

Chevaliers Sacrés

Il s'agit ici de proposer quelques règles rapides permettant de simuler l'univers de Chevaliers du Zodiaque™ avec le système Savage Worlds™. Il n'y aura que des règles concernant les spécificités liées aux combats. Toute la partie background et univers du jeu ne sera pas traitée ici, pour avoir ces informations je ne saurais trop vous conseiller l'excellent Saint Seiya Legend.

Préambule

Par rapport aux règles standards de Savage World tout ce qui concerne la magie doit être ignoré, cela n'a pas sa place dans ce setting.

Un chevalier est caractérisé par :

- Son armure.
- Ses attaques spéciales.
- Une motivation.

On distingue 3 niveaux de chevaliers :

- Bronzes : qui correspondent au niveau Novice et Aguerri lors de la création
- Argent : qui correspondent au niveau Vétéran et Héroïque lors de la création
- Or : qui correspondent au Niveau Légendaire lors de la création

Nouveaux atouts :

- *Arcane Background (Chevalier) : Combat d6, Âme d6*

La compétence associée à cet atout est *Cosmos* qui dépend d'Âme.

Du a son entrainement intensif pour obtenir son rang de chevalier le personnage possède les bonus suivant selon son rang :

- Bronze : Combat : +1 et +1 à la Résistance
- Argent : Combat : +2 et +2 à la Résistance
- Or : Combat : +4 et +4 à la résistance

De même il possède selon son rang un certain nombre d'attaques spéciales ou pouvoirs :

- Bronze : 1 attaque spéciale ou pouvoir
- Argent : 2 attaques spéciales ou pouvoirs
- Or : 4 attaques spéciales ou pouvoirs

Il possède par ailleurs une armure qui doit être définie par le joueur, selon une thématique qui va identifier son chevalier. Les attaques spéciales devront être en rapport avec cette thématique bien évidemment.

- *Attaque spéciale supplémentaire : Arcane Background (Chevalier)*

Cet atout permet de prendre une attaque spéciale supplémentaire. Il ne peut être pris qu'à la création du chevalier.

L'armure :

C'est la protection ultime d'un chevalier, et sa raison d'être. Par ailleurs elle confère un certain nombre d'avantage. Elle est caractérisée comme toute armure par un bonus de protection :

- Bronze : +1
- Argent : +2
- Or : +6

Un bonus de parade qui reflète la difficulté de toucher un chevalier :

- Bronze : 0
- Argent : +1
- Or : +4

Une capacité spéciale qui sera définie selon la thématique de l'armure et du chevalier.

Un certain nombre de points d'encaissement qui permettent d'éviter de prendre des dégâts (en gros de réduire le jet de dégâts de l'adversaire) :

- Bronze : 10
- Argent : 20
- Or : 40

Lorsqu'une armure n'a plus de points d'encaissement elle est détruite...

Un chevalier ne peut pas dépenser autant de points d'encaissement qu'il veut il a un maximum qu'il peut dépenser par round (il est libre de le gérer comme il veut) :

- Bronze : 2 points / round
- Argent : 4 points / round
- Or : 10 points / round

Comme l'armure est vivante, elle a le pouvoir de régénérer ses points d'encaissements :

- Bronze : 1 point / heure
- Argent : 2 points / heure
- Or : 5 points / heure

Utilisation des attaques spéciales ou pouvoir d'un chevalier

Comme tout setting de super héros il n'y a pas de Point de Pouvoir à dépenser pour utiliser un pouvoir, chaque pouvoir est caractérisé par une difficulté qui correspondrait au nombre de PP correspondant au pouvoir. Le personnage fait un jet de Cosmos pour déclencher son pouvoir.

Points de pouvoir	Difficulté associée
1	4
2	5
3	6
...	...

Chaque fois qu'une attaque spéciale ou un pouvoir est utilisé par un chevalier lors d'un combat la difficulté pour l'utilisation d'une attaque spéciale ou pouvoir est augmenté de 1. Un compteur est ainsi maintenu lors de chaque combat.

Si le pouvoir est bien déclenché il faut voir ensuite s'il touche l'adversaire (au delà du score de parade de l'adversaire)

Par ailleurs à chaque fois qu'un chevalier subit une attaque ou un pouvoir d'un autre chevalier il gagne une compétence associé lui permettant de résister au pouvoir incriminé. Cette compétence ne peut augmenter que de +1 par niveau (Novice, Aguerri, Vétéran, ...). Elle s'ajoute à la Parade ou au jet pour résister lorsque cette attaque spéciale ou pouvoir est utiliser (une attaque utilisée sur un chevalier est toujours moins efficace les fois suivantes...)

Modification de la progression :

En plus des effets standards de la progression (tous les 5 points), le chevalier peut allouer des bonus à son armure :

- +1 à la protection de l'armure
- +2 points d'encaissement

Règles spécifique de combat :

- *Se dépasser :*

Lors d'un combat il arrive que le chevalier arrive à se dépasser et puisse ainsi terrasser un adversaire plus puissant que lui :

Chevalier de Bronze :

- Avec 3 degrés de réussite sur une attaque (Combat ou Cosmos) les bonus de Résistance de l'armure d'un chevalier d'argent sont annulés.
- Avec 6 degrés de réussite sur une attaque (Combat ou Cosmos) les bonus de Résistance de l'armure d'un chevalier d'or sont annulés.

Chevalier d'Argent :

- Avec 4 degrés de réussite sur une attaque (Combat ou Cosmos) les bonus de Résistance de l'armure d'un chevalier d'or sont annulés.

- *Intensifier son Cosmos :*

Le chevalier peut obtenir un bonus de +4 pour utiliser en Combat ou Cosmos en échange d'un niveau de fatigue.

- *Renvoyer une attaque :*

Cette action doit être annoncée avant de faire les jets. Il faut évidemment que le chevalier ait l'initiative sur son adversaire. L'adversaire fait son jet d'attaque et à ce moment là le chevalier fait à son tour un jet de Combat. Si le score du chevalier est le double de celui de son adversaire, l'attaque est renvoyée vers celui qui l'a lancée. Il lance ensuite les dégâts qu'il va lui-même prendre...

Utilisation des pépites :

Comme dans Deadland Reloaded on va utiliser 3 types de pépites : blanche(40), rouge(20) et bleu (10). Elles seront piochées au début de la séance (au nombre de 4).

En plus de l'utilisation normale des pépites (bennies) elles ont l'utilisation suivante :

- Blanche : +2 sur un jet d'attaque ou de Cosmos
- Rouge : +4 sur un jet d'attaque ou de Cosmos
- Bleu : +8 sur un jet d'attaque ou de Cosmos

Nota : dans ces cas d'utilisation les pépites peuvent être utilisées après le jet de dés du chevalier.

Familles de chevaliers :

Pour aider tout MJ ou joueur en mal d'imagination voici quelques types de familles de chevalier que l'on peut trouver :

- Eau / Aquatique
- Feu
- Air / Vent / Electricité
- Terre / Force
- Froid
- Pierre / Crystal
- Venin / Poison
- Mental / Illusion
- Son / Musique / Charme
- Chaîne / Tentacules