désavantages : Faiblesse à la lumière du jour (-1 dé sur toutes les actions). Les spectres sont des humains non conscients de leurs pouvoirs tant qu'ils ne sont pas réveillés par Hadès lui-même.

Chevalerie :

Thanatos et Hypnos, dieux de la mort et du sommeil.

3 titans des enfers

36 étoiles célestes.

72 étoiles terrestres.

Illustrations : Xavier Colette (Arès) et Marco Albiero (Hadès)



Déméter

Déméter est la déesse de la fertilité, déesse mère de la terre qui protégeait la germination et principalement la pousse du blé. Elle était également considérée comme la déesse de toute vie, qu'elle soit animale, minérale ou végétale. Son sanctuaire est caché entre l'Inde et le Tibet, en plein Himalaya sur la plus haute plaine montagneuse et s'étant sur plus de 100km². Le lieu possède un micro climat avec ses propres saisons.

Avantages : Les Shôkis de Déméter bénéficient d'un bonus de +1 dans la sphère Biologique. Lorsqu'un Shôki tente de protéger une forme de vie sans défense, il peut prier sa déesse avec une difficulté de 5. Enfin les possesseurs d'Andrika ont la possibilité de parler le langage de leur signe cosmologique.

Inconvénients : Les Shôkis ne peuvent détruire une vie animale ou humaine sans en subir les conséquences (-5 dés sur tous les jets pendant un temps déterminé par le MJ et perte de 1 point d'harmonie systématique). En effet, Déméter étant à l'origine de toutes vie sur terre, elle est la seule à avoir le droit d'ôter la vie à un être vivant.

Chevalerie :

4 Shôkis de Diamant
13 Shôkis de Saphir
25 Shôkis de Rubis
49 Shôkis d'Emeraude



Aphrodite

La déesse de la beauté protège les mariages, favorise l'entente amoureuse des époux, féconde les foyers, et préside aux naissances. Mais elle peut être également une divinité redoutable, car elle symbolise bien souvent la passion que rien n'arrête, qui rend fous d'amour ceux qu'elle veut perdre ; elle ravage même les unions légitimes, poussent les époux à l'adultère, favorise la fécondité des amours illégitimes et incite les mortels à toutes les voluptés et à tous les vices.

Avantages : Les serviteurs d'Aphrodite ont tous une beauté et une voix divine. Ils n'ont aucun mal à convaincre n'importe quel être non chevalier, et reçoivent un bonus -2 en difficulté pour tout jet de charisme contre PJ ou PNJ chevaliers.

Inconvénients : nécessite d'avoir un minimum de 4 en charisme, et un maximum de 2 en force à la création. Les serviteurs d'Aphrodite se doivent d'être intéressés par toute intrigue amoureuse : cela devient alors leur occupation principale et joue sur l'harmonie qu'ils ont avec leur armure. Lorsqu'ils sont blessés au visage, ils doivent réaliser un jet de maîtrise de soi (difficulté en fonction de la gravité de la blessure) et faire au moins 4 réussites sous peine d'être envahi par une colère destructrice.

Illustrations : Marco Albiero

Hépha stos

Dieu du Feu créateur et de la Forge, Héphaïstos est le créateur des Kamui et donc du concept d'armures. Dieu relativement discret, il a cependant reçu une mission importante des mains de Zeus : veiller à ce que jamais ne soient créées sur Terre des armures pouvant rivaliser avec des Kamui. Durant les 1ères Guerres Saintes, Héphaïstos a dû intervenir assez souvent afin d'éviter des débordements. Son statut divin lui permettait d'un simple contact d'ôter tout caractère divin à une armure scélérate. Le Sanctuaire d'Héphaïstos se trouverait au pied de l'Etna, en Sicile.



Avantages : Côtéant le feu divin, les guerriers au service du Dieu des Forges ont une résistance accrue à la chaleur et aux flammes (bonus de +1 dans la sphère du feu). Tous ses chevaliers sont forgerons et reçoivent un bonus de +1 dans la compétence « forge ». Lorsqu'un forgeron prie Héphaïstos, ce dernier ne lui accorde pas de bonus de cosmos ou de points de vie, mais agit sur son armure : le dieu la répare entièrement ou la rend temporairement plus puissante. Lorsqu'un Forgeron répare lui-même son armure, il gagne des points d'harmonie.

Inconvénients : Héphaïstos est un dieu exigeant. Un guerrier à son service se doit d'exceller dans l'art de la forge en plus de se montrer un excellent combattant. Ils doivent donc dépenser un minimum de 3 points de compétence en forge (ce qui leur donne un minimum de 4 grâce au bonus accordé plus haut). Les forgerons souffrent également d'un malus de +1 en difficulté contre le froid. Il leur est obligatoire de créer une arme majeure ou de jet pour leur armure. Toute négligence envers leur armure peut coûter des points d'harmonie.

Chevalerie :

Trois Maître d'Armes : Argès (Glaive), Stéropès (Lance) et Brontès (Bouclier).
Dix Forgerons.



Hermès

Fils de Zeus et de Maia, Hermès est le Dieu Messager. Intelligent, rusé, fraudeur même, Hermès est sans doute un des dieux les plus pittoresques de l'Olympe. Sa présence soutenait le courage du voyageur et le dur labeur du marchand ambulant, car le dieu écartait d'eux les périls de la route et les mauvaises rencontres. Hermès était le véritable ami divin de tous les Grecs.

Avantages : +3 en furtivité. Avantage "silence" gratuit.

Inconvénients : nécessite d'avoir au moins 4 en intelligence et en dextérité. Les messagers doivent souvent faire preuve de neutralité dans les conflits, et tenter de maintenir l'équilibre. C'est en fonction de cette neutralité qu'est définie l'harmonie avec l'armure des Messagers.

Chevalerie :

1 grand messager.
15 messagers.

Illustrations : Marco Albiero

Chapitre 2 : les bottes secrètes





Créer sa botte secrète en 9 étapes.

Ce document vous permet de créer toute type de botte secrète. La seule limite est votre imagination et votre maîtrise des règles. Vous disposez à la création de **25 points** de botte. Vous pouvez vous inspirer de nombreux exemples des chevaliers de la série grâce à l'Encyclopédie ANS.

Etape 1 : description et historique.

Choisissez le nom de votre technique. Indiquez comment et pourquoi votre personnage l'a apprise. Indiquez également les mouvements que doit effectuer votre personnage pour la lancer. Tout ceci n'a pas d'incidence sur les règles mais favorise le roleplay.

Mohan va créer le « Tiger Claws ». Cette technique lui a été enseignée par son frère Dara. Elle consiste à laisser la furie du tigre envahir le corps et de frapper sa victime à coups de griffes meurtrières. Lorsque Mohan invoque le Tiger Claws, ses poils se hérissent et ses yeux sont injectés de sang. Pris par une frénésie meurtrière, Mohan fonce droit vers son adversaire comme un enragé et frappe ses points vitaux. Cette attaque est tellement rapide que le seul déplacement d'air peut entailler la peau.

Etape 2 : choix du type.

Un type est un regroupement d'effets. Reportez vous aux pages suivants pour connaître les différents types.

Un type coûte 2 points de botte. Chaque type supplémentaire coûte 2 pts + 1 pt par type rajouté. Par exemple, une botte de deux types coûte 5 points de botte, et une botte à trois types coûte 8 points.

Etape 3 : choix des effets.

L'effet est l'élément principal de la botte secrète. Chaque effet coûte un certain nombre de points de botte. Il est possible de sélectionner plusieurs effets pour la même botte. Reportez vous aux pages suivants pour obtenir des détails sur les différents effets possibles et leur coût.

Pour choisir un effet, il est nécessaire d'avoir au moins 1 point dans l'une des sphères pré-requises à l'effet ou au type.

Etape 4 : les paramètres spéciaux des effets.

Chaque effet dispose de deux ou trois paramètres propres. Ils sont listés plus bas avec la description de chaque effet. Il peut s'agir de la durée d'une botte de protection, de la zone d'effet d'une botte offensive, la durée d'un empoisonnement, la distance sur laquelle on peut lancer sa technique, la mobilité pour une botte défensive. Lisez donc attentivement les paramètres inscrits dans les types et les effets.

Le Tiger Claws sera une technique de type « offensif » (coût : 2 points) ayant l'effet « dégâts ponctuels » (coût : 1 point). Il augmente le paramètre « puissance » de 15 points de dégâts (coût : 6 points). Il a donc dépensé un total de 9 points de botte secrète jusqu'ici.

Mohan possède 2 points dans la sphère matérielle, qui est l'un des prérequis possible pour le type « offensif ».

Etape 5 : la maîtrise.

Il s'agit du **nombre de dés** que le joueur lancera pour sa technique. Elle détermine donc le nombre de réussites brutes qu'obtiendra le joueur. La difficulté est par défaut de 6 mais elle varie selon plusieurs critères : le roleplay des joueurs (un bon roleplay diminue la difficulté), le contexte (effet de surprise, personnage déstabilisé...), et les malus ou bonus affectés aux combattants. Certains effets n'ont pas besoin de maîtrise.

Base : 6 dés

Amélioration : +1 dé de maîtrise pour 1 point de botte secrète.

Etape 6 : la complexité.

La complexité correspond à la **difficulté adverse** pour se défendre. Selon l'action entreprise par les joueurs, elle sera tantôt représentée par la vitesse de la botte (si on veut l'esquiver), son intensité (si on veut la parer), sa complexité (si on veut l'analyser) etc...

Base : 5

Amélioration : +1 point de complexité pour 2 points de botte.

Pré requis : pour augmenter la complexité, il est nécessaire d'avoir une certaine maîtrise de la technique.

Complexité	Pré requis
6	Aucun pré requis
7	Maîtrise de 9 ou supérieure
8	Maîtrise de 13 ou supérieure
9	Maîtrise de 17 ou supérieure
10	Maîtrise de 23 ou supérieure

Le Tiger Claws aura une maîtrise de 11 dés (coût : 5), et une complexité de 7 (coût : 4). Mohan a pu donner cette complexité car sa maîtrise de botte est suffisante. Ces deux étapes ont coûté 9 points.

Etape 7 : le jet adverse.

Détermine quels dés doit lancer l'adversaire pour se défendre. Lorsqu'il n'est pas précisé dans les paramètres de l'effet, le jet adverse dépend de l'action entreprise par l'adversaire (voir dans le livre des règles les « mouvements de combat »). Lorsqu'il est renseigné, ce sera toujours ce jet adverse qui sera utilisé. Certains jets adverses coûtent plus cher.

C'est la différence entre les réussites brutes (RB) de la botte et les réussites brutes du jet adverse qui donnent les réussites nettes (RN).

Le Tiger Claws utilise des jets adverses classiques. Pour se défendre d'une attaque offensive, les adversaires utilisent les groupements de dés correspondant à la défense employée (voir « livre des règles » pour la liste des mouvements).

Etape 8 : point faible.

Certaines bottes peuvent avoir un point faible. Si un joueur décide d'en mettre un, il diminuera le coût de la botte secrète. Le MJ doit valider que la diminution est conforme au risque du point faible. Pour cela, voici une liste d'exemples qui vous permettra d'avoir une échelle de valeur :

Point faible	Exemples	Gain
Lorsque la technique est utilisée, le chevalier ne protège plus son cœur. Si ce point faible est remarqué et qu'une contre-attaque réussit, le bonus aux RN sera automatiquement de 15 points.	Le Shô Ryu Ha de Shiryu	-5
Lorsque la technique touche sa cible, le chevalier reste immobilisé quelques secondes. Son adversaire peut alors lui porter une attaque gratuite. Le chevalier devra encaisser, à moins qu'il ne fasse des actions multiples.	Le Hô Keru Ken (glaciation des jambes) de Hyoga	-3
En sacrifiant une partie de son corps (yeux, tympans, bras...), on devient insensible à la technique. Celle-ci ne fonctionne plus.	Les Yeux de la Méduse du bouclier d'Argol	-1
La technique n'est efficace que contre un type d'adversaires (ex : contre les Spectres d'Hadès, contre les Marinas, contre les morts vivants...).	Le Tenkuhaja Chimimôryô de Shaka	-3
La technique ne fait aucun dégât à la victime. C'est l'armure adverse qui subit les dégâts. On considère que son seuil de détérioration est égal à sa CP.	Pas d'exemple	-2

Une analyse de botte permet de découvrir les points faibles.

