

Saint Seiya

Wushu



SOMMAIRE

Intro	3
Traits Importants	3
Chevalier d'Athéna (Ou Equivalent)	3
Cosmos	3
Autres Traits importants dans Saint Seiya	4
Forge Stellaire	4
Mythologie	4
Les Armures Sacrées	4
Caractéristiques des Armures	4
Vie et Mort d'une Armure	5
Techniques Spéciales	5
Techniques "Normales"	5
Techniques "Spécifiques"	6
Progression du personnage	7
Petit Point sur le Cosmos	7
Les Sens de Base	7
Au-delà...	7
Le Cosmos	8
Mentions Légales	9

INTRO



"Wushu - the Ancient Art of Action Role-Playing" est un système générique axé sur la simulation de films d'action. Il fait la part belle au roleplay et à l'imagination, mais aussi et surtout aux grandes actions héroïques. Or c'est exactement ce dont il est question lorsque l'on regarde les épisodes des Chevaliers du Zodiaque.

C'est en adoptant cette approche, centrée sur l'action et l'héroïsme, que le choix de Wushu devient évident. Les personnages créés sont dès le début des Héros et peuvent facilement se comporter comme tels. Qui plus est la légèreté du système permet au Maître de Jeu de se concentrer sur l'univers, les descriptions, les interactions avec les personnages non-joueurs, autre élément très important des dessins animés, plutôt que sur les calculs et la gestion technique des différentes compétences ou capacités.

Ce document est une compilation de règles additionnelles qui adaptent Wushu à l'univers de Saint Seiya et permettent de gérer les aspects particuliers de ce monde comme la CosmoEnergie et les techniques Spéciales

TRAITS IMPORTANTS

CHEVALIER D'ATHENA (OU EQUIVALENT)

Trait qui sert à se battre en utilisant des techniques de Chevaliers. Ce trait, suivant le personnage a divers noms. Il peut aussi bien être "Guerrier divin d'Asgard" que "Général des Mers" ou encore "Spectre d'Hadès"

COSMOS

Le Cosmos, est ce qui fait que Saint Seiya est Saint Seiya. Ce qui différencie des Chevaliers du Commun des Mortels. Il lui donne sa puissance et ses techniques spéciales.

Ce trait commence à 0 au lieu de 2. Il a plusieurs applications possibles:

- A travers les techniques du Chevalier, chaque niveau de Cosmos donne une réussite automatique (Yin ou Yang) au cours d'un combat. (Voir la section sur les Techniques Spéciales pour plus de détail)
- Le Cosmos influence également sur la résistance et la "chance" du personnage. De ce fait les personnages ont un CHI égal à 3 + son niveau en Cosmos.
- Le niveau de Cosmos indique aussi le nombre maximal d'embellissement que peut faire un personnage dans un combat.

Pour information, voici des niveaux de Cosmos de personnages courants: Niv3: Chevalier de Bronze; Niv5: Chevalier d'argent; Niv 7: Chevalier d'or

AUTRES TRAITS IMPORTANTS DANS SAINT SEIYA

FORGE STELLAIRE

Trait hérité des Anciens Atlantes qui sert à réparer des Armures. Il faut également du sang d'un Chevalier et de la Poussière d'étoile. Pour pouvoir réparer une armure, il faut un niveau de ce Trait supérieur ou égal au niveau de CHI que procure l'armure (Voir la Section sur les Armures)

MYTHOLOGIE

Trait Qui sert à la connaissance de l'hypermythe de Saint Seiya et connaître les particularités, les points forts et les points faibles de guerriers à partir de leur constellation protectrice.

LES ARMURES SACREES



Une autre chose qui fait la différence entre un mec de base et un Chevalier, c'est bien sûr son Armure Sacrée.

CARACTERISTIQUES DES ARMURES

- Les Armures ont du CHI qui peut en cas de dégâts, être substitué à celui du personnage qu'elles protègent.
- Elles Donnent aussi parfois un Bonus au cosmos du personnage noté BC (Bonus Cosmos). Ce dernier ne compte pas dans le CHI du personnage mais lui donne autant de réussites gratuites (Yin ou Yang) dans l'utilisation de ses techniques.

