



# Saint Simu

I Présentation.....	4
L’histoire .....	4
Les personnages .....	4
Structure du scénar .....	5
II Les Back Ground.....	7
III Le scenario – Première Partie.....	8
A Lecture des back ground et présentation de l’histoire.....	8
B The Jade Dragon Guardian – Hua Shan .....	8
1 Explication .....	8
2 Le décor.....	8
3 Entrée .....	9
4 Perte.....	9
5 Solitude.....	9
6 Humanité .....	10
C The Black Tortoise Guardian – Tai Shan .....	11
1 Explication .....	11
2 Le décor.....	11
3 Entrée .....	12
4 Apparition du Guardian.....	12
5 Affrontement .....	12
6 Sauver Athéna .....	12
7 Sortie .....	13
8 Tout va pas bien .....	13
D The White Tiger Guardian – Heng Shan.....	13
1 Explication .....	13
2 Le décor.....	14
3 Apparition du chevalier.....	14
4 Le combat.....	14
5 Destruction du temple .....	15
6 Sacrifice.....	15
E The Red Phoenix Guardian – Sang Shan.....	16
1 Explication .....	16
2 Le décor.....	16
3 Entrée .....	17
4 Le combat.....	17
5 Fin du Combat.....	18
IV Le scénario – Deuxième Partie .....	18
A The White Deity of The West - Athéna .....	18
1 Explication - Athéna.....	18
2 Décor .....	18
3 Explication - Chevaliers d’Athéna .....	19
4 Explication - Enfer .....	19
5 Explication - Chevaliers d’or .....	20
6 Retour de l’action .....	20
B The Gold Dragon Guardian – Shang Ti.....	20
1 Explication .....	20
2 Le décor.....	21
3 Le combat – Première partie .....	21
4 Le Combat – Deuxième partie .....	21
5 Passage en Enfer.....	22
6 Combat – Troisième partie.....	22
7 Fin du combat.....	23
C Nü Wà et Shih Tien .....	23

1 Explication .....	23
2 Devant Nü Wà.....	23
3 Contre Shih Tien .....	24
4 Contre les Pa Hsien .....	25
D Le combat des Dieux .....	25
1 Explication .....	25
2 Arrivée devant Nü Wà.....	25
3 Retour de Yeng Wang Yeh .....	26
4 La fin de Yeng Wang Yeh.....	27
5 La décision des Dieux .....	27
6 Nouvelle menace .....	27
Saint Simu : Musique.....	31

—

## I Présentation

### *L'histoire*

La déesse Héra est jalouse de la suprématie d'Athéna sur Terre. Elle a donc choisi de tuer cette dernière et pas la même occasion de prendre le contrôle de la Terre. Pour cela, elle se sert de Nü Wà, une déesse chinoise pour accomplir la sale besogne.

Nü Wà est une déesse très respectée qui a sauvé la Terre des démons. Elle a ensuite placé quatre gardiens pour protéger les quatre pôles : Le Jade Dragon à l'est, la Black Tortoise au Nord, le Red Phoenix au sud et le White Tiger à l'ouest. La White Deity of The West et le Gold Dragon sont chargés de surveiller respectivement la lune et le soleil.

Dans sa réincarnation, ses êtres sont des chevaliers protégeant chacun un temple possédant un pilier soutenant le royaume des Dieux (le ciel), et situés aux quatre coins du monde : Le Jade Dragon dans la région des cinq pics (là où vit le Vieux Maître chevalier de la balance), la Black Tortoise à Asgard (où règne la princesse Hilda de Polaris), le Red Phoenix en Egypte dans l'une des pyramides, le White Tiger dans les Rocheuses, la White Deity of The West et le Gold Dragon sont des gardiens personnels du Nü Wà.

Pour contraindre Athéna à se soumettre à elle, Nü Wà a envoyé sur Terre les Pa Hsien, huit immortels qui sèment la haine et la discorde dans le cœur des gens provoquant des guerres, famines...

Athéna s'est donc livrée à Nü Wà qui lui inflige le supplice de la haine de l'humanité. Elle est en fait transportée d'un temple à un autre et doit supporter d'affreuses souffrances correspondant à toute la haine de l'humanité. L'excuse de Nü Wà pour ce châtement, c'est la colère des Dieux pour toutes les morts qu'elle a causées, plus ou moins indirectement. Les Dieux voudraient savoir si elle est digne de diriger la Terre. Athéna s'y soumet donc, mais tout ceci n'a d'autre but que de l'affaiblir avant de l'amener devant Héra qui l'exécutera.