Etape 9 : cosmos nécessaire.

Faites la somme du nombre de points de botte secrète nécessaires à la création et divisez le par 4 (arrondissez à l'inférieur). Cela donne le nombre de points de cosmos à brûler pour votre technique.

Attention, le chevalier ne peut pas brûler en un tour plus de points de cosmos qu'il n'a de conscience. Si sa technique secrète consomme trop de cosmos, il devra en accumuler pendant 1 tour (ou +). Lorsqu'il se concentre pour accumuler son cosmos, il est vulnérable aux attaques adverses et ne peut pas se défendre, à moins d'abandonner sa concentration (le cosmos est alors perdu inutilement).

Le Tiger Claws de Mohan coûte au final 18 points de botte. $18/4 = 4,5$. La technique consommera donc 4 points de cosmos à chaque utilisation. Mohan lancera les 11 dés correspondant à sa maîtrise, et son adversaire aura une difficulté de 7 pour se défendre (complexité).

Cependant, Mohan n'a que 3 points de conscience. Il ne peut donc pas déclencher sa technique en un tour. Il sera obligé de concentrer 3 points de cosmos pendant tout un tour où il sera vulnérable. Au second tour, il dépensera un dernier point de cosmos pour envoyer son Tiger Claws.

Etape 10 : choix de la sphère.

L'une des sphères pré-requises aux effets doit être choisie pour représenter la botte secrète. Lorsque le chevalier emploiera sa technique, il pourra bénéficier des avantages offerts selon son expertise dans la sphère correspondante. Il en va de même si un chevalier doit se défendre contre une botte secrète associée à une sphère qu'il connaît.

Le choix de la sphère doit découler du bon sens. La sphère correspondra à la nature exacte de la botte. Ainsi, une technique de glace qui causera des dégâts et des malus sera obligatoirement associée à la sphère de glace, même si l'effet « dégâts » peut être lié à d'autres sphères.

Le Tiger Claws est une attaque physique. Elle est donc naturellement associée à la sphère matérielle.



Quelques informations supplémentaires.

Vitesse et température d'une botte secrète.

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

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

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

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

Briquer une botte secrète.

Le joueur n'est pas obligé de lancer sa botte secrète à toute puissance afin d'économiser du cosmos, ou de ne pas tuer son adversaire. Il peut donc agir sur 3 variables : la maîtrise, la puissance, et la complexité. En plein jeu, un joueur peut donc affaiblir volontairement sa botte, recalculer le coût de la botte, et dépenser le nombre de points de cosmos nécessaires.

Le Sho Ryu Ha coûte 20 points de botte. Il consomme donc $20/4 = 5$ pts de cosmos. Shiryu décide de n'utiliser que 4 dés de maîtrise au lieu des 10 initiaux. Sans ces 6 dés, sa botte ne coûterait que 14 points, Shiryu dépensera donc $14/4 = 3$ points de cosmos.

Niveaux de botte secrète.

Vous pouvez choisir de créer plusieurs "niveaux" pour votre botte secrète, que ce soit à la création ou en cours de partie grâce à l'XP. Créer un niveau supplémentaire, c'est rajouter ou amplifier des types, effets et paramètres à la botte actuelle tout en gardant la possibilité de lancer votre botte telle qu'elle était avant. Un niveau supplémentaire ne peut être moins puissant qu'un niveau moins élevé (car il ne s'agit que d'améliorations rajoutées sur le niveau précédent).

Niveau 1 : la colère du dragon coûte 20 points de botte et donc 4 points de cosmos.

Niveau 2 : la fureur du dragon coûte 20 (coût du niveau 1) + 1 (ajout d'un niveau) + 4 (amélioration de puissance) + 6 (amélioration de maîtrise) = 31 points de botte.

Shiryu doit donc brûler $31/4=7$ points de cosmos pour lancer la fureur du dragon, mais il peut toujours lancer la colère du dragon avec 4 points de cosmos.

- créer un niveau supplémentaire coûte 1 point de botte secrète, plus les points d'améliorations.

- le nombre de points de cosmos à lancer pour le niveau est égal au nombre de points de botte du premier niveau + les points du second niveau, le tout divisé par 4.



Type 1 : Pouvoirs Offensifs

Effet 1 : dégâts ponctuels.

Il s'agit de l'effet le plus simple qui soit, dont l'unique objectif est de faire perdre des points de vie à l'adversaire. Le joueur choisit de quelle manière se matérialisera cet effet (dégâts contondants, tranchants, perçants, dégâts de souffle, de froid, de feu, de poison ou même psychiques...) **Coût : 1 point.**

Puissance : 5 points de dégâts + bonus de localisation selon la table ci dessous.

Amélioration : +5 points de dégâts pour 2 points de botte.

Réussites nettes	Bonus aux dégâts
1 réussite nette	+2 points de dégâts (bras touchés)
2 réussites nettes	+4 points de dégâts (jambes touchées)
3 réussites nettes	+6 points de dégâts (torse touché)
4 réussites nettes	+10 points de dégâts (partie sensibles touchées)
5 réussites nettes	+15 points de dégâts (partie vitales touchées)

Jet adverse :

Base : jet de défense classique (exemple : esquive, parade, blocage, analyse...)

Améliorations : l'attaque est souvent inéquivable. Un jet spécial doit être employé pour se défendre :

- jet physique spécial : 3 points de botte secrète (exemple : perception + athlétisme pour bloquer une feinte)
- jet non physique : 6 points de botte secrète (exemple : équilibre x2 pour bloquer une vague psychique)

Effet 2 : dégâts destructifs.

La victime perd un nombre de points de vie pendant plusieurs tours. Il s'agit généralement d'empoisonnement, de brûlure ou d'hémorragie grave. **Coût : 3 points.**

Puissance : 5 points de dégâts + bonus de localisation selon la table ci-dessus.

Amélioration : +2 points de dégâts pour 1 point de botte.

Durée : 2 tours

Améliorations :

- passer de 2 à 3 tours coûte 2 points de botte.
- passer de 3 à 4 tours coûte 3 points de botte
- passer de 4 à 5 tours coûte 4 points de botte
- ainsi de suite...

Jet adverse :

Possibilité 1 : la victime aura droit à un jet adverse à chaque tour. Chaque jet réussi lui permet de ne pas subir de dégâts, mais n'arrête pas pour autant les dégâts des tours suivants. L'armure absorbe les dégâts. Exemple de jet adverse : vigueur x2 pour stopper une technique de poison.

Possibilité 2 : la victime effectue un premier jet de défense classique. En cas de réussite, la botte est annulée. En cas d'échec, la victime effectue un second jet de résistance à chaque tour de la botte. L'armure n'absorbe plus les dégâts. Exemple : l'Ankoku Ryu Sei Ken de Pégase Noir.

Paramètres nécessaires pour chacun des effets ci dessus.

Portée : toute botte secrète a le pouvoir de s'effectuer soit au contact soit à distance normale (portée de vue). En effet le manga nous montre que bien que le Ryu Sei Ken est une technique de poing (donc a priori de contact) mais Seiya parvient pourtant à l'effectuer à petite distance (en touchant le pilier de Poséidon ou Charon sur sa barque). La distance est donc un paramètre négligeable à petite échelle (une dizaine de mètres).

Amélioration : grande distance (coût 3), dimensionnel (coût 12)

Grande distance : l'attaque peut être portée sur plusieurs centaines de mètres, même si la cible hors de portée de vision. En raison de cette distance, il est plus difficile de toucher juste. La difficulté pour porter l'attaque est augmentée de +2.

Dimensionnel : l'attaque peut être portée au travers des dimensions et atteindre n'importe qui sur terre. Les cibles subissent un malus de +1 en difficulté en raison de l'effet de surprise et d'imprévisibilité de cette attaque.

Une expertise avancée dans la sphère dimensionnelle est requise pour acheter cette amélioration :

- Le minimum est de 2, et limite la portée à plusieurs centaines de kilomètres sur la surface de la terre.
- 3 en sphère permet d'attaquer n'importe où sur la surface de terre.
- 4 permet d'atteindre un adversaire situé sous l'eau, sous terre ou même dans l'espace.
- 5 permet d'atteindre un adversaire situé dans une autre dimension, ou un autre royaume divin (ex : Enfers)

Zone d'effet : une seule cible

Amélioration : zone 1 (coût 3), zone 2 (coût 5) ou zone 3 (coût 10).

Zone 1 : cibles multiples. L'attaque peut toucher autant de cibles désirées, même dispersées mais les dégâts sont divisés par le nombre de cibles touchées.

Zone 2 : zone large. L'attaque peut jusqu'à 4 personnes situées dans la direction de l'attaque. Chaque cible subit la totalité des dégâts. Une telle attaque est inéquitable à moins d'utiliser la téléportation ou un autre procédé spécial de défense.

Zone 3 : zone immense. L'attaque peut recouvrir toute la zone désirée par le lanceur (devant, derrière, sur les côtés), peut toucher autant de personnes désirées et est inéquitable. Chaque cible subit la totalité des dégâts.

Sphères possibles pour l'ensemble des effets :

- Matérielle
- Spirituelle
- Biologique
- Feu
- Froid

Effet 1 : entrave aux actions.

L'entrave aux actions consiste à retirer des dés aux groupements de la victime, pendant un temps déterminé. Les attaques de glace disposent souvent de cet effet car leurs victimes ont les membres à moitié gelés et ne peuvent plus bouger correctement. Il en va de même pour les attaques d'électricité qui atrophiaient les muscles du corps. **Coût : 2 points**

Malus : -1 dé sur toutes les actions physiques

Amélioration : -1 supplémentaire pour 3 points de botte (max : -10 dés)

Durée : 1 tour

Amélioration : 1 tour supplémentaire pour 2 points de botte.

Sphères possibles : matérielle, spirituelle, froid, feu, biologique

Effet 2 : paralysie et immobilisation.

Permet au chevalier d'immobiliser une partie ou tout le corps de la cible. **Coût : 3 points**

Zone paralysée : une seule zone au choix (bras ou jambes)

Amélioration : tout le corps (coût : 5)

La cible immobilisée aux jambes ne peut pas se déplacer pour esquiver ou attaquer. Elle peut cependant se défendre d'autres manières (parade, bouclier, technique secrète) et utiliser des attaques à distance.

La cible immobilisée aux bras peut se déplacer, mais ne peut pas parer les coups ou porter des coups de poing. Ses techniques secrètes utilisant les bras ne sont pas non plus disponibles.

Si tout le corps est immobilisé, les actions deviennent beaucoup plus restreintes mais doivent rester possibles dans une certaine mesure.

Jet adverse :

Le jet adverse de dés dépend de la nature de l'immobilisation et de la façon dont tente de se libérer la cible. Par exemple : si elle veut briser les chaînes, elle utilisera « force x2 » et dans le cas d'un pouvoir psychique, il s'agira d'utiliser « maîtrise de soi x2 ».

Une fois immobilisée, la cible a le droit à un jet gratuit par tour pour se libérer. Ce jet a lieu avant les actions des protagonistes, et est opposé à nouveau à la maîtrise de la technique. La difficulté du jet reste la complexité de la technique, mais diminue de 1 point par tour.

Le premier jet adverse peut être différent du jet à effectuer une fois la cible immobilisée. On parlera alors de « jet de libération » pour ce second jet.

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

Sphères possibles : matérielle, spirituelle, froid, feu, biologique

Effet 3 : diminution du cosmos.

Des points de cosmos sont retirés de la réserve de l'adversaire. **Coût : 2 points**

Malus : -1 point de cosmos.