Armures Noires: 2 CHI; BC 0

Armure d'Argent: 4 CHI; BC 1

Ecailles des Mers: 6 CHI; BC 2

Armures d'Abel: 8 CHI; BC 3

Armure de Bronze: 3 CHI; BC 1

Armures des Guerrier Divins: 5 CHI; BC 2

Armure d'Or: 7 CHI; BC 3

Surplis: 8 CHI; BC 3

Avantages des Armures

Lors de la création du personnage, lorsque le joueur crée son armure, il lance 1D6. S'il fait 6, son armure est particulière il lance à nouveau 1D6 pour connaître en quoi son armure est différente de celle des autres que lui procure son armure.

- 1 L'armure est équipée d'une Arme (L'armure d'Andromède possède un Chaîne) ou d'un Bouclier (l'armure du Dragon possède un Bouclier). Les Armures avec des Armes donne un Bonus de +1 Yang quand ces dernières sont utilisées avec des techniques. Les Armures avec des Boucliers donnent un bonus de +1 Yin quand ils sont utilisés. Certaines armes peuvent pourtant être utilisées comme "arme de défense" comme par exemple la chaîne d'Andromède mais il s'agit de 2 "pouvoir" différents de l'arme (il faut donc avoir tiré un 6 puis deux 1 sur cette table).
- 2 L'armure possède un CHI supérieur de 1 point par rapport à ceux habituels de son type (l'armure du Dragon possède un Chi de 4 au lieu de 3)
- 3 L'armure procure un BC supérieur de 1 Point par rapport à ceux habituels de son type
- 4 L'armure Peut se régénérer seule même si elle est complètement détruite (l'armure du Phénix possède cette capacité)
- 5 L'armure Protège également des attaques mentales.
- 6 L'armure possède 2 avantages, lancez les dés 2 fois en ignorant les 6 par la suite)

VIE ET MORT D'UNE ARMURE

Si durant un Combat, l'armure perd tout son CHI, arrivant ainsi à 0, elle peut régénérer des points de CHI au rythme de son BC points de CHI par 12 Heures. Une Armure de Bronze régénère donc 1 CHI par 12 heures alors qu'une armure d'Or en régénère 3.

Quand l'armure tombe à 0, le personnage peut décider de continuer d'en faire usage et peut même se permettre de faire descendre ce CHI jusqu'à moins CHI au minimum. Les Armures des Guerriers Divins peuvent donc descendre jusqu'à -2 en CHI. Entre -1 et -CHI, l'armure ne peut plus se régénérer seule (sauf si elle possède la capacité de "Super régénération"), et devra être réparée par un mec avec Forge Stellaire dont le niveau dans ce trait doit être au moins égal au niveau de CHI conféré par l'armure.

Si l'armure descend en dessous de - CHI, elle sera irrémédiablement détruite; morte (sauf si elle possède la capacité de "Super régénération").

Il est à noter qu'une armure peut VOLONTAIREMENT décider de prendre des dégâts pour protéger son porteur.

TECHNIQUES SPECIALES



Un personnage peut avoir autant de Techniques que son Cosmos / 2 (Inf). Une technique offre un modèle de répartition du Cosmos du personnage en réussites gratuites Yin et/ou Yang.

Par exemple, les météores de Pégase avec un Cosmos de 3 est +2 Yang et +1 Yin.

La chaîne nébulaire de Shun avec un Cosmos de 3 en défense est +2 Yin +1 Yang

TECHNIQUES "NORMALES"

Lors du choix de ses techniques le personnage choisit parmi un des types suivants:

Les Techniques d'attaque. Le Niveau de Cosmos est réparti entre Yin et Yang, mais le Bonus Yang doit être plus fort que le Bonus Yin

Les Techniques de défense. Le Niveau de Cosmos est réparti entre Yin et Yang, mais le Bonus Yin doit être plus fort que le Bonus Yang.