Zeus, lui, ne sait pas qu'Héra est derrière tout ça mais s'en doute. Il va donc essayer d'arbitrer ceci, mais il est globalement pour le salut d'Athéna. Il va chercher à en savoir plus pour sauver cette dernière.

### *Les personnages*

Les cinq PJ seront les cinq habituels chevaliers de bronze défenseurs d'Athéna :

- Seya, chevalier de Pégase
- Shyriu, chevalier du Dragon
- Shun, chevalier d'Andromède
- Hyoga, chevalier du Cygne
- Ikky, chevalier du Phoenix

Il y a pour ces personnages une feuille d'aptitude rassemblant leur caractéristiques pour le combat : Armure, Attaques, Force, Volonté, Sens.

Les autres personnages font partis de toute l'histoire de Saint Seya. Voici les plus importants :

- Saori, réincarnation d'Athéna
- Le Vieux Maître (de Shyriu), chevalier d'or de la Balance
- Marine, maître de Seya
- Shina, amoureuse de Seya
- Shaka, chevalier d'or de la Vierge
- Mü, chevalier d'or du Bélier
- Aldébaran, chevalier d'or du Taureau
- Aïor, chevalier d'or du Lion
- Milo, chevalier d'or du Scorpion

- Shunrei, amoureuse de Shyriu
- Kiki, disciple de Mü
- Hilda, princesse souveraine d'Asgard

Il y a également les chevaliers de Nü Wà, que je présenterais au fur et à mesure.

Xan Mé est la réincarnation de Nü Wà. C'est également la fille de Shih Tien [ lui-même réincarnation de Yeng Wang Yeh : Yama King, plus puissant des Lords of Death]. Shih Tien est un très puissant maître d'arts martiaux qui possède une école en Chine : l'école Yama. Heng Shan [White Tiger Guardian], Shang Ti [Gold Dragon Guardian] et Song Shan [Red Phoenix Guardian] proviennent de cette école. A côté de cette école coexiste l'école Yin Yang dirigée par Yu Huang [Father heaven : Empereur suprême] d'où viennent Tai Shan [Black Tortoise Guardian], Hua Shan [Jade Dragon Guardian], Camus [Chevlier d'or du Verseau] et The White Deity of The West [Athéna].

## **Structure du scénario**

### **La Musique :**

La musique sera essentielle pour ce scénario, il s'agit de la musique originale de Saint Seya. Une bande originale du scénario a été créée et est donnée en annexe, mais elle regroupe environ 5h00 de musique. Elle suppose une lecture très linéaire du scénario et que le MJ soit très attentif à son déroulement. Elle est disponible aux MJ's avec portable qui la souhaite. Dans ce cas, me la dire, je la grave avec tout en MP3. Sinon, je vais essayer de faire une BO d'un ou deux CD's regroupant certains thèmes, les plus appréciés (de mouah !) et qui conviennent bien. Elle sera faite par thème : musiques de poutre, mélancolique, d'espoir, thématique... L'anthologie qui consisterait à pouvoir faire des combats musicaux sera à mon avis assez difficile à faire, à vous de voir.

Vous avez en annexe les musiques utilisées normalement.

### **Le temps :**

Le scénario sera également divisé en douze demi-heures représentant chacune un des signes du zodiaque chinois. Il s'agit en fait de la personnalité changeant du MJ, soit bonne, soit méchante, qui peut guider ou égarer les PJ. Voici ces douze signes :

- Coq : travail, connaissance : signe égal
- Chien : loyauté, honnêteté : positif
- Porc : noblesse, chevalerie : positif
- Rat : charme ambition : négatif
- Buffle : ténacité, patience : égal
- Tigre : violence, agressivité : négatif
- Lapin : vertu, prudence : positif
- Dragon : chance excentricité : égal
- Serpent : vanité, tempérament : négatif
- Cheval : élégance, ardeur : positif
- Chèvre : créativité, timidité : égal
- Singe : fantaisie, duperie : négatif

Ainsi le MJ pourra se présenter aux PJ au début de la partie : il s'agit d'esprits envoyés par les Dieux pour surveiller les chevaliers d'Athéna. Ils sont en fait envoyés par Zeus.