Amélioration : -1 point supplémentaire pour 3 points de botte (pas de limite)

Jet adverse : Equilibre x2

Sphères possibles : spirituelle, biologique

Effet 4 : diminution de la force.

La force physique de la victime est réduite temporairement. **Coût : 2 points**

Malus : -1 point de force.

Amélioration : -1 supplémentaire pour 2 points de botte

Durée : 1 tour

Amélioration : 1 tour supplémentaire pour 2 points de botte.

Sphères possibles : matérielle, glace, spirituelle, biologique

Effet 5 : diminution de l'intelligence.

L'intelligence de la victime est réduite temporairement. **Coût : 2 points**

Malus : -1 point d'intelligence.

Amélioration : -1 supplémentaire pour 2 points de botte

Durée : 1 tour

Amélioration : 1 tour supplémentaire pour 2 points de botte.

Sphères possibles : spirituelle, biologique

Effet 6 : affectation de sens.

Les sens de la victime sont embrouillés et perdent de leur acuité. **Coût : 7 points**

Malus : -1 point de sens.

Amélioration : -1 point pour 4 points de botte

Sens : 1 sens touché au choix

Amélioration : 1 sens supplémentaire pour 4 points de botte

Durée : 1 tour par réussite nette.

Une fois le délai écoulé la victime regagne 1 point de sens par tour, à moins qu'il n'ait été totalement supprimé.

Jet adverse : perception x2

Sphères possibles : spirituelle, biologique

Toucher : perte de points de force, de vigueur, paralysie de la cible...

Goût : perte de charisme, dégradation ou suppression de la parole...

Vue : cécité partielle ou totale, perte de dextérité et d'esquive...

Ouïe : perte de points d'intelligence, dégradation de l'audition...

Odorat : perte de perception, impossibilité de sentir son adversaire...

Effet 7 : mise hors d'état de nuire.

La victime est mise hors d'état de nuire pendant une durée indéterminée. Elle peut ainsi être pétrifiée, enfermée dans un cercueil, plongée en léthargie ou emprisonné dans une dimension. **Coût : 35 points**

Jet adverse :

Il dépend de la nature la technique. Il est tenté une fois au moment de la technique. En cas d'échec, l'adversaire sera emprisonné. Il pourra tenter 1 jet toutes les 20 minutes mais cela lui coûtera 1 point de volonté (ce point ne lui donnera pas de bonus). S'il perd tous ses points de volonté, il ne pourra plus tenter de se libérer. Une fois la victime emprisonnée, son cosmos et sa volonté ne peuvent pas être régénérés.

Fin de l'effet :

La mort du lanceur permet de sauver ses victimes.

Le lanceur peut volontairement sauver ses victimes.

Un dieu ou un artefact divin pourra sauver une victime de cet effet.

Sphères possibles : matérielle, spirituelle, froid, biologique, dimensionnelle. Minimum de 3 points.

Paramètres nécessaires pour chacun des effets ci dessus.

Zone d'effet : une seule cible

Amélioration : zone 1 (coût 3), zone 2 (coût 5) ou zone 3 (coût 10).

Zone 1 : cibles multiples. L'attaque peut toucher autant de cibles désirées, même dispersées mais les dégâts sont divisés par le nombre de cibles touchées.

Zone 2 : zone large. L'attaque peut jusqu'à 4 personnes situées dans la direction de l'attaque. Chaque cible subit la totalité des dégâts. Une telle attaque est inévitable à moins d'utiliser la téléportation ou un autre procédé spécial de défense.

Zone 3 : zone immense. L'attaque peut recouvrir toute la zone désirée par le lanceur (devant, derrière, sur les côtés), peut toucher autant de personnes désirées et est inévitable. Chaque cible subit la totalité des dégâts.

Réussites nettes : certains effets ne reçoivent pas de bonus avec les réussites nettes. 1 RN a donc autant d'effets que 4. Si la technique est combinée à d'autres effets, on prendra les tables de RN de ces effets.

Le terrifiant bouclier de la Méduse d'Argol, chevalier d'argent de Persée, est capable de pétrifier quiconque pose les yeux sur lui.

Il s'agit d'un pouvoir propre au bouclier basé sur l'effet "Mise hors d'état de nuire" de type « malus ».





Type 3 : Pouvoirs Défensifs

Effet 1 : absorption des dégâts.

Principe : cette technique permet de retirer un certain nombre de points de dégâts d'une attaque adverse. Les dégâts minimums de puissance sont retranchés même si la maîtrise échoue. **Coût : 1 point**

Puissance : 5 points de dégâts + 2 points par réussite nette.

Amélioration : +5 points absorbés pour 2 points de botte secrète.

Sphères possibles : matérielle, feu, froid, spirituelle

Effet 2 : protection contre les éléments.

Augmente la résistance du chevalier contre un élément au choix (Feu ou Froid). **Coût : 1 point**

Puissance : l'immunité contre un élément offre des réussites gratuites lorsqu'un adversaire porte une attaque basée sur cet élément contre le chevalier.

Puissance	Équivalence	Coût	RB gratuites
1 ^{er} niveau	+250°, -50°	De base	3 RB
2 nd niveau	+1000°, -100°	5 points	7 RB
3 ^{eme} niveau	+2000°, -150°	12 points	12 RB
4 ^{eme} niveau	+3000°, -200°	20 points	18 RB

Sphères possibles : feu, froid

Les techniques utilisant cet effet n'ont pas besoin de maîtrise ni de complexité.

Effet 3 : protection mentale.

Augmente la résistance psychique et mentale du chevalier. Cela ne fonctionne pas contre les illusions sensorielles **Coût : 5 points**

Puissance : le chevalier reçoit des réussites gratuites lorsqu'il doit se défendre contre une technique mentale.

Puissance	Coût	RB gratuites
1 ^{er} niveau	De base	3 RB
2 nd niveau	5 points	7 RB
3 ^{eme} niveau	12 points	12 RB
4 ^{eme} niveau	20 points	18 RB

Sphères possibles : spirituelle

Les techniques utilisant cet effet n'ont pas besoin de maîtrise ni de complexité.

Effet 4 : protection contre le poison et la maladie.

Augmente la résistance de l'organisme face au poison ou aux maladies. **Coût : 3 points**

Puissance : le chevalier reçoit des réussites gratuites lorsqu'il doit se défendre contre une technique de poison.

Puissance	Coût	RB gratuites
1 ^{er} niveau	De base	3 RB
2 nd niveau	5 points	7 RB
3 ^{eme} niveau	12 points	12 RB
4 ^{eme} niveau	20 points	18 RB

Sphère possible : biologique

Les techniques utilisant cet effet n'ont pas besoin de maîtrise ni de complexité.

Effet 5 : guérison du poison et des maladies.

Annule les effets d'un poison de manière rétroactive. **Coût : 3 points**

On opposera la maîtrise de cette technique aux résultats obtenus par l'attaque de poison. Cette technique ne rend pas les points de vie perdus mais stoppe les dégâts et les malus.

Sphère possible : biologique

Effet 6 : guérison des blessures.

Permet de regagner des points de vie perdus à cause d'une blessure physique. **Coût : 4 points**

Puissance :

Base : guérit 5 points de vie + 1 point de vie par réussite nette.

Amélioration : guérit 5 points de vie supplémentaires pour 2 points de botte.

Jet d'opposition : aucun, la réussite est automatique. Par conséquent, une technique de guérison ne nécessite pas de jet de maîtrise, ni de complexité.

Sphère possible : biologique

Paramètres nécessaires pour chacun des effets ci-dessus

Zone d'effet :

Base : devant le chevalier

Amélioration :
- autour du chevalier (coût : 1)
- au dessus du chevalier (coût : 1)
- sur un autre chevalier (coût : 3 par cible)

Mobilité :

Base : si le chevalier se déplace, la protection n'agit plus.

Amélioration : le chevalier peut se déplacer avec sa protection (coût : 2)

Durée (sauf guérisons) : ponctuel. La défense ne dure que pour un seul tour, et les attaques lancées en même temps peuvent être cumulées. Un seul type d'amélioration peut être choisi.

Amélioration : de type 1 (coût 4), de type 2 (coût 2) de type 3 (coût 1). Une seule amélioration est possible.

Type 1 : La défense tient indéfiniment jusqu'à temps que la puissance de la protection soit dépassée en un tour. Si plusieurs attaques sont lancées en même temps, leur puissance est additionnée.

Le "Ice Wall" du Chevalier Elros a une puissance de 20. Si un adversaire l'attaque et fait 5 points, 12 points, 19 points ou 20 points de dégâts, le mur reste. Le tour suivant, il fait 19 points, le mur tient toujours. Mais au tour suivant, l'adversaire fait 21 points ou plus, le mur est alors détruit. Si deux adversaires attaquent en même temps et font respectivement 10 et 11, le mur sera aussi détruit.

Type 2 : La défense absorbe un certain nombre d'attaques avant de s'évanouir. Les attaques dont la puissance est inférieure à 25% de la puissance de la défense ne diminuent pas le compteur.

Base : 2 attaques

Amélioration : +1 attaque pour 2 points de botte secrète.

La "Peau de Pierre" d'Achille est une protection de type 2, pouvant absorber 4 attaques, et de puissance 20. Un ennemi projette une petite boule de feu qui fait 15 points de dégâts. La peau l'absorbe entièrement, peut encore absorber 3 attaques. L'ennemi lance une série de coups de poings, de moins de 5 points de dégâts. La peau de pierre les absorbe, peut encore absorber 3 attaques. L'ennemi projette alors une grosse boule de feu qui fait 30 points de dégâts. Achille perd 10 points de vie, car sa peau en absorbe 20 et peut encore absorber 2 attaques. Deux ennemis l'attaquent en même temps et font respectivement 11 et 8 points : sa peau de pierre est détruite car elle vient d'absorber les 2 dernières attaques.

Type 3 : La défense dure un certain nombre de temps ou tours (exemple : 4). Chaque attaque reçue est absorbée individuellement, sauf si les assaillants utilisent la règle de l'attaque combinée. Le nombre d'attaque et leur puissance n'ont pas d'influence sur la durée de vie de la protection. Mais elle finit par disparaître même si personne n'attaque.

Base : 2 tours

Amélioration : +1 tour pour 2 points de botte secrètes.

Le "Globe d'Etoiles" est une protection de type 3, qui dure 4 tours et absorbe 20 points de dégâts. Au premier tour, une attaque fait 15 points de dégâts. Le globe l'absorbe. Il lui reste encore 3 tours. Au second tour, une attaque fait 25 points de dégâts. Le chevalier perd 5 points de vie (25-20). Il reste 2 tours. Au troisième tour, une attaque fait 3 points de dégâts. Le globe l'absorbe. Il reste 1 tour. Au quatrième tour, trois personnes attaquent et font 15, 25 et 3 points de dégâts. Chaque attaque a 20 points d'absorbés, je perds donc seulement 5 points pour l'attaque 2. Le globe disparaît finalement.



Type 4 : Pouvoirs Mentaux

Effet 1 : télépathie.

C'est la capacité d'envoyer mentalement un message à une personne. La cible n'a pas de droit de réponse si elle ne possède pas ce pouvoir. **Coût : 1 point**

Jet adverse : équilibre + sagesse (ou aucun si la cible est consentante)

Durée : un minute par réussite nette (ou brute si la cible est consentante)

Effet 2 : hallucination et projection mentale.

Un télépathe peut transmettre n'importe quelle pensée à sa cible, images, sons, odeurs, scène, idées, et même émotions, mais projeter des émotions n'influe pas sur les émotions de la cible. **Coût : 3 points**

Jet adverse : équilibre + sagesse (ou rien si la cible est consentante)

Durée : une minute par réussite nette (ou brute si la cible est consentante)

Effet 3 : perception des émotions et pensées.