En fait, lors de la répartition des points de Cosmos entre Yin et Yang, le personnage peut choisir de se donner un malus dans l'un de ces 2 critères pour faire bénéficier l'autre d'un bonus équivalent. Au final, la somme de ces deux critères devra donc toujours être égale au cosmos du personnage.

Exemple, la Colère du Dragon est une technique d'attaque très puissante. Par contre, elle a un point faible: la défense de Shiryu est amoindrie lors de cette attaque. Avec un Cosmos de 3, Shiryu possède la Colère du Dragon avec Yang +4 et Yin -1.

TECHNIQUES "SPECIFIQUES"

Techniques Mentales

Ces dernières affectent l'esprit d'une cible. Elles sont créées avec Cosmos -1 Pt à répartir, mais la cible doit disposer d'une technique mentale pour pouvoir s'en protéger (qu'elle l'utilise ou non actuellement) ou d'une armure qui possède cet avantage, sinon ses réussites Yin sont réduites de 1 Pt face à cette attaque et l'armure n'en protège pas.

Exemple: L'illusion du Phénix est une technique d'attaque mentale. Au tournoi des chevaliers, Ikki à un cosmos de 3. Sa technique n'a donc que 2 points à répartir. Il choisit Yang +2. Par contre, s'il attaque une cible qui ne possède pas de technique Mentale, ni d'armure qui le fait, Les réussites Yin de cette dernière seront réduites de 1 et son armure ne pourra encaisser les dégâts à sa place.

Techniques de Gêne ou d'immobilisation

Ces Techniques allient l'attaque et la défense.

Les Réussites Yang obtenues sont réparties, au choix de l'utilisateur entre un Malus sur les Traits de la cible et des dégâts normaux.

Exemple: Une des techniques de Yoga consiste à immobiliser les jambes de son adversaire. Avec un Cosmos de 3, Il crée donc cette technique: Yang +4; Yin -1 (parce qu'il s'expose fortement quand il utilise cette technique). Yoga décide que cette technique ne causera pas de dégâts; et que donc, toutes les réussites Yang obtenues ne seront que des Malus sur les Traits de sa cible.

Techniques d'Ablation des Sens

Important Pour Les Techniques d'ablation des Sens Il faut développer un Trait Spécifique à cette Technique.

Il faut un Cosmos de 7 pour pouvoir avoir cette technique; Elles ont aussi un bonus de réparti entre Yin et Yang. Elle peut être physique (L'aiguille écarlate) ou Mentale (Le Trésor du Ciel), mais dans ce dernier cas, elle a la contrainte d'être créée avec 1 point de moins que le niveau de Cosmos du personnage (comme toute technique mentale)

Cette technique est très puissante puisque chaque réussite Yang réduit de 1 les traits de la Cible ET Cause autant de Dégâts.

Technique Dimensionnelle

Pour Les Techniques Dimensionnelles Il faut développer un Trait Spécifique à cette Technique

Il faut un Cosmos de 7 pour pouvoir avoir cette technique; Elles ont aussi un bonus de réparti entre Yin et Yang. Elle peut être physique (Another Dimension de Saga) ou Mentale (Les Cercles de L'esprit de Masque de Mort), mais dans ce dernier cas, elle a la contrainte d'être créée avec 1 point de moins que le niveau de Cosmos du personnage (comme toute technique mentale). A la place de causer des dégâts après soustraction des réussites Yin de la cible, Chaque réussite Yang réduit de 1 le résultat d'un Jet de Résolution éclair pour qu'une Cible puisse y résister. Cette résolution éclaire se fait avec le Trait "Chevalier ou équivalent". En cas d'échec à cette résolution, la cible se retrouve projetée dans une autre dimension souvent hostile à la vie humaine. Et seul un personnage avec un cosmos de 7 ou plus pourra s'en échapper.

Télékinésie

Doit être pris comme un trait à part, mais peut bénéficier des Bonus de Cosmos (Bonus Yin et/ou Yang) comme une technique qui compte dans le nombre de techniques possibles du personnage.