**Les précisions:**

Vous avez également en annexe un historique des Chevaliers du Zodiaque permettant d'éclairer les lacunes de chacun.

Sont fournis aussi une feuille à donner lors de la mort de certains PJ's : En Enfer.

Pour tout renseignement : [Johnny.Lebeaupin@supaero.fr](mailto:Johnny.Lebeaupin@supaero.fr)

## II Les Back Ground

Petits détails pratiques :

Vous avez les back Ground de chaque chevaliers, de chaque PJ : Seya, Shyriu, Shun, Ikky, Yoga. Vous avez aussi une feuille avec un récapitulatif des attaques de chacun : Pégase, Andromède, Dragon, Cygne, Phoenix. Avec cette feuille vous avez des indicatifs sur la puissance de chaque attaque, des points de vitalité correspondant aux points de vie propre du Chevalier, des points de motivations qui peuvent augmenter ou baisser durant le combat, et qui permettent d'accroître la puissance des attaques. Ces points sont à remettre à des moments cruciaux des combats, genre si Athéna est sensé parler aux Chevaliers, si ceux-ci voient la mort d'un de leurs compagnons... Vous avez également une classe d'armure différenciant les armures de bronze, or... Si des dommages infligés sont en dessous de cette classe d'armure, il n'y a aucun dommage, ni pour l'armure, ni pour le chevalier. Ensuite il y a la vie de l'armure qui peut être brisée, voire mourir. Ceci correspond à son état. Particularité : Shyriu peut recevoir un complément à son armure : il s'agit de l'armure du Jade Dragon qui complète la sienne. Dans ce cas, on ajoute les points directement à ceux de son armure. La puissance des coups est donnée à titre indicatif, au MJ de voir comment les appliquer. Je crois qu'il est très mal venu de compter exactement pour chaque coup, cela alourdit de façon éhontée le scénario sans apporter de choses nouvelles. Je ne faisais personnellement jouer qu'un D20 pour voir si le coup portait et à peu près avec quelle force. Ensuite, je brode totalement. Vous devez également leur rajouter des attaques au fur et à mesure des combats. Il s'agit des attaques de chevaliers d'or ou des nouvelles que vous pouvez créer, à votre convenance, et à l'imagination des PJ's (anthologique). Ne donnez pas n'importe quelle attaque à n'importe quel PJ. Si vous avez besoin d'un éclaircissement, envoyez moi un mail. Ainsi par exemple, Excalibur revient seulement au chevalier du Dragon... (voir la série...)

Vous avez également des feuilles de PNJ : Heng Shan, Shih Tien, Sang Shan, Tai Shan, Pa Hsien, Or. Elles vous indiquent les attaques possibles de ces chevaliers. Après, c'est à vous de créer, d'avoir de l'imagination. Ne les montrez pas aux PJ's. Généralement, les points de vitalité, d'armure ne correspondent pas. Il n'y a pas eu assez de tests pour faire quelque chose de cohérent vis-à-vis de cela. Il s'agit juste d'indications.

## III Le scénario – Première Partie

### ***A Lecture des back ground et présentation de l'histoire***

La lecture des back ground se fait pendant la demi-heure du coq : la connaissance. Elle se poursuit par une explication des rôles de chacun par le Coq.

Ensuite le scénar commence vraiment : première phase sous le Chien : loyauté. Tous les PJ sont à Athènes en Grèce au sanctuaire. Ils apprennent alors qu'Athéna a disparu du sanctuaire par les chevaliers d'or présents aux sanctuaires [Troubles Où est-elle ? Que se passe-t-il ?]

Alors des troubles se développent aux quatre coins du globe. Les CDO [Chevaliers d'or] se rendent sur chaque continent pour trouver une explication. Ils recherchent Athéna. [Rôle des PJ : Trouver le Vieux Maître aux Cinq Pics] .

Aux Cinq Pics, ils ne trouvent que Shunrei : Il a senti le développement d'une très grande puissance et est parti s'entraîner. Il a laissé un message à Shyriu : ils doivent le retrouver dans une grotte « The Seiryuu » située derrière la cascade où Shyriu a reçu son armure.