Un télépathe possédant cette compétence peut sentir directement quelles sont les émotions d'une personne et lire ses pensées de surface. **Coût : 3 points**

Jet adverse : équilibre + sagesse (ou rien si la cible est consentante)

Durée : une minute par réussite nette (ou brute si la cible est consentante)

En combat cela permet également de découvrir une action future de la cible par RN, et par conséquent de mieux pour se défendre contre elle.

Effet 4 : scan mental.

C'est la capacité de lire dans l'esprit de sa victime : pensées de surface, souvenirs, conscient et subconscients peuvent ainsi être explorés. **Coût : 6 points**

Jet adverse : équilibre + sagesse (ou rien si la cible est consentante)

Réussites nettes	Résultat
1-2 réussites nettes	pensées, émotions, souvenirs de surfaces (événements récents, faits marquants, sentiments)
3-4 réussites nettes	souvenirs profonds, cachés (tout le background connu du chevalier)
5-6 réussites nettes	accède à tout l'esprit de la cible (tout le background et les bottes, y compris points faibles)
+6 réussites nettes	accède même au subconscient de la cible (absolument toute la feuille de perso)

Effet 5 : clairvoyance.

Le personnage peut voir et entendre des événements se déroulant dans un endroit donné. **Coût : 3 points**

Portée de base : ville

Amélioration : sur la Terre (coût : 5), dans tous les mondes (coût : 10, nécessite 2 en sphère dimensionnelle)

Durée : une minute par réussite.

Effet 6 : clairvoyance temporelle.

Permet à un chevalier de voir le lieu, un objet, une personne tels qu'ils l'étaient dans le passé. **Coût : 4 points**

1 - 4 réussites	jusqu'à 24 heures
5 - 9 réussites	jusqu'à 15 jours
10 - 14 réussites	jusqu'à 6 mois
15 - 20 réussites	jusqu'à 5 ans
+ de 20 réussites	aussi loin que désiré

Effet 7 : aliénation.

Le chevalier peut manipuler les émotions de sa victime, soit en les poussant à leur paroxysme, soit en les affaiblissant totalement. **Coût : 5 points**

Jet adverse : vertu touchée x2

1 réussite nette	malus de +1 en difficulté pendant 1 tour (quelle que soit son action)
2 réussites nettes	malus de +2 en difficulté et perte de -1 en vertu pendant 2 tours.
3 réussites nettes	malus de +3 en difficulté et perte de -2 en vertu pendant 3 tours.
4 réussites nettes	malus de +3 en difficulté et perte de -3 en vertu pendant 4 tours.
5 réussites nettes	malus de +4 en difficulté et perte de -4 en vertu pendant 5 tours.
+5 réussites nettes	malus de +4 en difficulté et perte de -5 en vertu pendant (RN-1) tours.

Le MJ prendra garde aux conséquences secondaires du à la perte de points de vertus (baisse de cosmos, baisse de volonté, et risque graves de coma, folie ou furie furieuse). Les points perdus remontent progressivement.

Effet 8 : effacement mental.

Permet à un chevalier d'effacer partiellement ou totalement les souvenirs d'une personne. Il doit cependant déjà connaître le souvenir (ou l'avoir localisé grâce à un scan mental) à moins de vouloir supprimer aveuglément n'importe quel souvenir de la cible. **Coût : 8 points**

Jet adverse : conviction + équilibre

Difficulté : malus de 1 à 5 en fonction de l'importance du souvenir de la victime.

1 réussite nette	souvenir effacé de manière très temporaire (quelques heures voire quelques jours)
2-3 réussites nettes	souvenir effacé plus durablement (semaines, mois)
4-5 réussites nettes	souvenir effacé définitivement à moins d'un choc, d'une aide divine ou d'une implémentation.
+5 réussites nettes	souvenir effacé définitivement, irrémédiablement si ce n'est par la grâce divine.

Effet 9 : implémentation mentale.

La forme psychique du lavage de cerveau. Elle implique la création de faux souvenirs, qui sont ensuite insérés dans l'esprit de la cible. L'implémentation ne détruit ou ne remplace aucun souvenir **Coût : 10 points**

Jet adverse : conviction + équilibre

Difficulté : bonus ou malus en fonction de la cohérence du souvenir avec l'identité de la cible.

1 réussite nette	souvenir implanté de manière très temporaire (quelques heures voire quelques jours)
2-3 réussites nettes	souvenir implanté plus durablement (semaines, mois)
4-5 réussites nettes	souvenir implanté définitivement à moins d'un effacement mental ou d'un choc spécial.
+5 réussites nettes	souvenir implanté définitivement, irrémédiablement si ce n'est par la grâce divine.

Effet 10 : contrôle mental.

Ce pouvoir permet de s'imposer à la conscience de la cible et de lui dicter des ordres comme s'il s'agissait d'une marionnette. **Coût : 20 points**

Jet adverse : sagesse + équilibre

Spécial : aucune amélioration possible pour la portée et la zone d'effet.

1 RN	le télépathe est parvenu à entrer dans l'esprit de sa victime mais celle-ci garde le contrôle d'elle-même. Cependant il 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 le télépathe.
2 RN	le télépathe 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	le télépathe est parvenu à contrôler l'esprit de sa victime : celle-ci est désormais à ses ordres. Seuls 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 alors une souffrance immense.
4 RN	le télépathe est parvenu à contrôler l'esprit de sa victime : celle-ci 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 du chevalier. Elle obéira tel un zombi à son nouveau maître sans pouvoir résister et pendant autant de temps qu'il le voudra : même jusqu'à sa mort.

Le jet devra être refait à chaque fois que le MJ le décidera (essentiellement lors d'un choc émotionnel, grâce à une aide externe, une faiblesse de la part du télépathe, ou au bout d'une assez longue période).

Effet 11 : détecteur de mensonges

Oblige la cible à dire la vérité sous peine de très grandes souffrances (malus, perte de PV). **Coût : 5 points**

Jet adverse : maîtrise de soi + conscience

Durée : 1 minute par réussite nette.

Effet 12 : scan des capacités

Permet d'analyser son adversaire pour connaître sa force, ses points forts et faiblesses. **Coût : 2 points**

Jet adverse : sagesse + équilibre

Le chevalier a le droit de connaître un score (une caractéristique, vertu, compétence, volonté, cosmos ou points de vie) par réussite nette.

Paramètres nécessaires pour chacun des effets ci-dessus

Zone d'effet :

Base : une seule personne.

Amélioration : une cible supplémentaire pour 4 points de botte secrète.

Portée :

Base : à portée de vue ou de voix.

Sphère possible : spirituelle



Type 5 : Techniques d'illusions.

Effet 1 : Dédoubllement.

Le chevalier parvient à créer des doubles illusoires de lui-même. **Coût : 1 point**

Durée : 1 tour

Amélioration : 1 tour supplémentaire par point de botte secrète.

Nombre de doubles illusoires : 1 double par réussite brute.

A moins d'agir sur le toucher, un double qui touche ou qui est touché disparaît automatiquement.

Si le chevalier dispose d'une intelligence supérieure ou égale à 5, il est capable de faire effectuer à ses doubles des gestes différents des siens. Autrement, chaque double copie exactement les mêmes gestes de l'original.

Effet 2 : Distorsion de la réalité.

Le chevalier est capable de créer une illusion grandeur nature, modifiant l'environnement. **Coût : 3 points**

Portée : autour du chevalier

Amélioration : dans la même ville (coût : 5), dans le monde (coût : 15)

Durée : 2 tours par réussite nette (ou 5 minutes par réussite nette).

Effet 3 : Apparition.

Le chevalier peut faire apparaître une illusion représentant quelqu'un (ou quelque chose). A la différence du morphing, l'illusion apparaît à côté et non à la place du chevalier. **Coût : 3 points**

Type d'apparition : une famille d'objet ou êtres vivants uniquement (ex : uniquement un type d'animal, plusieurs animaux de la même espèce, des objets, ou un être vivant particulier).

Amélioration : le chevalier peut faire apparaître n'importe quoi (coût : 8).

Mobilité : le chevalier ne peut pas se déplacer très loin de l'apparition

Amélioration : le chevalier peut la projeter alors qu'il n'est pas visuellement présent (coût : 4), alors qu'il se trouve à des kilomètres de distance (coût : 8), ou n'importe où dans le monde (coût : 12, nécessite 2 points dans la sphère dimensionnelle).

Durée : 2 tours par réussite nette (ou 5 minutes par réussite nette).

Effet 4 : Disparition.

Permet au chevalier de devenir invisible aux yeux de son adversaire, voire de n'émettre aucune odeur et aucun son afin d'être entièrement dissimulé. **Coût : 4 points**

Mobilité : le chevalier ne peut pas bouger sous peine d'être découvert.

Améliorations :

- le chevalier est mobile mais toute attaque ou autre action la dévoile (coût : 2)
- le chevalier est mobile, il peut donner des coups sans se dévoiler mais ne peut pas brûler de cosmos (coût : 4)
- le chevalier peut effectuer n'importe quelle action (cosmos, botte secrète), sans se dévoiler (coût : 8)

Les coups portés alors que le chevalier est invisible sont réussis automatiquement, à moins que l'adversaire ne se concentre et parvienne à localiser son adverse (jet adverse réussi).

Durée : 2 tours par réussite nette (ou 5 minutes par réussite nette).

Effet 5 : Morphing.

Le chevalier peut prendre l'apparence d'une personne qu'il connaît. **Coût : 2 points**

Durée : 2 tours par réussite nette (ou 5 minutes par réussite nette).

Amélioration : mini scan mental (coût : 4)

Le chevalier peut fouiller dans l'esprit de sa victime pour y trouver un visage familier (mais il n'apprendra rien d'autre à moins de posséder une véritable technique de scan mental).

Amélioration : botte secrète adverse (coût : 15)

Le chevalier peut imiter une botte secrète du personnage dont il a pris l'apparence, à condition de l'avoir déjà vue ou d'avoir réalisé un mini scan mental. La maîtrise, puissance et malus de cette botte sont divisés par deux.

Paramètres nécessaires pour chacun des effets ci-dessus

Sens affectés :

Base : la vue est affectée

Améliorations (à acheter dans l'ordre) :

- l'odorat et l'ouïe sont affectés (coût : 2)
- le toucher et le goût sont affectés (coût : 5)
- la pensée et le 6^{ème} sens sont affectés (coût : 15, et maîtrise du 7^{ème} sens nécessaire)

Une illusion améliorée au maximum est considérée comme parfaite. Elle trompe non seulement les 5 sens mais aussi l'esprit de sa victime : son sixième sens. Ainsi la différence entre réalité et illusion n'existe pratiquement plus. Même si la victime "sait" qu'il s'agit d'une illusion, son cerveau sera persuadé qu'il s'agit de la réalité et les conséquences seront importantes.

Par exemple si une illusion parfaite "changement de décor" a lieu, et que la victime se voit tomber dans un ravin, elle mourra qu'elle soit consciente ou non de l'existence de l'illusion. Car son cerveau sera persuadé de sa mort prochaine, alors que le corps restera en parfait état. Autre exemple, un effet dédoublement permettra alors de créer des doubles presque réels : si un double frappe la victime, celle-ci sentira réellement la douleur et perdra des points de vie (tandis que si seul le sens du toucher est affecté, elle sentira la douleur mais ne perdra pas réellement de points de vie).

Ces effets sont donc dévastateurs et seuls les plus grands maîtres sont capables de créer des illusions de cette envergure. Seul une personne maîtrisant le 7^{ème} sens est capable d'y résister car elle parvient à aller plus loin que la vision de ses 6 premiers sens. De plus, un chevalier maîtrisant le 8^{ème} sens est alors immunisé.

Jet adverse :

On utilisera perception+sagesse, perception x2, ou sagesse x2 selon l'attitude du joueur.

De plus, si le chevalier se concentre volontairement sur un de ses sens non affectés, il pourra facilement déjouer l'illusion par un jet de sens x4.