Télépathie et Téléportation

Ces Techniques peuvent être achetées comme des traits normaux, sinon, quand le personnage arrive à 4 en cosmos il gagne la Téléportation et à 7 en cosmos, il gagne la Télépathie ces techniques sont offertes (sous le trait Chevalier). **La portée de ces pouvoirs dépend du niveau, mais elle devient infinie quand le cosmos du personnage est à 7 ou plus.**

Un Personnage télépathe peut être un dangereux adversaire. Au début de chaque round de combat, il peut décider de lire les pensées de sa cible. Il doit pour cela réussir un succès époustouflant dans une réussite éclair. Si tel est le cas, il sait ce que vas faire sa cible, et bénéficie donc d'une Réussite Yin gratuite contre cette cible dans la suite du round.

Athéna Exclamation

Technique gratuite pour tout chevalier d'or, mais doit réunir 3 d'entre eux pour pouvoir être utilisée. Chacun d'eux doit réussir avant tout un Succès Epoustouflant (6) dans une Résolution Eclairée avec leur Trait de Chevalier. Ci ceci est réalisé, ils peuvent ajouter leurs 3 Cosmos pour porter une Athéna Exclamation avec comme bonus Yin / Yang la somme de ces 3 Cosmos.

Sacrifice

Cette technique qui n'en est pas vraiment une, est gratuite pour tout personnage avec au moins 1 en Cosmos. Il peut s'il le désire, à tout moment décider de se donner des Bonus supplémentaires Yin / Yang **égaux à 2 x leur Cosmos**. Mais perd à la fin du round, dans le même effet autant de Pts de CHI (l'armure ne compte pas même si elle est volontaire). Ceci généralement entraîne généralement la mort du personnage.

PROGRESSION DU PERSONNAGE

Contrairement aux personnages de Wushu, les personnages de Saint Seiya évolueront au fil de leurs aventures (mais très lentement). Chaque campagne menée à son terme permet au personnage d'ajouter +1 à un de ses traits, sans dépasser 5. Cette règle ne concerne pas le Cosmos.

Ce dernier n'augmente qu'en fonction de l'aventure, et de ce que les personnages vont y apprendre sur les principes de la Cosmoénergie. En clair, c'est le MJ seul qui décide ou pas de faire progresser le Cosmos d'un personnage. Cette règle est encore plus importante pour atteindre le Niveau 7 en cosmos, ou les personnages devront découvrir par eux même leur voie vers de 7^{ème} Sens et l'ultime Cosmoénergie.

PETIT POINT SUR LE COSMOS

Extraits de "Saint Seiya Legends" de Romain d'huissier.

La plupart des humains n'accèdent qu'au six premiers sens, mais les Chevaliers et guerriers sacrés connaissent l'existence d'autres états par delà les six premiers, qui permettent au final d'accéder à la divinité.

LES SENS DE BASE

Il s'agit des sens que tous les hommes possèdent, à plus ou moins haut niveau.

- **La vue** : le sens qui permet de percevoir l'environnement par le regard,
- **L'ouïe** : le sens qui permet de percevoir l'environnement par l'audition,
- **Le toucher** : le sens qui permet de percevoir l'environnement par le contact, également celui qui permet la mobilité,
- **Le goût** : le sens qui permet de percevoir l'environnement par les saveurs, également celui qui permet de parler,
- **L'odorat** : le sens qui permet de percevoir l'environnement par les odeurs, également celui qui permet de respirer,
- **Le sixième sens** : le sens qui permet de percevoir l'environnement par l'esprit.

Les cinq premiers sens sont recouverts par la plupart des Clichés du personnage. Pour percevoir quelque chose grâce à l'un de ces sens (exemple : écouter un murmure, essayer de reconnaître l'odeur d'un adversaire...), le personnage doit tout simplement faire un jet sous un Cliché approprié.

Le sixième sens est dépendant du Trait Cosmos....