La grotte est située en plein milieu de la cascade, aucun chemin ne permet de l'atteindre. [Comment y aller ? : utiliser leurs pouvoirs]

### ***B The Jade Dragon Guardian – Hua Shan***

#### **1 Explication**

Il n'existe pas, il s'agit en fait d'un esprit : Hua Shan et c'est Shyriu qui doit prendre la place de ce Guardian. Il a reçu seulement une partie de l'armure de ce Guardian : celle qu'il porte sur le dos. Les CDZ devront remporter les différentes épreuves pour que Shyriu reçoive toute l'armure et qu'ils aient l'explication. Hua Shan était en fait un vieux chevalier, amis du Vieux Maître [Chevalier d'or de la Balance] et disciple comme celui-ci de Yu Huang [Father heaven] de l'école Yin Yang. N'ayant malheureusement pas reçu la longévité de ce dernier accordée par Athéna, il est mort et seul son esprit reste présent. Il a choisi le disciple de son ami comme successeur soit Shyriu, s'il a le cœur assez pur.

Le but de ce Guardian est de les tester psychologiquement. Il va donc leur faire subir trois épreuves : la perte de ceux qui leur sont chers, leur propre sacrifice, le sacrifice d'Athéna.

#### **2 Le décor**

Il s'agit d'un temple gigantesque qui part d'une entrée sous la cascade et se poursuit sous la montagne. Dans la pièce principale, il y a beaucoup de colonnes sculptées aux motifs chinois, une énorme coupole où se consume un feu bleu, la statue d'un dragon magnifique ... Il y a également une arche de laquelle part un couloir avec une inscription chinoise dessus. Celle-ci change à chaque épreuve. A chaque fois, les CDZ pénètrent par l'arche et au bout se retrouvent à nouveau dans cette même salle avec à chaque fois l'inscription « Sacrifice » au-dessus de l'arche.

Il y a également dans la salle juste derrière le dragon un énorme pilier qui semble soutenir la voûte.



### 3 Entrée

Dans l'entrée de la grotte il y a une magnifique fresque racontant l'histoire suivante :

Il s'agit de celle d'un guerrier chinois accompagné de son armée qui s'est battu contre un dragon pour acquérir son trésor. Ce Dragon était un des Dieux protecteurs d'un petit village et son trésor était composé des dons des villageois. Le guerrier avait pris les enfants des villageois en otage. Le Dragon allait donc se rendre pour épargner ces innocents, mais un garçon prisonnier refusant de voir son dragon se rendre ainsi se tua en s'empalant lui-même sur la lame du guerrier. Le dragon voyant ce sacrifice ultime tua le guerrier d'une gerbe de feu alors que les milliers d'épées de l'armée du guerrier le transperçaient. Il s'est alors enflammé en un brasier gigantesque qui consuma toute l'armée du guerrier. Ainsi mourut le dragon.

En continuant leur chemin, ils retrouvent tous un être cher :

Yoga sera devant le tombeau de son maître, le Seigneur cristal, vivant.

Shyriu voit Shunrei arriver

Seya retrouve Marine

Ikky retrouve Esméralda ressuscitée

Shun retrouve June

Toutes ces personnes ne savent pas comment elles se retrouvent ici, les morts non plus, ils avaient conscience d'être morts...[Troubles : comment ?, Retrouvailles] Mais il s'agit bien des vraies personnes.

Le Vieux Maître communique alors avec eux par la pensée. Il leur explique :

- l'existence de Nü Wà venue chasser le mal sur Terre
- La certitude pour cette dernière que le mal est Athéna avec toutes les morts qu'elle a causées dans ses veines tentatives pour sauver l'humanité.
- Pour cela elle a envoyé les huit Pa Hsien sur Terre : des hommes devenus immortels durant leur vie et qui sèment la haine partout.
- Elle a également permis aux six Guardians de se réincarner sur Terre pour défendre ses projets
- Athéna est allée voir Nü Wà et depuis, plus trace de sa cosmo-énergie.
- Il est parti essayer de comprendre ce qui se passe.
- Les CDZ doivent sauver Athéna, vaincre les Guardians en respectant leur idéal de justice et de sauvegarde de l'humanité.

### 4 Perte

C'est le mot qui est écrit au-dessus de l'arche.

Alors une voix puissante leurs annoncent que malheureusement seuls cinq personnes peuvent ressortir de ce couloir. Les autres doivent mourir, c'est la règle. Ils sont en effet prisonniers et tournent en rond. Les PJ vont devoir choisir eux-mêmes de tuer les personnes qu'ils viennent de retrouver. Ils ont dix minutes avant de mourir asphyxiés par le gaz qui s'échappe des champignons sur le mur.