Le chevalier peut tenter un jet adverse à n'importe quel tour s'il prend cette initiative. Un jet adverse de au moins 2 RN permet d'annuler définitivement l'illusion. Dans le cas d'un dédoublement, un jet permet d'éliminer un double par RN.

Sphères possibles : spirituelle, biologique



Type 6 : Modification physique

Effet 1 : boost physique ou intellectuel.

Permet au chevalier de devenir plus fort, plus rapide et plus résistant en augmentant temporairement ses caractéristiques. La limite de 10 peut être dépassée. **Coût : 5 points**

Puissance :

Base : +3 points de caractéristiques (n'importe lesquelles, mais à définir une fois pour toutes).

Amélioration : +1 point de caractéristique supplémentaire pour 1 point de botte.

Complexité :

Base : complexité par défaut de l'action entreprise par le joueur.

Amélioration : +1 pour 2 points de botte.

Remarque : dans le cas d'un boost de vigueur, les points de vie gagnés temporairement disparaissent à la fin de la durée quel que soit le nombre de points de vie actuel du joueur. Cela peut donc le tuer !

Effet 2 : dédoublement réel.

Le chevalier parvient à se dédoubler. Chaque double est alors bien réel et peut agir indépendamment selon la volonté du chevalier. Cependant leurs caractéristiques, vertus, compétences, points de vie et maîtrise de botte sont divisés par leur nombre. **Coût : 10 points**

Puissance :

Base : 1 seul double crée.

Amélioration : 1 double supplémentaire pour 4 points de botte.

Armure :

Au choix, le chevalier peut à la création de sa botte décider si son armure sera également divisée (toutes ses caractéristiques seront alors également divisées), ou si un seul double portera l'armure.

Paramètres nécessaires pour chacun des effets ci-dessus

Durée :

Base : 1 tour

Amélioration :

- passer de 1 à 2 tours coûte 2 points de botte.
- passer de 2 à 3 tours coûte 3 points de botte
- passer de 3 à 4 tours coûte 4 points de botte
- ainsi de suite...

Maîtrise :

Ce type de bottes secrètes ne nécessite exceptionnellement pas de jets de dés. Il est réussi automatiquement.

Sphère possible : biologique



Type 7 : Pouvoirs vampiriques

Effet 1 : absorption de la vie.

Permet au chevalier d'absorber les points de vie de sa victime pour se régénérer. **Coût : 6 points**

Puissance :

Base : 3 points de vie absorbés (la cible en perd 3 et le chevalier en gagne 3) + bonus de localisation

Amélioration : +2 points de vie par point de botte secrète.

Bonus aux RN : selon la table de localisation habituelle.

L'armure absorbe une partie des dégâts à hauteur de sa CP.

Limite : le chevalier ne peut pas dépasser son score de points de vie maximum.

Amélioration : le chevalier peut dépasser son score de points de vie maximum (coût : 3)

Durée :

Les PV absorbés ne reviennent pas à la cible tant qu'elle ne subira pas de soins.

Effet 2 : absorption du cosmos.

Permet au chevalier d'absorber le cosmos de sa victime pour se régénérer. **Coût : 8 points**

Puissance :

Base : 1 point de cosmos absorbé +1 par RN

Amélioration : +1 point de cosmos pour 2 points de botte secrète.

Limite :

Base : ne peut pas dépasser son score de cosmos d'origine

Amélioration : peut dépasser son score de cosmos d'origine (coût : 4)

Durée :

Les points de cosmos absorbés le restent pendant la durée du combat. Si la victime parvient à survivre, elle regagnera chaque heure 1 point de cosmos par point d'équilibre.

Effet 3 : absorption de la force

Permet d'absorber la force physique même de la cible. Coût : 5 points

Caractéristique touchée :

Base : une seule caractéristique parmi Force, Vigueur ou Dextérité.

Amélioration : 1 autre pour 5 points de botte secrète.

Puissance

Base : 1 point de caractéristique absorbé.

Amélioration : +1 point pour 2 points de botte.

1 réussite nette	aucun bonus
2 réussites nettes	1 point supplémentaire de caractéristique est absorbé
3 réussites nettes	1 point supplémentaire de caractéristique est absorbé
4 réussites nettes	2 points supplémentaires de caractéristique sont absorbés
5 réussites nettes	la moitié des points de caractéristique sont absorbés
8 réussites nettes	il ne reste plus que 1 point de caractéristique à la cible

Durée :

Les points absorbés le restent pendant la durée du combat. Si la victime parvient à survivre, elle regagnera chaque heure 1 point de caractéristique par point de vigueur actuel.

Limite :

Surpasse le score de carac du joueur mais les effets se dissipent à la fin du combat ou quand le MJ le décidera.

Paramètres nécessaires pour chacun des effets ci-dessus

Portée :

Base : nécessite de toucher l'adversaire (d'où jet de défense nécessaire en plus du jet de résistance)

Amélioration : l'absorption peut se faire à distance (coût : 5).

Jet adverse :

On procède d'abord à un jet de défense (esquive ou parade) à moins que l'attaque n'ait l'amélioration de portée "attaque à distance". Puis si ce jet est réussi, on procède à un jet adverse de résistance :

- vigueur x2 (pour l'absorption de vie)
- maîtrise de soi x2 (pour l'absorption de cosmos)
- vigueur x2 (pour l'absorption de force)

Lorsque le Chevalier réussit une technique de vampirisation sur son adversaire, il peut maintenir l'effet autant de tours qu'il le désire en brûlant la moitié des points de cosmos de sa technique. Il n'a plus besoin de relancer de dés, mais la victime peut tenter de se libérer de l'emprise à chaque tour par un jet adverse spécifique à sa tentative (force x2 si elle tente de briser les maillons d'une chaîne vampirique par exemple).

Sphère possible : biologique

ANS

Type 8 : Nécromancie

Effet 1 : Spiritisme

Le joueur est capable d'invoquer et de communiquer avec des esprits. Il peut tenter d'appeler une âme d'une personne défunte de sa connaissance, ou tenter de communiquer avec les esprits environnants **Coût : 8 points**

Maîtrise :

Exceptionnellement, il n'y a pas de dés de maîtrise à fixer. Le joueur utilisera son score de charisme+équilibre.

Durée :

Base : le nécromancien peut communiquer pendant un tour maximum avec l'esprit.

Amélioration : le processus peut durer un tour supplémentaire par point de botte.

Portée :

Base : un seul esprit peut être appelé à la fois.

Amélioration : un esprit supplémentaire peut être appelé pour 2 points de botte.

Jet adverse :

Uniquement si l'esprit refuse d'être appelé, auquel cas on opposera la maîtrise de soi + équilibre de l'esprit.

Résultats lors de l'invocation d'un esprit bon ou neutre :

0-1 réussites	Un esprit mauvais est invoqué par erreur. Il pourra se faire passer pour l'esprit appelé, jouer des tours au chevalier voire même essayer de l'attaquer pendant la durée de l'invocation.
2-3 réussites	L'esprit est invoqué et n'est pas hostile. Cependant il ne désire pas vraiment répondre aux questions du chevalier à moins que ce dernier n'arrive à le convaincre.
4-5 réussites	L'esprit invoqué est amical et répondra sincèrement aux questions du chevalier sans pour autant lui en dire davantage.
6-7 réussites	L'esprit tient sincèrement à aider le chevalier et répondra à ses questions et pourra même lui donner des indices supplémentaires.
8-9 réussites	L'esprit répondra à toute question et pourra même se déplacer pour effectuer une action anodine ou visiter un lieu.
+10 réussites	L'esprit rend n'importe quel service au chevalier.

Résultats lors de l'invocation d'un esprit mauvais:

0-1 réussites	L'esprit tente d'attaquer immédiatement le chevalier
2-3 réussites	L'esprit apparaît et ment au chevalier, ou tente de lui jouer un sale tour.
4-5 réussites	L'esprit répondra à la question sincèrement mais en étant le plus énigmatique possible.
6-7 réussites	L'esprit accepte de répondre aux questions simplement sans toutefois en dire trop.
8-9 réussites	L'esprit répond aux questions dans le détail mais ne donne aucun indice supplémentaire.
10 réussites	L'esprit accepte d'aider le chevalier voire même de réaliser une petite action.
11 réussites	L'esprit rend n'importe quel service au chevalier.

Remarque : selon le roleplay (conversation avec l'esprit), les résultats peuvent changer. Par exemple le joueur peut avoir l'idée de proposer un marché avec l'esprit, auquel cas l'esprit acceptera de l'aider (mais selon les réussites, il pourra le trahir).

Effet 2 : Bannissement

Le chevalier peut renvoyer les esprits ou morts vivants dans l'au-delà. **Coût : 3 points**

Portée :

Base : 1 seule cible (esprit ou mort vivant)

Amélioration : +1 cible par point (à partir de 6, on considère qu'il peut en renvoyer autant qu'il le désire).

Jet adverse :

Si les esprits veulent retourner dans l'au-delà : aucun dé

Si les esprits résistent : maîtrise de soi + équilibre de l'esprit

Si un autre chevalier ayant invoqué ces esprits veut les retenir : maîtrise de sa botte d'invocation

1 réussite nette	l'esprit s'en va mais arrive à revenir au bout de 1 tour
2 réussites nettes	l'esprit s'en va mais arrive à revenir au bout de 5 tours
3 réussites nettes	l'esprit s'en va mais reviendra bien plus tard sauf si le lieu est scellé d'une quelconque façon
4 réussites nettes	l'esprit s'en va et ne reviendra jamais sauf si on le ré invoque
5 réussites nettes	l'esprit s'en va définitivement et un nécromancien ne pourra pas le ré invoquer

Effet 3 : Invocation de morts vivants

Permet de réveiller les morts afin de leur donner des ordres. Ces morts se réveillent dans leur ancien corps : soit sous forme de zombi (si leur cadavre n'est pas entièrement décomposé), soit sous forme de squelette (si il ne leur reste que les os). Si les os et les chairs ont disparu, il est impossible de les réveiller. **Coût : 5 points**

Les morts vivants exécutent les ordres du nécromancien mais sont incapable de parler ou de réfléchir. Ce ne sont que des marionnettes. Ils peuvent en revanche attaquer mais sont incapables d'utiliser du cosmos ou de la volonté, quel que fut la personne qu'ils étaient de leur vivant. En effet leur esprit n'est pas de retour dans leur corps, c'est le nécromancien qui insuffle un semblant de vie. Un mort vivant peut effectuer des ordres simples tels qu'attaquer, escorter, défendre, chercher un objet... mais aucun ordre où il est nécessaire d'utiliser son cerveau ou son esprit. Enfin, ils sont insensibles aux attaques mentales.

Caractéristiques d'un mort vivant :

Force : 3

Intelligence : 0

Bagarre : 4

Dextérité : 1

Charisme : 0

Esquive : 2

Vigueur : 3

Vertus : 0

Sphère : 0

Améliorations :

+1 point caractéristique pour 3 points de botte (max : 7)

+1 point de compétence pour 2 points de botte (max : 7)

Durée :

Base : le mort vivant ne reste que un tour avant de retomber en poussière.

Amélioration : +1 tour par point de botte

Portée :

Base : le chevalier ne peut invoquer des morts que si leur cadavre se trouve à proximité.

Améliorations :

- le chevalier peut invoquer des morts se trouvant dans la même ville (coût : 4)

- le chevalier peut invoquer des morts se trouvant dans le pays (coût : 8)

- le chevalier peut invoquer des morts se trouvant partout dans le monde (coût : 12)

1-4 réussites	1 mort vivant invoqué
5-7 réussites	2 morts vivants invoqués
8-10 réussites	3 morts vivants invoqués (et ainsi de suite)

Effet 4 : Désincarnation

La désincarnation permet à l'âme de quitter le corps pour aller visiter les environs, un esprit peut se rendre dans des lieux inaccessibles normalement (cratère d'un volcan, cœur d'une tornade) pour observer ou aller dialoguer avec les esprits morts à un endroit précis. A haut niveau, cette botte permet de se rendre directement aux enfers sous la forme d'entité spirituelle. **Coût : 10 points**

Zone d'effet :

Base : personnelle

Amélioration : une cible (coût : 5) : permet d'ôter l'âme de sa victime.