Si un personnage désire évaluer le Cosmos de son adversaire, il doit faire une réussite sur une résolution Eclairé avec le Trait Cosmos. Si un personnage souhaite camoufler son Cosmos, il doit lui aussi faire une réussite sur une résolution éclairé avec le Trait Cosmos. Le "sondeur" doit faire une réussite au moins du même degré. Grâce au sixième sens, un personnage peut sentir les variations de Cosmos d'une autre personne, détecter la présence d'individus en ressentant leur Cosmos, etc.

AU-DELA...

Il existe trois autres états de conscience, qui sont autant de pas vers le statut divin.

- **Le Septième Sens** : il s'agit du sens qui permet de percevoir et maîtriser son Cosmos dans sa globalité et de comprendre ainsi la réalité à travers lui. Maîtriser le Septième Sens est la condition sine qua non pour atteindre le Rang 7.

- **Le Huitième Sens, l'Arayashiki** : il s'agit du sens qui permet d'élever son esprit afin de lui faire transcender les chaînes de l'existence et au final, la mort. Plus généralement, maîtriser l'Arayashiki permet à un personnage de séjourner dans une dimension sans devoir se soumettre aux lois qui la gouvernent du fait de la puissance de sa volonté. Un personnage maîtrisant l'Arayashiki devient également totalement insensible aux attaques psychiques émanant d'un adversaire ayant un Cosmos inférieur au sien visant à troubler ou détruire son esprit. Maîtriser totalement l'Arayashiki est une condition nécessaire pour passer au Rang 9.

- **Le Neuvième Sens, la Volonté Divine** : en combinant le Septième Sens et l'Arayashiki, l'homme devient capable de percevoir parfaitement la réalité et de pouvoir manipuler les lois de l'univers grâce à son esprit élevé. Son âme s'assimile alors à un concept qu'il gouverne à sa guise de par sa volonté absolue. Ce dernier état de conscience fait de celui qui l'atteint un dieu, capable de contrôler et contourner les règles de la réalité. S'éveiller à la Volonté Divine permet d'atteindre le Rang 9.

La maîtrise successive de ces trois sens n'est gouvernée par aucune règle fixe. C'est au MJ et au joueur de décider quand et comment un personnage peut les atteindre, par le biais d'un roleplay intense la plupart du temps.

LE COSMOS

- **Niveau 0** : Homme ordinaire, aucune conscience de son Cosmos, incapable de l'utiliser. Espérance de vie : 75 ans.
- **Niveau 1** : Maître en arts martiaux, commence à prendre conscience de son Cosmos et à l'utiliser partiellement. Espérance de vie : 80 ans.
- **Niveau 2** : Mystique, à pris conscience de son Cosmos et l'utilise mais pas pleinement. Espérance de vie : 90 ans.
- **Niveau 3** : Chevalier de Bronze, a conscience de son Cosmos et peut s'en servir de façon contrôlée. Espérance de vie : 90 ans.
- **Niveau 4** : Chevalier d'Argent de faible niveau. Espérance de vie : 100 ans.
- **Niveau 5** : Chevalier d'Argent de bon niveau. Espérance de vie : 120 ans.
- **Niveau 6** : Chevalier d'Argent de niveau supérieur. Espérance de vie : 150 ans.
- **Niveau 7** : Chevalier d'Or, s'est éveillé au Septième Sens et maîtrise la globalité de son Cosmos. Télépathie; Téléportation; Espérance de vie : 200 ans.
- **Niveau 8**: Chevalier d'Or puissant, s'est généralement éveillé au Huitième Sens : l'Arayashiki. Espérance de vie : 260 ans.
- **Niveau 9**: Dieu, s'est éveillé au Neuvième Sens : la Volonté Divine. Espérance de vie : immortel.

Il n'y a pas de règles particulières pour augmenter son Cosmos. Seul les expériences du personnage peuvent le lui permettre à la discrétion du MJ.

PASSER AU RANG 4

Le passage au Rang 4 donne au personnage la maîtrise immédiate de la téléportation.

PASSER AU RANG 7

Un personnage ne peut passer au Rang 7 que s'il maîtrise le Septième Sens. Acquérir cette maîtrise n'est gouverné par aucune règle précise, cela se fait au cours des aventures que vit le personnage, d'après son roleplay, au bon vouloir du MJ.

