

Les Chevaliers du Zodiaque, la Bataille des Saints

Avis à tout les amateurs de la série, je sais qu'il existe déjà plusieurs jeux sur cette licence. Cependant, je pense qu'il s'agit du seul jeu de rôle Saint Seiya qui se base sur une simplification du système d'un Fire Emblem. De plus, après le massacre fait par Omega, et le film Legend of Sanctuary qui sort bientôt, je me devais d'agir. Mais assez parlé, expliquons le système.

NOTE : vous ne verrez pas de valeurs de Charisme ou d'Intelligence, car j'estime que ce sont les actions du joueur qui déterminent son Charisme et que son intellect servira de valeur d'Intelligence.

La création de personnage et de son Armure

Tout d'abord, créez votre personnage. Et ensuite, choisissez son armure. Elle doit être affiliée à une des constellations. Pour ceux qui connaissent la série, vous savez que prendre les constellations du Zodiaque est impossible dès le départ. Ensuite, observons une feuille prêtirée pour expliquer le système, avec en l'occurrence la feuille de Seiya.

Seiya sans armure Chaque caractéristique d'une personne sans armure ne peut excéder 15.

Force : 7

Cosmos : 7

Technique : 7

Ferveur : 14

Défense : 4

Vie courante : 15

La FORCE sert pour tout ce qui demande du physique : donner un coup de poing, escalader une montagne, projeter quelqu'un au loin...Il doit faire moins de 7 sur un dé 20, ce jet étant bien sûr soumis à des modificateurs.

Le COSMOS permet de faire des attaques spéciales. Nous y reviendrons plus tard.

La TECHNIQUE est assez utile : chaque jet de dés est accompagné d'un jet de Technique sur un dé cent. Si le résultat est en dessous de cette valeur, Seiya pourra décrire avec précision son action et ses effets. Cela peut être utile pour percer la défense de quelqu'un, faire une chose précise ou tout simplement avoir l'air classe.

La FERVEUR contrebalance la Technique. Si jamais un adversaire réussit son jet de Technique, Seiya a le droit de lancer un dé cent. Si le résultat est en dessous de sa valeur de Ferveur, un événement spectaculaire bloque le coup critique adverse. Cela symbolise également votre volonté et votre courage : à zéro points de Volonté, vous êtes un pantin sans âme.

La DEFENSE sert à éviter les coups. Elle se base sur un dé vingt.

Et la VIE COURANTE, se basant aussi sur un dé 20, permet de faire tout ce qui ne concerne pas les combats : conduite risquée, faire sauter les crêpes correctement ou même savoir toucher son nez avec sa langue.

Armure de Pégase : L'armure donne des bonus à son détenteur. Elle permet de dépasser les limites humaines de son détenteur.

Force : +0

Cosmos : +3

Technique : +4

Ferveur : +1

Défense : +10

Vie Courante : vous avez déjà vu un Chevalier en armure dans la vie de tous les jours ? Aucun bonus ne sera accepté.

Ce qui donne donc Seiya portant l'armure :

Force 7

Cosmos 10

Technique 11

Ferveur 15

Défense 14

Vie Courante 15

Et maintenant que vous avez vu une fiche complète, autant donner les moyens de créer son propre chevalier : vous disposez de quarante points à dispatcher dans ces caractéristiques :

Force (1 point pour 1)

Cosmos (3 points pour 1)

Technique (1 point pour 1)

Ferveur (1 point pour 2)

Défense (2 points pour 1)

Vie Courante (1 point pour 3)

Puis, vous disposez de quinze points pour définir les bonus accordés par votre armure :

Force (3 points pour 1)

Cosmos (1 point pour 1)

Technique (1 point pour 1)

Ferveur (2 points pour 1)

Défense (1 point pour 2)

Comme vous le voyez, c'est surtout l'armure qui va vous permettre d'avoir un Cosmos puissant. Vous pouvez faire encore des concessions pour augmenter votre capital : un sens manquant vous rapportera cinq points de Cosmos supplémentaires, par exemple. Et enfin reste à déterminer votre SANTE et votre INITIATIVE, respectivement égales à deux fois la somme de Force et de Défense, et à la somme de votre Ferveur et de votre Technique.