S'ils ne se décident pas, ils perdent connaissance. Ils se réveillent alors pour la seconde épreuve, leurs amis sont morts autour d'eux dans d'horribles souffrances, le visage contracté.

### 5 Solitude

Ils rencontrent en entrant dans ce couloir un étrange prêtre habillé de blanc qui se dit être un envoyé de Zeus. Ce Dieu accepte que l'on aide Athéna dans l'épreuve qu'on lui fait subir, mais il ne doit y avoir qu'un seul protecteur, les autres doivent mourir. Les CDZ doivent désigner leur héros et les autres se sacrifier. [choix]

S'ils refusent : un combat s'engage avec le prêtre qui est très puissant bien que n'ayant pas d'armure. Pour le battre, les CDZ auront beaucoup de mal, ils perdront sûrement quelques bras, jambes, leurs armures seront détruites par le combat. [Beaucoup de perte]

S'ils acceptent, les quatre morts se retrouvent devant Zeus en personne qui leur demande leur motivation, ce qui les pousse à croire qu'ils peuvent lutter contre les Dieux, que Nü Wà se trompe, Ce qu'Athéna a d'exceptionnel. S'ils sont convaincants [Pipotage], il accepte de les renvoyer près de leur compagnon, mais les met en garde contre un danger encore plus grand que Nü Wà. Il prend également à part Yoga ou Ikky et lui confie une mission : il doit très attentivement surveiller ses autres compagnons car Zeus sait que l'un d'entre eux n'est pas ce qu'il prétend [Shun est en fait la réincarnation d'Hadès] . Il pourra communiquer avec lui par l'intermédiaire des esprits que Zeus a envoyés pour les accompagner. [Embuscade]

Pendant ce temps, le PJ resté seul sortira de la pièce et pourra lire ce qui lui arrive ensuite sur la feuille prévue à cet effet. [solitude]

## 6 Humanité

Le CDZ resté seul ressort du couloir. En y réentrant, il voit une nouvelle fresque gravée représentant toutes les actions des CDZ jusqu'à maintenant en portant l'accent sur tous les morts. Il voit également le début de leur périple ici et enfin voit Athéna qui se trouve dans la pièce principale, prisonnière d'une colonne de lumière et semblant souffrir énormément.

Les autres le rejoignent alors. [Retrouvailles]

Ils reviennent dans la pièce principale et revoient effectivement Athéna prisonnière et souffrant énormément. Ils ne peuvent s'approcher d'elle pour la sortir et se heurtent à une paroi de cristal invisible qui les sépare d'Athéna. [Tentatives pour la sortir] La place d'Athéna remplace en fait le pilier qui soutenait la voûte.

Tout le temple commence à s'effondrer.

Un chevalier apparaît alors. Il leur explique :

- Ce temple va être détruit et avec lui toute la région d'Asie du Sud-Est. Il y aura des millions de morts.
- La seule manière de l'éviter est qu'ils se sacrifient tous les cinq en entrant dans des colonnes de cristal tout autour d'Athéna.
- Athéna et leur cosmo-énergie suffiront peut-être à éviter la destruction massive de cette partie du globe. Ils mourront.
- Sinon, ils peuvent sortir en emmenant Athéna par le couloir derrière lui, mais des millions de personnes mourront.

Le temple commence à s'effondrer, ils n'ont pas beaucoup de temps. [Réflexion : Athéna ou des millions de personnes]

S'ils décident de sauver Athéna, ils récupèrent son corps évanouit et sortent du temple. Mais alors, toute la région tremble, ils voient des montagnes au loin s'effondrer et bientôt tout s'écroule.

Les CDO viennent les réveiller et les sortir des décombres. Athéna n'est plus là, on dénombre des millions de morts dans la région. On ne comprend pas, toute l'Asie du Sud-est a été ravagée par des tremblements de terre... Les CDZ ont perdu leurs armures qui sont en

miette pour les avoir protéger. La quête continue, Athéna n'est pas morte, ils sentent sa cosmo-énergie.