Dès lors qu'il est décidé que le personnage maîtrise le Septième Sens, il peut accéder au Rang 7. Ce passage de Rang donne au personnage la maîtrise immédiate de la télépathie et de la télékinésie (qu'il peut utiliser sans restriction de distance), ainsi que la possibilité de créer des techniques dimensionnelles ou de retrait des sens. Si jusque là il n'avait ni Dégâts ni Résistance psychiques, il en bénéficie désormais.

PASSER AU RANG 8

Il n'y a pas de conditions requises pour passer du Rang 7 au Rang 8.

Toutefois, un personnage de Rang 8 doit commencer à s'éveiller à l'Arayashiki, que l'on nomme aussi Huitième Sens. Eveiller son âme à ce Sens n'est gouverné par aucune règle précise, cela se fait au cours des aventures que vit le personnage, d'après son roleplay, au bon vouloir du MJ. S'éveiller à l'Arayashiki n'implique pas forcément de maîtriser ce Sens totalement. Un personnage peut très bien n'avoir accès qu'à l'un des deux avantages décrits ci-après. Toutefois, maîtriser tous les aspects de l'Arayashiki est nécessaire à qui veut atteindre la Volonté divine.

Dès lors qu'il est décidé que le personnage maîtrise l'Arayashiki, il peut passer au Rang 8.

Être éveillé à l'Arayashiki procure un certain nombre d'avantages au personnage :

Son âme est désormais libérée de la peur de la mort. Lorsque son corps est tué, son âme s'en détache mais, libérée des chaînes de la peur, garde son libre-arbitre. L'âme du personnage n'est ainsi pas obligée d'aller aux Enfers et de se soumettre à la volonté d'Hadès. Elle peut voyager librement entre les dimensions de l'univers. Toutefois, elle reste une âme et est donc immatérielle dans les dimensions physiques, ne pouvant interagir avec l'environnement. Tout au plus peut-elle utiliser sa télépathie et sa télékinésie. Dans les dimensions spirituelles (comme les Enfers) par contre, l'âme possède la possibilité d'interagir avec son environnement et ses habitants, se créant un avatar qui aura les mêmes Attributs mentaux que le personnage mais dont tous les Attributs physiques seront égaux à son Psychisme. Compétences et Cosmos restent identiques. Lorsque l'âme est lassée d'errer ainsi, ou lorsqu'elle a accompli la mission qu'elle devait accomplir par delà la mort, elle peut choisir de se réintégrer au cycle des réincarnations. Elle perd alors tous ses souvenirs et sera appelée à intégrer un nouveau corps pour une nouvelle vie.

Toutefois, il peut arriver qu'une âme, même maîtrisant l'Arayashiki, puisse être dépouillée de sa volonté. Cela arrive par exemple en cas de choc important (comme la destruction de son avatar dans une dimension spirituelle) ou en face d'une volonté implacable. Dans de tels cas, l'âme perd tous les bénéfices de la maîtrise du Huitième Sens.

Le personnage, dont l'âme s'est dé faite des chaînes de l'existence, devient incroyablement résistante à toute atteinte psychique. Ainsi, les attaques psychiques émanant d'une personne ayant un Cosmos inférieur à celui du personnage n'ont tout simplement aucun effet. Seul un individu au Cosmos plus élevé que celui du personnage peut prétendre abuser son esprit.

PASSER AU RANG 9

Pour accéder au Rang 9 et devenir un dieu, le personnage doit maîtriser tout les aspects de l'Arayashiki puis s'éveiller au Neuvième Sens, que l'on appelle Volonté divine. Atteindre ce niveau n'est gouverné par aucune règle précise, cela se fait au cours des aventures que vit le personnage, d'après son roleplay, au bon vouloir du MJ.