Le Cosmos

Passons maintenant à la partie que vous appréciez tous : les attaques spéciales accordées par l'armure ! Vous possédez au départ jusqu'à quatre attaques, pouvant être rangées dans ces catégories :

- Combat (inflige [Marge de réussite] dégâts suite à une opposition entre le Cosmos et la Défense adverse)
- Affliction (Permet de réduire les caractéristiques de quelqu'un de [Marge de réussite] points après une opposition de Cosmos et de Ferveur adverse)
- Défense (ajout de [Marge de réussite] points de Défense après un jet de Cosmos)
- Soin (Gain de [Marge de réussite] points de vie après un jet de Cosmos)

De là, il faut répartir ses points de Cosmos. Supposons un Chevalier d'Andromède pourvu de 15 points de Cosmos ; voilà comment il pourrait répartir ses points :

- Attaque : Chaîne Nébulaire (8 points)
- Défense : Rolling Circle (7 points)

Si jamais le Chevalier veut utiliser son Rolling Circle, il devra faire un jet de difficulté 7. Si c'est la Chaîne Nébulaire qu'il veut utiliser, la difficulté sera de 8. Comme vous le voyez, il est plus sage d'être spécialisé plutôt que d'être polyvalent.

A noter en cas de combat : faire une description détaillée de son état, de son attaque ou bien imiter son Chevalier en train de faire l'attaque donne un bonus de 2 au jet de dés.

Et enfin, chaque personnage possède une Attaque Ultime. Ultime Dragon, Aurora Execution, Tornade Nébulaire... Toutes ces attaques peuvent être qualifiées d'Ultime. L'utiliser se débarrasse instantanément d'une personne (dieux exceptés), mais tuera irrémédiablement le personnage.

Jouer dans une faction

Vous pouvez, si vous le souhaitez, jouer un personnage dans une Faction, au lieu d'être de simples Chevaliers d'Athéna. Chaque dieu possède ses avantages, à vous de choisir :

- Athéna : vous avez non pas 15, mais 25 points à mettre dans l'Armure.
- Hadès : un jet de Ferveur réussi vous ressuscitera (sauf en cas d'Attaque Ultime) si vous mourrez.
- Poséidon : vous pouvez contrôler tout ce qui est affilié à l'eau sur une épreuve de Technique réussie.
- Asgard : vous pouvez vous soigner automatiquement, à teneur d'un point de vie toutes les cinq minutes passées dans le froid.
- Elysion : vous pouvez voler sans jet de dés. Et nom de Zeus, que c'est classe.
- Chevalier Noir : grâce à vos méfaits, vous disposez de fonds agrandis. Vous pouvez donc avoir une chose qu'ont normalement les riches (bâtiment privé, voiture de sport, domestique, armes expérimentales, hommes de main...)

Ces bonus sont retirés si vous ne jouez QUE des Chevaliers d'Athéna dans le même groupe.

Armures d'Argent et Armures d'Or

De temps en temps, vous pourrez être amené à porter des armures d'Argent, voire d'or. L'armure d'Argent double la valeur de Cosmos de celui qui la porte, tandis que l'armure d'Or permet non seulement l'avantage de l'armure d'Argent, mais en plus la possibilité d'utiliser l'attaque de l'armure (Roses pour les Poissons, Crystal Wall pour le Bélier...) et de pouvoir agir trois fois par tour, contre une fois pour les autres.

Expérience

Chaque aventure réussie vous donne entre un et trois points d'Expérience. Vous pouvez les dépenser :

- Pour augmenter vos Attributs (selon les valeurs)
- Pour diminuer le coût d'un attribut ou augmenter sa facilité d'obtention (cinq points d'expérience)

- Pour gagner une nouvelle attaque (trois points d'expérience, le Cosmos peut être redistribué après chaque nouvelle attaque)