Sinon, ils sont inondés par la lumière pendant que tout autour d'eux s'effondre. Ils perdent connaissance et se réveillent devant le Vieux Maître devant la cascade des Cinq Pics. A côté de lui se trouve l'armure complète du Jade Dragon s'ils ont réussi toutes les épreuves. L'armure recouvre alors Shyriu qui est le Jade Dragon Guardian. Elle est en mythrill. Les autres Guardians seront sensibles à cette armure. Toutes les armures sont identifiables par le caractère chinois qui orne la ceinture des Guardians.

Athéna leur parle alors pour la première fois. Elle n'a pas succombé, mais il faut à tout prix que les CDZ arrêtent Nü Wà. En effet la souffrance qu'elle inflige à Athéna détruit en même temps les piliers de chaque Guardian. Or ces piliers protègent la Terre des cieux. Ils doivent rester en place où la Terre sera détruite. Avec le processus actuel, tous les piliers seront détruits à la fin du scénar.

Le Vieux Maître leur apprend qu'effectivement, Athéna est transportée dans le temple de chaque Guardian pour y souffrir. Les CDZ doivent partir au plus vite pour la sauver. Il met à leur disposition l'armure d'or de la Balance s'ils en ont besoin.

## ***C The Black Tortoise Guardian – Tai Shan***

### **1 Explication**

Il ne leur sera pas évident de trouver la localisation de ce temple. Il se situe au royaume d'Asgard. Ils peuvent le trouver à partir des éléments qu'ils ont sur le Guardian et leur histoire. Sinon, un esprit les aidera peut-être.

Ce Guardian n'est pas fondamentalement mauvais, il ne sait que penser de Nü Wà et va donc éprouver les CDZ. Il s'agit donc d'un combat où les CDZ vont d'abord perdre et ensuite devoir se dépasser, atteindre le septième sens. C'est une épreuve physique.

Le Guardian s'appelle Tai Shan. C'est un disciple de Yu Huang [Father heaven], tout comme l'était Camus, le maître du seigneur cristal, maître de Yoga. Il a donc suivi le même enseignement que le chevalier d'or du Verseau. A la fin de sa formation, il a vécu assez reculé, s'excluant du monde, dans le désert glacé de Sibérie, sans contact avec les hommes. C'est alors que Xan Mé est venue. Il s'agissait d'une jeune femme qui s'est présentée simplement à lui. Elle est restée avec lui pendant quelques jours essayant de comprendre cet individu. Elle a ensuite dû rentrer dans son pays. Puis, elle l'a appelé à elle pour devenir The Black Tortoise Guardian. Il a accepté.

Ce combat est celui de Yoga.

### **2 Le décor**

Hilda connaît l'existence d'un ancien temple à l'intérieur même du glacier qui surplombe Asgard. Elle les y guide. Il fait très froid et les CDZ ont du mal à respirer. Le temple est un temple de glace avec des colonnes de cristal très effilées. Il y a également une grande coupole avec à l'intérieur un feu noir qui se consume. Il y a également au bout d'une allée magnifique une statue de tortue gigantesque. Au fond du temple, il y a un épais rideau de velours bleu dissimulant une pièce encore plus imposante que la première. Derrière ce rideau, il y a en fait Athéna, prise dans un bloc de glace semblable à ceux de Camus, chevalier d'or du Verseau. Ce bloc de glace s'étend jusqu'au plafond et soutient tout le temple.

### 3 Entrée

L'entrée de ce temple se fait depuis un tunnel creusé dans la glace. Sur les parois de ce dernier se trouvent des textes en chinois [Possibilité de le déchiffrer ?]. Ils relatent l'obstination de la tortue, sa volonté, capable de vaincre tous les obstacles.

### 4 Apparition du Guardian

Il n'y a au début personne dans la pièce puis sort de par le rideau un homme, sans armure [le Guardian]. Il les interroge sur leur présence en ces lieux. Il ne les aidera pas et affirme sa croyance en Nü Wà. Il leur dévoile également le fait que pour gagner, il faut ne jamais abandonner.

### 5 Affrontement

Cet affrontement voit la statue de glace de tortue fondre pour révéler une armure de diamant qui vient recouvrir le Guardian.