La Volonté divine est l'ultime essence du Cosmos, qui gouverne tous les aspects de l'univers. En atteignant le Rang 9, le personnage fait fusionner une partie de son âme avec cette Volonté divine. Il s'identifie alors à un concept, celui dont il souhaite devenir le dieu, ce qui lui permet de ne pas se dissoudre dans l'univers. Le personnage devient alors réellement un dieu, capable de puiser à la source même de l'univers pour accomplir sa volonté. Cela se traduit ainsi en termes de jeu : Le personnage devient immortel de corps et d'âme. Son lien à la Volonté divine lui assure de ne jamais voir son corps dépérir de cause naturelle et il ne vieillira plus physiquement.

Par contre, ce corps peut être tué ou détruit, lors d'un combat par exemple. L'âme du personnage s'en détache alors. Lorsqu'elle aura réuni assez de force, elle pourra choisir de se réincarner de deux manières différentes :

- **En possédant un corps** : L'âme peut choisir de posséder le corps d'une personne, qui doit répondre à certains critères pour cela. L'âme du personnage évince celle du corps et en prend possession. Le corps s'éveille successivement aux trois Sens supérieurs et le personnage récupère sa puissance : les Attributs physiques restent ceux du corps d'emprunt, mais les Attributs mentaux, les Compétences et le Cosmos sont ceux du personnage. Toutefois, du fait qu'elle est une intruse, l'âme ne peut assurer une possession stable. Le personnage aura ainsi un malus à toutes ses actions égales au Cosmos du possédé. De plus, chaque jour, il devra réussir un jet en opposition de Psychisme contre le Psychisme du possédé ; un échec signifie qu'il perd le contrôle du corps jusqu'à ce qu'il réussisse à nouveau ce jet en opposition. Et un autre dieu pourra user de la technique qui consiste à extraire l'âme pour l'emprisonner...
- **En recréant un corps** : Après avoir réuni une grande puissance, nécessaire pour créer ex nihilo un corps de nouveau né (généralement, cela prend entre 200 et 300 ans), l'âme du personnage s'incarne dans ce corps. Ce faisant, elle entre en sommeil et oublie temporairement tout de sa condition. L'enfant grandit normalement, faisant parfois des rêves qui sont plus des souvenirs que des chimères. Lorsqu'il atteint la puberté, il s'éveillera successivement aux trois Sens supérieurs et reprendra possession de sa pleine puissance et de tous ses souvenirs de ses incarnations précédentes. Si cette méthode de réincarnation prend plus de temps que la possession, elle a l'avantage d'être stable. L'âme et le corps sont inextricablement liés et ne peuvent être séparés d'aucune façon – si ce n'est la mort...

Le personnage acquiert un pouvoir quasi absolu sur le concept auquel il s'est identifié. Ainsi, toutes les techniques spéciales ayant un rapport avec son concept sont considérés comme ayant une puissance totale égale à son Cosmos. Ceci est dû au fait qu'il n'a plus à utiliser sa puissance pour plier la réalité à ses désirs : sa volonté s'exerce directement sur la Volonté divine qui gouverne l'univers.

Faisant partie intégrante de l'univers grâce à son lien à la Volonté divine, le personnage ne peut plus être atteint par les coups d'êtres ne comprenant pas la nature de l'univers. Ainsi, toutes les attaques dirigées contre le personnage et envoyées par des individus ne maîtrisant pas au moins le Septième Sens se retournent contre eux irrémédiablement. Seuls des personnages s'étant éveillés au premier des trois Sens supérieurs peuvent espérer atteindre un dieu.

MENTIONS LEGALES

Tous les Titres Consacrés à Saint Seiya sont ©. Saint Seiya est un manga de Masami Kurumada et une série animée de la Toei Animation. Tous droits réservés : Masami Kurumada / Toei Animation / Bandai / AB Productions / Kana. Tous les droits appartiennent à leurs auteurs respectifs.

Wushu, the Ancient Art of Action Role-Playing © Copyright 2003-2005 Daniel Bayn

Wushu, l'Art Ancstral du Jeu de Rôles d'Action © Copyright 2005 BP4P

Saint Seiya Legends © Copyright Romain d'Huissier (Rom1)