Jet adverse :

Uniquement si la zone d'effet est une cible, auquel cas on utilisera équilibre x2

Portée :

Base : l'âme peut voyager à quelques kilomètres

Amélioration : à l'échelle du monde (coût : 6), jusqu'aux rives de l'Enfer ou autre dimensions (coût : 12)

Résultats si la zone est personnelle :

L'âme quitte le corps pendant autant de tours que de réussites brutes. Elle doit absolument le réintégrer avant la fin de ce temps, sous peine d'être séparée de son corps (voir les remarques plus bas)

Résultats contre une cible si la portée est terrestre :

1 réussite nette	l'âme est expulsée mais pourra revenir dès qu'elle réussira un jet d'équilibre
2 réussites nettes	l'âme est expulsée pendant au moins 3 tours avant de pouvoir tenter un jet d'équilibre
3 réussites nettes	l'âme est expulsée pendant au moins 5 tours avant de pouvoir tenter un jet d'équilibre
+4 réussites nettes	l'âme est expulsée pendant un très long moment (à la décision du MJ)

Résultats contre une cible si la portée atteint les Enfers :

1-3 réussites nettes	L'âme est envoyée sur la colline de Yomotsu Hiro. Elle est incapable de réintégrer son corps à moins d'une intervention extérieure (prière, cosmos d'un puissant allié, intervention divine).
4-5 réussites nettes	L'âme est envoyée sur la colline de Yomotsu Hiro. Elle est incapable de réintégrer son corps à moins d'une intervention divine.
+5 réussites nettes	L'âme de la victime est définitivement déchirée de son corps. Elle est envoyée sur la colline de Yomotsu Hiro où elle est condamnée à tomber en Hadès.

Remarques :

- l'esprit qui se promène peut se faire attaquer par d'autres esprits. Les points de vie actuels du corps correspondront aux points de vie de l'esprit. Cependant, ce genre de situation est plutôt rares.
- si son corps est détruit, une âme ne pourra plus jamais le réintégrer. Elle devra trouver un autre corps dont l'âme serait absente ou qui fait office de réceptacle (medium). Il est impossible d'intégrer un corps mort.
- lorsqu'une âme erre, il est possible (mais très rare) qu'une autre âme errante tente d'investir le corps abandonné. Elle doit alors faire à un jet de maîtrise de soi un nombre de réussites égal ou supérieur au score d'équilibre du corps. L'âme propriétaire sera alors immédiatement avertie et devra retourner à son corps avant que son corps ne soit volé.
- si une âme n'a pas réintégré son corps avant le délai imparti, le corps émettra des rayonnements attirant toutes les âmes errantes. L'âme propriétaire devra vite y retourner et réussir elle aussi un jet de maîtrise de soi pour intégrer son corps à nouveau.

Effet 5 : Divination

Le chevalier est capable de lire l'avenir. Il ne s'agit pas d'un don inné du chevalier : celui ci a besoin d'effectuer un rituel. Ce rituel est à choisir par le joueur (pentagramme, utiliser une boule de cristal, un objet, lire dans les cadavres humains ou d'animaux..). **Coût : 5 points**

Maîtrise :

Exceptionnellement, il n'y a pas de dés de maîtrise à fixer. Le joueur utilisera son score de sagesse+perception.

Durée :

Base : 1 tour

Amélioration : 1 tour pour 2 points de botte

1-2 réussites	le chevalier n'arrive pas à lire l'avenir
3-4 réussites	le chevalier voit un élément important de l'avenir, mais sous forme d'image ou d'énigme.
5-6 réussites	le chevalier voit clairement un objet, un personnage ou un lieu précis. Mais le contexte est très flou et aucune indication supplémentaire n'est donnée.
7-8 réussites	le chevalier voit un ou plusieurs personnages, un lieu, des objets importants. Il peut voir des personnes peuvent effectuer des actions anodines ou d'une faible importance.
9-10 réussites	le chevalier voit une scène et cette action est capitale ou de grande importance dans le scénario.
11 réussites	le chevalier voit une scène dans laquelle il a un rôle à jouer. Il peut même se voir réaliser une action.

Ces exemples de réussites ne sont là qu'à titre indicatif. En fonction du scénario du MJ, cela peut changer. Le MJ peut montrer ce qu'il désire au joueur en fonction de ses réussites, mais l'exemple ci dessus montre surtout l'importance de la vision reçue par le joueur.

Il est également possible de lire dans le passé. En fonction des réussites, le chevalier sait ou ne sait pas si il s'agit du passé ou du futur (exemple : en touchant un objet et en faisant beaucoup de réussites, le chevalier peut "voir" ce qui s'est passé autour de cet objet, comme la mort d'un certain personnage).

Paramètres nécessaires pour chacun des effets ci-dessus

Sphère possible : spirituelle



Type 9 : Dons psychokinésiques.

Effet 1 : Téléportation.

Permet de se déplacer instantanément par sa seule force de volonté. **Coût : 5 points**

Zone d'effet :

Base : individuel

Amélioration : téléporter une cible (coût : 3) ou plusieurs (coût : 2 par cible supplémentaire).

Le chevalier ne peut téléporter une cible uniquement si elle se trouve dans son champ visuel.

Portée :

Base : 100 mètres.

Amélioration : jusqu'à 1 kilomètre (coût : 3), jusqu'à 50 kilomètres (coût : 5)

Jet adverse :

Individuel : si le chevalier est attaqué, on opposera le groupement de dés de l'attaque, sinon aucun.

Une cible : maîtrise de soi x2

1-2 réussites	Le chevalier n'est pas certain d'arriver à la zone souhaitée et n'y parvient qu'au bout de 2 tours
3-4 réussites	Le chevalier atteint la zone souhaitée au bout de 1 tour.
5 réussites	Le chevalier atteint la zone souhaitée instantanément et avec une précision chirurgicale.

Sphère possible : dimensionnelle

Effet 2 : Télékinésie.

La télékinésie est la faculté manipuler des objets par force mentale. **Coût : 5 points**

Durée :

Base : le chevalier peut utiliser sa force télékinésique pendant 1 tour.

Amélioration : +1 tour pour 2 points de botte.

Cas où la cible est inanimée (objets)

Le nombre de réussite brutes reflète tout simplement la force que le chevalier est capable de déployer lors de l'utilisation de ses pouvoirs (3 réussites brutes en télékinésie permet d'accomplir par la pensée la même chose qu'un niveau 3 en force).

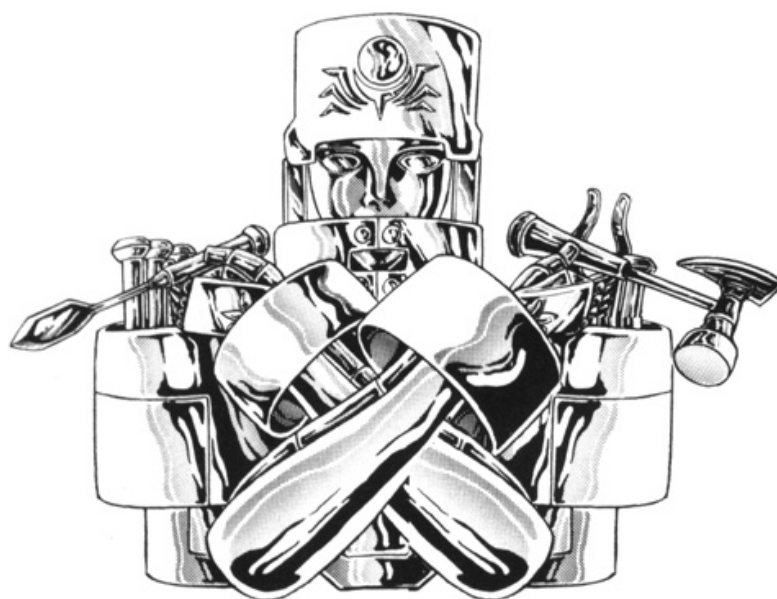
Cas où la cible est animée (être vivants, armure ou arme sacrée)

La force télékinésique du chevalier s'oppose à celle de la volonté de la cible. Le jet adverse sera "maîtrise de soi x3". Dans le cas d'une armure sacrée, on utilisera son score de cosmosx2.

Il est donc généralement plus difficile de faire bouger une personne qu'un bloc de 200 kg. De plus, ici, c'est le nombre de réussites nettes qui détermine la force déployer mentalement.

Sphère possible : spirituelle

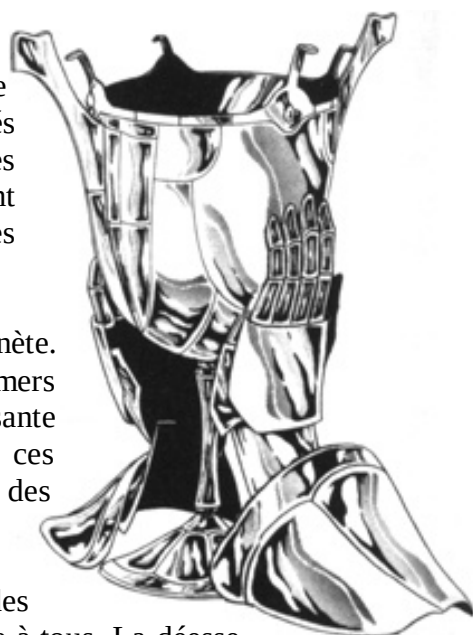
Chapitre 3 : les armures sacrées



Un peu d'histoire...

Même si l'immortalité de l'âme des dieux est assurée, ils doivent se réincarner à intervalles réguliers. Très rapidement des rivalités éclatent entre les diverses divinités et leur colère se dirige sur les hommes, lesquels par leur comportement souvent odieux furent désignés comme bouc émissaires. Une série de guerres saintes eurent lieu.

Poséidon fut le premier à prendre la décision de purifier la planète. Pour ce faire, il rassembla 7 guerriers appelés les Généraux des 7 mers parmi son armée de Marinas. Il leur donna à chacune une puissante armure composée d'écailles, appelée les Scales. Les formes de ces armures, dessinées par Poséidon lui-même, inspirèrent la création des futurs monstres marins.



Athena décida d'envoyer les hommes faire la guerre à l'Empereur des Océans. Cependant elle refusa de les armer ce qui causa leur perte à tous. La déesse prit finalement la décision de les équiper d'armures et fit appel aux alchimistes de Mü. Elle dessina la forme des futures "Cloths" en s'inspirant des 88 constellations et les soumit aux artisans. Ces derniers utilisèrent de l'Orichalque, du Gammanium et de la poussière d'Etoiles, et ainsi 88 armures virent le jour : 12 armures d'or, 24 armures d'argent, 48 armures de bronze et 4 de nature inconnue.

L'armure en tant qu'être vivant...

Les armures sont des entités vivantes qui peuvent se régénérer en cas de dommages. Mais il se peut qu'à force de recevoir trop de dégâts elles finissent par se détériorer complètement. On dit alors que ces armures sont mortes. Seul le sang d'un chevalier et les talents d'un forgeron peuvent alors lui redonner vie.



En chaque armure subsiste une partie de l'âme de tous les chevaliers qui l'ont portée. Toutes ces volontés animées de courage finissent par créer l'esprit de l'armure. C'est cet esprit, fruit des volontés et expériences de tous les chevaliers l'ayant portée, qui l'anime et qui reconnaît un homme comme étant digne de la porter.

L'armure fait partie d'une trinité avec le chevalier et le cosmos. Cette trinité interagit ensemble pour donner un pouvoir surhumain au chevalier. Toutefois, un véritable chevalier ne doit pas se reposer uniquement sur son armure, et sa véritable force reste son sens de la justice, son courage et ses valeurs.

Description et historique.