Après maintes tentatives, le Guardian sort vainqueur et envoie tous les PJ au tapis. [Défaite] Leurs armures sont en très mauvais état, sauf celle de Shyriu, plus résistante. Seul Yoga résiste un peu plus : il est plus habitué au froid et a vaincu Camus. Alors qu'ils sont tous vaincus, le rideau de velours se lève et les CDZ voient Athéna dans la deuxième salle, prisonnière de sa prison de glace. [se surpasser]

Seya entend alors la voix d'Aïoros [Chevalier d'or du sagittaire, mort] qui lui rappelle ce qu'il a déjà fait au sanctuaire.

Yoga est exhorté par la voix de Camus : le secret, c'est le zéro absolu.

Athéna leur rappelle à tous leur devoir.

[Les PJ doivent alors réagir seul. Ils peuvent en fait retrouver de la force pour se relever : ils doivent dire à haute voix leur motivation : le Guardian doit les entendre]

Cinq armures apparaissent alors dans le temple : celle du Sagittaire, du Verseau, du Lion, de la Vierge et de la Balance, respectivement pour Seya, Yoga, Ikky, Shun et Shyriu.

Le combat reprend à l'avantage des CDZ, mais seul Yoga pourra réussir à le vaincre en l'emprisonnant dans un bloc de glace. [victoire]

### 6 Sauver Athéna

Pour sauver Athéna, il faut détruire le pilier de glace. Le Problème est qu'il ne faut pas sans quoi, la région sera détruite et tout Asgard disparaîtra [Prévenu par l'esprit ?]. L'armure de la Balance a elle le pouvoir de détruire ce pilier : C'est la seule. [Dilemme]

Le Guardian va alors pouvoir se libérer. Son armure est intacte. Il les rejoint mais pas pour les attaquer. Il est très affaibli. Il leur demande pardon et comprend maintenant que Nü Wà est dans le faux. Il veut se faire pardonner, mais ne sait pas comment. C'est lui-même qui a créé cette prison de glace pour Athéna. La seule solution, c'est de faire un deuxième pilier pour soutenir la voûte et pouvoir détruire celui-ci, mais il n'y arrivera pas seul, il a besoin de l'aide de Yoga.

Ils peuvent alors créer le pilier et détruire l'autre, mais le temple se met alors à trembler et commence à s'effondrer. [La cosmo-énergie d'Athéna était nécessaire pour maintenir le pilier en place. L'autre commence à s'effriter] Le corps d'Athéna a également disparu.

Le temple va être détruit, mais le Guardian accepte de se sacrifier pour la région, les CDZ doivent sortir au plus vite d'ici et rejoindre le temple du White Tiger où se trouve

maintenant Athéna. [S'ils lui demandent, le Guardian leur dit que ce temple se trouve dans les Rocheuses d'Amérique]

## 7 Sortie

A la sortie du temple, il y a Hilda qui a ressenti toute la région frémir. Derrière eux, le glacier s'effondre. A côté d'eux apparaît l'armure de diamant de Tai Shan. Hilda dit qu'elle en prendra soin. Elle a compris ce qui c'est passé par la cosmo-énergie du chevalier qui lui a parlé.

Les armures d'or quittent alors les corps des PJ qui récupèrent leur armure. Seule celle de Shyriu est en bon état.

## 8 Tout va pas bien

Si tout ne va pas bien, des PJ peuvent perdre une partie de leur corps, perdre totalement leur armure... La région d'Asgard peut être en partie détruite, mais la puissante cosmo-énergie d'Hilda empêchera la destruction totale.

### ***D The White Tiger Guardian – Heng Shan***

#### 1 Explication

Pour trouver le temple de ce dernier, les CDZ vont devoir faire des recherches. En effet, Tai Shan [ou l'esprit] leur a bien révélé la localisation de ce Guardian : les Rocheuses, mais il s'agit d'un vaste endroit.

Ce Guardian s'appelle Heng Shan. Il est persuadé de la justesse de Nü Wà et des péchés d'Athéna. Pour lui, Athéna doit mourir pour tout le sang qui a coulé. Ce Guardian luttera au péril de sa vie pour protéger son temple. Le combat durera en fait jusqu'à ce que le temple commence à s'effondrer.

L'histoire personnelle du Gardian est très importante. Il connaît la réincarnation de Nü Wà qui est une femme selon lui bonne et généreuse, incapable de faire le mal.

