



Saint Seiya Legend

lundi 1er août 2005, par [l'Archiviste](#)



Genre : Epique Mythologique

Auteur : Romain "Rom" d'Huissier

Editeur : Autoproduction

Edition(s) :

- Première édition VF (2005)

Statut :

- en cours de développement

Club Dorothée RPG

« *Dakishimeta kokoro no kosumo
Atsuku moyase kiseki wo okose
Kizutsuita mama ja inai to
Chikaiatta haruka na ginga*

Pegasus Fantasy

sou sa yume dake wa

Dare mo ubaenai kokoro no tsubasa da kara

Saint Seiya shounen wa minna

Saint Seiya ashita no yousha

Saint Seiya Pegasus no youni

Saint Seiya ima koso habatake »

Rhaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa !!!! Toute ma jeunesse !!! Comme bon nombre de jeunes garçons né au début des années 80, j'ai eu la chance de regarder à intervalles réguliers (quoi que pas assez soutenues à mon goût) les séries japonaises tant décriées par Familles de France et qui passaient sur TF1 au moment du Club Dorothée. L'une d'entre elles m'a particulièrement frappé, il s'agit de Saint Seiya (Le Chevaliers du Zodiaque en VF). On y

parlait de courage, d'honneur, de sacrifice et de dévotion... Mélangeant habilement la mythologie grecque et la philosophie nippone, Kurumada (auteur original du manga) avait réussi là un chef d'oeuvre pour le petit écran.

De nombreuses adaptations en JdR avaient été réalisées par des passionnés mais jamais aucune n'avait atteint la qualité de Saint Seiya Legend (SSL) en terme de cohérence, de background et de graphisme (la maquette du livre de base a été réalisée par un professionnel et c'est un vrai régal). Mais voyons un peu ce que raconte cette histoire...

Saori saaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaan !!!

A l'origine du monde, au Big Bang, la Volonté Divine (Big Will en VO) s'est répandue au travers de l'univers, créant les soleils, les planètes, les comètes et divers autres trucs comme la vie par exemple. Sur la Terre, les descendants des primates découvrirent la possibilité d'atteindre un niveau de conscience les libérant de la mort et de l'oubli ; ces humains furent appelés les Dieux. Dans leurs combats contre leurs prédécesseurs, d'autres Dieux appelés Titans, ils se firent forger des armures destinés à protéger leur corps des dégâts monstrueux que chacun pouvait provoquer. Mais, de peur que la Terre puisse souffrir des combats entre divinités, le plus puissant d'entre eux, Zeus, décida d'exiler toute sa petite bande dans un monde à part, l'Olympe, et de laisser la garde de la planète bleue à Athéna.

Celle-ci fit forger pour ses fidèles 88 armures, réparties en ordre de puissance : 12 armures en or, 24 armures d'argent, 44 armures de bronze (4 armures furent perdues, vous saurez pourquoi en lisant le jeu). Chacun de ces Chevaliers avait



développé sa puissance au point de pouvoir "ouvrir le ciel d'un coup de poing et la terre d'un coup de talon" (dixit Kurumada). Le rôle de ces Chevaliers était de protéger la Terre contre les autres Dieux qui auraient bien aimé la mettre sous leurs bottes. Plusieurs millénaires après la création de l'ordre d'Athéna, à une époque proche de la nôtre, les Chevaliers continuent de protéger l'Humanité des méchants en tout genres... Athéna elle-même se réincarne à intervalle régulier quand le danger devient trop grand.

Je jette combien de dés pour éteindre le soleil ?

Toute la complexité du système est de gérer l'incroyable puissance des Chevaliers tout en évitant de sombrer dans le grosbillisme. Pari réussi avec SSL, qui est incroyablement cohérent de ce point de vue. Les Chevaliers sont largement plus forts que des humains normaux mais ils trouveront toujours leurs égaux, voir leur supérieurs, parmi le nombre certain des ennemis d'Athéna.

Le personnage est défini par 6 attributs (3 physiques et trois mentaux) et par son niveau de cosmos (qui va de 100 pour les humains normaux à plus de 900 pour les dieux). A partir de ces sept éléments, on calcule les attributs dérivés (dont les points de vie, l'initiative ou les dégâts physiques et psychiques). On dispose aussi d'un certain nombre de compétences qui servent de soutien dans le jeu (comme Mythologie, Prière, Arts Martiaux, Technique Spéciale,...). Le système est relativement simple : on additionne l'attribut, la compétence et 1D10 et on compare le résultat avec la difficulté à obtenir (ou le résultat de l'autre jet pour les oppositions). L'écart en positif ou négatif donne la marge de réussite ou d'échec (MR/ME) qui détermine le degré de succès ou de plantage. Mais comme les persos ne sont pas non plus des brêles,

ils peuvent ajouter une partie de leur cosmos à certains jets pour les "booster" un peu.

Les armures (44 proposées directement au joueurs) peuvent être créées par le meujeu ou par le joueur selon un ensemble de règles bien définis. Les coups spéciaux (Météores de Pégase, Colère du Dragon, etc...) sont aussi habilement mis en système de manière à être franchement dévastateur si nécessaire (mais le coût en terme de cosmos reste toujours cohérent, empêchant une optimisation trop manifeste).

Seul problème à ce système : il y a tellement de calculs à faire en cours de jeu qu'une calculette est réellement nécessaire. Les combats s'en voient un peu ralentis mais, dans le feu de l'action, on finit par l'oublier.

Et là, pouf, je suis un dieu !

SSL est LE jeu d'aventure épique à mes yeux. Les personnages sont d'une puissance hors du commun et leurs adversaires sont en conséquences. Les aventures parlent de sauvetage du monde, de protection de millions d'individus, d'honneur à sauvegarder, de fidélité à respecter... enfin bref, tout l'esprit du manga est vraiment bien respecté.

De plus, pour ceux qui aiment jouer en campagne, SSL s'y prête vraiment bien. Après tout, les héros du manga original ont au moins trois campagnes à leur actif (Sanctuaire, Poséïdon et Hadès).

P.-S.

Saint Seiya Legend est disponible à l'adresse suivante :

<http://www.archimaginaire.org/jdra-liste-S-SSL.htm>