N'oubliez pas : votre armure est une entité vivante. Tout comme votre personnage, son background doit être travaillé. Décrivez avec soin son apparence, sa constellation et la façon dont votre chevalier l'a obtenue. Quel terrible entraînement a-t-il du suivre pour obtenir cet honneur ?

La capacité protectrice (CP)

Quand bien même les chevaliers ont une puissance énorme, ils n'en restent pas moins des humains faits de chair et de sang. L'utilité première d'une armure sacrée est donc de protéger son porteur des attaques dévastatrices des autres chevaliers. C'est la quantité d'Orichalque qui détermine cette protection.

La CP d'une armure est la quantité de dégâts qu'elle peut absorber. Si une attaque inflige des dégâts supérieurs au niveau de protection de l'armure, son porteur recevra des blessures égales à la différence entre dégâts et valeur de la protection.

Dégradation et destruction de l'armure.

Il s'agit de la capacité d'une armure à résister au choc et à ne pas se briser. C'est la quantité de Gammanium, matériau qui permet d'unir tous les composants, qui détermine la solidité d'une armure.

On considère le **Seuil de destruction** de l'armure comme étant la CP initiale x2. Si une attaque cause des dégâts supérieurs à ce seuil, alors l'armure est abîmée. Cela peut se traduire par des fêlures, des morceaux brisés, gelés. La nature de la dégradation importe peu. A chaque fois que cela se produit, la CP de l'armure diminue alors d'un certain nombre de points, selon ce tableau.

Différence	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

Et ainsi de suite...

CP	Coût	Cumul
5	Base	Base
6	2 PA	2 PA
7	2 PA	4 PA
8	2 PA	6 PA
9	2 PA	8 PA
10	2 PA	10 PA
11	3 PA	13 PA
12	3 PA	16 PA
13	3 PA	19 PA
14	3 PA	22 PA
15	3 PA	25 PA
16	4 PA	29 PA
17	4 PA	33 PA
18	4 PA	37 PA
19	4 PA	41 PA
20	4 PA	45 PA
21	5 PA	50 PA
22	5 PA	55 PA
23	5 PA	60 PA
24	5 PA	65 PA
25	5 PA	70 PA
26	6 PA	76 PA
27	6 PA	82 PA
28	6 PA	88 PA
29	6 PA	94 PA
30	6 PA	100 PA

Et ainsi de suite

Même si la CP diminue, le seuil de destruction n'est pas recalculé. Si la CP tombe à 0, l'armure est détruite. Elle devient inutilisable et ne peut plus se régénérer. Elle doit être réparée par un forgeron.

La CP de l'armure du Toucan est de 10. Elle a donc coûté 10 points d'armure et son seuil de destruction est de 20. Le Chevalier du Toucan reçoit trois attaques dont les puissances sont de 8, 15, 22, 33 et 50 points de dégâts.

La première attaque est inférieure à la CP. L'armure absorbe donc tous les dommages sans que le chevalier se blesse. La seconde attaque est supérieure à la CP mais inférieure au seuil. Le chevalier perd $15 - 10 = 5$ points de vie. La troisième attaque est supérieure au seuil de 20 points ($22 - 20$). Le chevalier perd $22 - 10 = 12$ points de vie et sa CP diminue de 1 point, passant donc à 9. La quatrième attaque est supérieure au seuil de 13 points ($33 - 20$). Le chevalier perd $33 - 9 = 24$ points de vie et la CP de l'armure diminue de 3 points, passant ainsi à 6. La cinquième attaque est supérieure au seuil de 30 points ($50 - 20$). Le chevalier perd $50 - 6 = 44$ points et meurt. Son armure perd ses 6 points de CP restants et est détruite.

Les boucliers.

Les boucliers sont des armes défensives, circulaires ou rectangulaires, portées au bras et destinées à parer les coups et absorber les dommages (**coût : 3 points d'armure**).

Taille :

Par défaut, la taille du bouclier est celle d'un Ecu (comme le Bouclier du Dragon de Shiryu). Un bouclier de cette taille est maniable et ne gêne pas son porteur.



Amélioration : grande taille (**coût : 3**) Un chevalier peut décider de créer un bouclier beaucoup plus grand (comme les boucliers romains) capable de protéger une grande partie de son corps. Parer les coups lui sera alors plus facile (bonus de difficulté de -4), mais tous les jets de mouvements (esquive, attaque, saut) seront entravés (malus de +1).

CP	Coût	Cumul
6	Base	Base
7	1 PA	1 PA
8	1 PA	2 PA
9	1 PA	3 PA
10	1 PA	4 PA
11	1 PA	5 PA
12	2 PA	7 PA
13	2 PA	9 PA
14	2 PA	11 PA
15	2 PA	13PA
16	2 PA	15PA
17	3 PA	18 PA
18	3 PA	21 PA
19	3 PA	24 PA
20	3 PA	27 PA
21	3 PA	30 PA
22	4 PA	34 PA
23	4 PA	38 PA
24	4 PA	42 PA
25	4 PA	46 PA
26	4 PA	50 PA
27	5 PA	55 PA
28	5 PA	60 PA
29	5 PA	65 PA
30	5 PA	70 PA
31	5 PA	75 PA
32	6 PA	81 PA
33	6 PA	87 PA
34	6 PA	93 PA
35	6 PA	99 PA
36	6 PA	105 PA

Et ainsi de suite

Capacité protectrice :

Base : 6 points de CP.

Amélioration : voir tableau ci contre.

Utilisation d'un bouclier :

Le bouclier peut être utilisé pour aider à parer les coups, ou pour encaisser des attaques. Parer les coups revient à utiliser le groupement "**dextérité+mêlée**" au lieu de "**dextérité+bagarre**". Le joueur reçoit un bonus de difficulté de -2 pour un bouclier normal, et -4 pour un bouclier de grande taille. En cas de dégâts, on ne retire QUE la CP du bouclier mais pas celle de l'armure.

Se cacher derrière le bouclier pour encaisser la totalité de l'attaque ne requière aucun jet. Mais le propriétaire du bouclier ne peut réaliser aucune autre action durant le tour, et n'aura pas l'initiative au prochain tour. L'attaque adverse touche automatiquement, mais ses dégâts bruts (pas de RN car pas de jet de défense) sont diminués par la CP du bouclier + la CP de l'armure.

Dégradation et destruction :

Le bouclier peut être endommagé et détruit selon les mêmes règles que la dégradation d'armure. Le seuil de destruction doit donc être dépassé par une attaque adverse. Cependant, lors de l'utilisation d'un bouclier, l'armure ne subit aucun dégât !

En cas de parade avec le bouclier, celui-ci ne s'abîme que si la parade échoue (et que le seuil de destruction est dépassé).

Le Bouclier du Dragon a une CP est de 15. Il a donc coûté 16 points d'armure, et son seuil de destruction est de 30.

Shiryu doit se protéger des coups meurtriers de Dante à l'aide de son bouclier. Il utilise « dextérité + mêlée » avec un bonus de -2 en difficulté et réussit. Il ne subit donc aucun dégât.

Dante projette ensuite sa botte secrète de puissance 40. Shiryu sent qu'il ne pourra pas la parer. Il décide de se protéger derrière le bouclier mais l'attaque est trop puissante. Shiryu perd 40 -15 (bouclier) -5 (armure) = 20 points de vie. Le seuil de destruction du bouclier est atteint (différence de 25 points), et sa CP diminue de 5 points.



Les armes mineures.

Les armes mineures se greffent sur l'armure afin d'augmenter les dégâts causés par les coûts normaux. Il peut s'agir de griffes, de pointes, de poings électriques etc. **(coût : 1 point d'armure)**

Emplacement

A la création, le chevalier doit décider où se situe l'arme. Le plus souvent, l'arme est placée au niveau des deux poings. Mais elle peut également se situer sur les genoux,

les pieds ou même sur la tête, le torse ou le dos. Il est possible de mettre plusieurs armes mineures sur l'armure (les deux poings ne comptent que pour une seule arme).

Puissance

Lorsque le chevalier porte des coups avec une partie de son armure armée, la puissance de l'arme se rajoute aux dégâts causés par le coup. Le groupement de dés utilisés est celui du mouvement de combat employé. Ceci n'est valable que pour les mouvements de combats et non les bottes secrètes.

Puissance de base : 1 point de dégât à rajouter aux dégâts classiques

Amélioration : 1 point de dégât pour 1 point d'armure

Limite : 15 points de dégâts max.

Si l'arme se situe sur une zone non offensive telle que le torse ou le dos, l'adversaire subit les dégâts lorsqu'il frappe le chevalier à cet endroit à moins d'obtenir 3 RN ou plus.

Solidité

Les armes mineures se dégradent en même temps que l'armure. Si l'armure perd 50% de sa CP, l'arme mineure devient inefficace. Si la CP de l'armure tombe à zéro, l'arme est détruite.

Les armes majeures.

Les armes majeures sont des éléments externes à l'armure que le chevalier doit tenir en main. Il peut s'agir d'épées, de massues, de fléaux, de haches etc. **(coût : 3 points d'armure)**

Utilisation

Les armes majeures sont utilisées principalement au corps à corps avec le groupement "**dextérité + mêlée**". Elles peuvent également être lancées avec le groupement "**force + mêlée**" mais elles ne reviennent pas à leur propriétaire et peuvent donc être perdues. Il est également possible de parer les coups avec l'arme via le groupement "**dextérité + mêlée**" mais cela peut endommager voire détruire l'arme.

Puissance

Les dégâts causés par l'arme se rajoutent à la force de ce dernier.

Puissance de base : 4 points de dégât

Amélioration : voir tableau ci contre.

Limite : aucune.

Puissance	Coût	Cumul
6	2 PA	2 PA
8	2 PA	4 PA
10	2 PA	6 PA
12	3 PA	9 PA
14	3 PA	12 PA
16	3 PA	15 PA
18	4 PA	19 PA
20	4 PA	23 PA
22	4 PA	27 PA
24	5 PA	32 PA
26	5 PA	37 PA
28	5 PA	42 PA
30	6 PA	48 PA
32	6 PA	54 PA
34	6 PA	60 PA
36	7 PA	67 PA
38	7 PA	74 PA
40	7 PA	81 PA

et ainsi de suite...

Solidité

Une arme majeure peut être endommagée si elle est utilisée pour parer des techniques trop puissantes, ou si elle se heurte à une résistance trop grande lors d'une attaque.

On considérera que la CP de l'arme correspond à sa puissance. Si l'arme est utilisée pour parer une attaque dont la puissance est deux fois plus de dégâts que la puissance de l'arme (autrement dit, si le seuil de détérioration de l'arme est atteint) alors l'arme est abîmée. Et ce, même si l'attaque est correctement parée par le chevalier. La puissance de l'arme diminue alors selon les mêmes règles que la dégradation d'armure. Attention, en aucun cas l'arme n'absorbe de dégâts.

D'autre part, si les dégâts causés par l'arme sont moitié inférieurs à la CP de l'armure adverse (autrement dit, si la CP est supérieure au seuil de destruction de l'arme), alors l'arme se dégrade de la même façon.

Taille

Certaines armes majeures, comme les lances, ont une taille plus grande que des épées classiques. Cette longueur permet de tenir en respect un adversaire et de bloquer ses actions frontales (malus de +2 en difficulté pour l'adversaire qui désire contre-attaquer).

L'avantage "grande taille" coûte **3 points d'armure**.

Souplesse

La souplesse correspond à la difficulté pour manier l'arme.

Base : difficulté de 7

Améliorations :

- passer de 7 à 6 coûte 2 points d'armure
- passer de 6 à 5 coûte 5 points d'armure
- passer de 5 à 4 coûte 10 points d'armure

Yllrud est un Walkyrie au service d'Odin. Il manie une hache de puissance 10 qui lui a coûté 9 points d'armure. Son seuil de destruction est de 20 (10x2).

Son armure est déjà en miettes car son redoutable adversaire enchaîne des attaques de puissance 40.

Yllrud utilise sa hache pour parer le coup avec « dextérité + mêlée » et réussit. L'attaque adverse est annulée mais l'arme est ébréchée. Les dégâts étant 22 points au dessus du seuil (42-20), l'arme perd 5 points de puissance.

Yllrud prend son courage à deux mains et attaque son adversaire. Ce dernier est équipé d'une armure exceptionnelle de CP 25. La CP étant 5 points supérieure au seuil de destruction de l'arme, la hache perd 1 autre point de puissance.



Illustration : Doohan (Boris Rhodes)

Les armes à distance.

Les armes à distance sont des armes pouvant être lancées ou ayant une portée très importante. Il peut s'agir d'arcs, de chaînes, de fouets, de disques etc. (**coût : 4 points d'armure**)

Utilisation

Tout comme les bottes secrètes, les armes à distance peuvent frapper un adversaire situé hors de portée. Le chevalier utilisera le groupement "**perception + mêlée**". En cas de jet de projectile, on considèrera que l'arme possède des munitions infinies.

L'utilisation d'une arme à distance empêche toute contre-attaque adverse, à moins que la contre-attaque ne s'effectue avec une autre arme à distance.

Les armes à distance ne peuvent pas être utilisées pour se défendre, sauf si des pouvoirs spéciaux sont associés (voir « pouvoirs »).

Puissance :

Contrairement aux armes mineures et majeures, la puissance des armes à distance ne s'ajoute pas à la force des chevaliers. Les dégâts sont donc constitués uniquement de la puissance de l'arme et des bonus de localisation.

Puissance de base : 2 points de dégât

Amélioration : voir tableau ci contre.

Limite : aucune.

Solidité :

Bien qu'elles ne soient pas indestructibles, les armes à distance ne subissent pas de chocs. Un arc aura des projectiles illimités, leur destruction importera donc peu. Une chaîne sera considérée comme suffisamment longue pour pouvoir attaquer même si un bout est détruit. Et un fouet sera trop souple pour être détruit. Dans le pire des cas, le chevalier se verra dépossédé de son arme.

Puissance	Coût	Cumul
4	2 PA	2 PA
6	2 PA	4 PA
8	2 PA	6 PA
10	3 PA	9 PA
12	3 PA	12 PA
14	3 PA	15 PA
16	4 PA	19 PA
18	4 PA	23 PA
20	4 PA	27 PA
22	5 PA	32 PA
24	5 PA	37 PA
26	5 PA	42 PA
28	6 PA	48 PA
30	6 PA	54 PA
32	6 PA	60 PA
34	7 PA	67 PA
36	7 PA	74 PA
38	7 PA	81 PA

et ainsi de suite...

La zone de couverture ou champ de force.

Dans Saint Seiya, force est de constater que la zone de couverture de l'armure ne semble avoir aucune influence. L'armure semble atténuer tous les chocs, y compris lorsqu'une partie non couverte est touchée. Plus flagrant encore, la zone de couverture diminue lorsque, dans l'anime, les armures de bronze sont rendues plus puissantes grâce au sang des chevaliers d'or. Une armure protégera donc toutes les zones du corps.

En revanche il est possible d'améliorer l'armure pour gagner des bonus de défense. Cela peut effectivement se matérialiser par une zone de couverture plus large, mais aussi selon le choix du joueur par une sorte de champ de force ou autre procédé améliorant la défense.

Zone de protection de base : simple

Zone de protection améliorée : +1 réussite automatique à tous les jets de défense (**coût : 2**)

Zone de protection complète : +2 réussites automatiques à tous les jets de défense (**coût : 5**)

Les Pouvoirs.

Au-delà de leur utilisation classique, les armes majeures, les armes à distance, les boucliers ou d'autres éléments de l'armure peuvent disposer d'un pouvoir particulier. Certaines armes sont capables de trancher l'air, de geler ce qu'elle touche et on connaît même de puissants boucliers possédant des pouvoirs prodigieux tel le légendaire Bouclier de la Méduse pétrifiant quiconque pose les yeux dessus. Les instruments de musiques sont également dotés de pouvoirs merveilleux.

Ces pouvoirs se construisent de la même manière qu'une botte secrète à quelques différences près :

- on utilisera des points d'armure au lieu des points de botte secrète
- la consommation de cosmos est égale à "nombre de points d'armure du pouvoir divisé par 6"
- les pouvoirs des armures ne sont pas assujettis aux sphères.

Si le pouvoir est associé à une arme ou sur un bouclier, deux choix s'offrent au joueur :

- soit le pouvoir s'active lorsque le chevalier réussit une action avec son arme (exemple : frapper avec l'épée ou parer avec le bouclier). Dans ce cas, le pouvoir n'aura pas de maîtrise et de complexité, ce qui fera une économie de points d'armure. Les dés utilisés par le pouvoir seront ceux du groupement de l'arme relatif à l'utilisation de l'arme. Attention, la dépense de cosmos doit être effectuée avant de porter le coût. Si le coup n'atteint pas son but, le cosmos est dépensé et le pouvoir n'est pas déployé. Les dégâts de l'arme et du pouvoir ne se cumulent pas.
- Soit le pouvoir peut s'activer quand le chevalier le désire, comme une botte secrète. Dans ce cas, le pouvoir commence avec une maîtrise de 6 dés et une complexité de 5, pouvant être augmentées avec des points d'armure (à moins qu'il ne s'agisse d'un pouvoir qui ne nécessite aucun jet de dé, comme la protection contre les éléments).

Dans les deux cas, la dépense en point de cosmos doit être effectuée pour que le pouvoir opère.

La Chaîne d'Andromède a le pouvoir de déclencher un choc électrique lorsqu'un ennemi marche dessus. Il s'agit d'un pouvoir associé à une arme à distance, mais activable quand le joueur le désire. Ce pouvoir est de type offensif (coût 2), d'effet dégâts électriques (coût 1), de puissance 15 (coût 4), de maîtrise 11 (coût 5), de complexité 6 (coût 2) et avec un jet adverse spécial : vigueur x2 (coût 3). Le total est de 17 points d'armure, ce qui représente une consommation de $17/6 = 2$ points de cosmos.

L'épée de flamme de la Rob de Megrez est capable de diffuser des flammes puissantes pour protéger son porteur de la chaleur et du froid. Il s'agit d'un pouvoir de type défensif (coût 2), d'effet « protection le froid » de niveau 4 (coût 21), d'effet « protection contre le feu » de niveau 4 (coût 21), autorisant le déplacement (coût 2). Ces effets ne demandent pas de maîtrise. Soit un total de 46 points pour une consommation de 7 points de cosmos.

Cette même épée peut également brûler ses adversaires si Albérich réussit à leur porter un coup avec le groupement « mêlée + dextérité ». Ce pouvoir offensif (coût 2) a un effet « dégâts brûlants » (coût 1) de puissance 25 (coût 8), soit un total de 11 points. Albérich doit dépenser 1 point de cosmos pour activer ce pouvoir avant de porter un coup d'épée.

Les renforcements.

Certaines armures renforcent les capacités de leur porteur de façon permanente. Les caractéristiques renforcées peuvent dépasser la barre des 10. La limite est de 5 points de renforcement maximum par caractéristique.

Renforcement	Coût
L'armure renforce les muscles du chevalier	3 points d'armure pour +1 en force
L'armure renforce la vitesse du chevalier	4 points d'armure pour +1 en dextérité
L'armure renforce l'organisme du chevalier	4 points d'armure pour +1 en vigueur
L'armure augmente l'acuité des sens du chevalier	2 points d'armure pour +1 en perception
L'armure augmente l'intelligence du chevalier	2 points d'armure pour +1 en intelligence

Cosmos.

A l'instar des chevaliers, les Armures Sacrées disposent de leur propre cosmos. Celui-ci s'ajoute à celui du chevalier.

Base : 3 points de cosmos

Amélioration : +1 point de cosmos pour 3 points d'armure.

Régénération.

Les armures sont capables de se réparer elles-mêmes. Placées dans leur Pandora Box, leur CP et leur cosmos reviennent à leur état maximal. Mais le processus ne doit pas être interrompu, sinon aucune régénération ne s'effectue. Certaines armures peuvent également se régénérer sur leur porteur.

Niveau	Régénération	Coût (cumul)
1	L'armure doit rester une journée dans sa Pandora Box pour se régénérer entièrement.	Base
2	L'armure doit rester une journée dans sa Pandora Box pour se régénérer entièrement. Sur son porteur, elle récupère 1 point de CP perdus après un combat ou scène de jeu.	1 PA
3	L'armure doit rester 4 heures dans sa Pandora Box pour se régénérer entièrement. Sur son porteur, elle récupère 3 point de CP perdus après un combat ou scène de jeu.	3 PA
4	L'armure se régénère entièrement en 1 heure dans sa Pandora Box. Sur son porteur, elle récupère 5 points de CP perdus après un combat ou scène de jeu.	5 PA
5	L'armure se régénère entièrement au bout de 10 minutes après un combat ou scène de jeu.	10 PA

Une armure dont la CP atteint 0 est considérée comme morte et ne peut plus se régénérer. Il en va de même pour les armes et boucliers. L'armure doit alors être réparée par un forgeron.

Bonus de classe.

Un chevalier portant son armure est beaucoup plus impressionnant qu'un individu normal : cela se traduit par un bonus de charisme lorsqu'il la porte. Quant aux armures de rang élevé, elles prodiguent à leur porteur des facilités pour exploiter le cosmos qui est en eux.

- une armure de bronze fait gagner +1 point de charisme à son porteur
- une armure d'argent fait gagner +2 points de charisme à son porteur et +1 point de conscience
- une armure d'or fait gagner +3 points de charisme à son porteur et +2 points de conscience

Ce bonus de classe dépend vraiment de la nature de l'armure, et non de sa puissance. Pour les autres divinités, une correspondance sera effectuée.

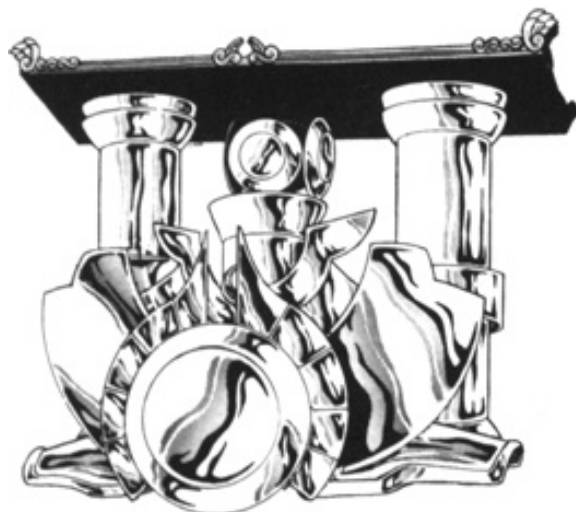
Points d'armure.

A sa création un chevalier de bronze reçoit **12 points d'armure**. Cependant, certaines armures sont plus puissantes que d'autres, un joueur peut donc utiliser des points magiques pour augmenter son capital de points d'armure (2 points magiques donnent 1 point d'armure).

A titre d'indication :

- les armures de bronze valent entre 12 points d'armure et 30 points d'armure.
- les armures d'argent valent entre 50 et 90 points d'armure.
- les écailles des généraux de Poséidon valent entre 150 et 200 points d'armure.
- les robs divines d'Asgard valent entre 180 et 200 points d'armure.
- les armures d'or valent 263 points d'armure.

Il peut cependant y avoir quelques exceptions : ainsi les armures de bronze du Dragon, d'Andromède et du Phénix sont beaucoup plus puissantes encore que les autres armures de leur ordre. De même que l'armure de Persée surpasse de loin les autres armures d'argent. Mais gardez à l'esprit que ces armures légendaires sont uniques.



Félicitations, vous êtes désormais prêts pour pénétrer dans l'univers d'Athena no Saint. Et maintenant, à vous de jouer !



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 les couvertures des chapitres du Manuel de Création
- 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, Pehennji et ceux que j'oublie)

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