Heng Shan est né à Chinatown. Il y a vécu très chichement au sein de ses parents, très pauvres, mais très traditionalistes, arrivés en Amérique peu d'année auparavant pour échapper à la Chine communiste. Il a alors été enlevé par la mafia chinoise pour être formé à l'art du combat en Chine afin de participer à des combats meurtriers destinés à distraire les pontes de Chinatown. En Chine, il est arrivé dans une école très ancienne qui pratique les arts martiaux comme au XVII<sup>ème</sup> siècle. Il y a beaucoup souffert de la rigueur des entraînements, mais y a appris des valeurs comme l'honneur, l'ordre et l'obéissance. C'est en rencontrant Xan Mé, la fille de Shih Tien, le directeur et professeur de l'école qu'il s'est radouci. Celle-ci, mise à l'écart par son père a été celle qui donnait un peu de joie aux élèves de son père, leur apprenant la pitié des plus faibles, la protection de l'innocent, au contraire de l'enseignement très rigoriste de son père. De retour en Amérique, Heng Shan qui avait révélé des capacités exceptionnelles s'est opposé à la mafia chinoise, luttant en accord avec son enseignement contre les dirigeants de ce clan. Il n'a pu parvenir à ses fins car ceux-ci, s'étant aperçu des liens entre Heng Shan et Xan Mé avaient pris cette dernière en otage. Heng Shan a dû affronter son maître et père de Xan Mé pour la libérer, et c'est au cours de ce combat qu'une formidable cosmo-énergie est apparue arrêtant le combat. Xan Mé est alors apparue dans toute sa beauté et son innocence, entourée d'une force prodigieuse. La mafia présente a alors été éliminée par les élèves de Shih Tien, maintenant au service de Xan Mé. Shih Tien s'est également mis au service de sa fille, reconnaissant ses erreurs.

Celle-ci s'est révélée comme la réincarnation de Nü Wà et a promis de mettre un terme à toutes les horreurs de ce monde. Heng Shan lui a prêté serment d'obéissance et Nü Wà lui a confié la garde du pilier de l'Ouest, sacré White Tiger Guardian.

Ainsi, si Nü Wà a jugé qu'Athéna représentait le mal, il ne peut en être autrement.

C'est avec ce Guardian que les PJ vont peu à peu comprendre l'histoire de Nü Wà [mais non celle des deux écoles, ni la véritable personnalité de Shih Tien] .

Ce combat est celui de Seya.

## 2 Le décor

Ce temple n'est pas souterrain contrairement aux autres ce qui devrait aider les PJ à le trouver. Il se situe au fond d'une vallée très encaissée ou coule un petit ruisseau. Le sol est recouvert de dalles épaisses avec une forte dénivellation et des colonnes s'élèvent de ses dalles ne soutenant aucun plafond. Ses colonnes sont autant d'arbres avec leurs branches, mais sans feuilles. Elles sont disposées en triangle et à la pointe de celui-ci se trouve un arbre de pierre bien plus imposant que les autres : le pilier de l'Ouest. Un système de marche permet de parvenir jusqu'à la base de ce pilier et sur l'autel à son pied se trouve une formidable statue d'un tigre semblant bondir. Le ruisseau coule depuis le pilier de l'Ouest, l'entourant dans une coupole très ouvragée puis dans une petite rigole comme une allée centrale, séparant le triangle en deux moitiés identiques. Dans ce ruisseau il y a de petits poissons.

Aucune entrée spécifique ne permet de venir jusqu'à ce temple. Tout autour, des falaises énormes l'entourent comme des parois naturelles. Elles sont recouvertes de fresques chinoises contant la mission confiée par Nü Wà au White Tiger.

## 3 Apparition du chevalier

Heng Shan apparaît au-dessus de la coupole remplie d'eau. Il semble marcher sur l'eau. Il attendait l'arrivée des fameux chevaliers du zodiaque. Il s'attendait à voir des chevaliers d'or et non de simples chevaliers de bronze. Mais en voyant Shyriu [s'il a sa nouvelle armure], il est paralysé un instant. Connaissant également la défaite de Tai Shan, il se méfie et ne fera pas la même erreur que ce dernier. Il ne les sous-estimera pas. Il est au courant de la fabuleuse histoire des chevaliers de bronze et comment ces derniers ont vaincu les douze chevaliers d'or. Ce qui leur a permis de gagner, c'était que les CDO étaient trompés par le Grand Pope. Le problème avec Heng Shan, c'est qu'il croit vraiment en Nü Wà [cette dernière pourra même intervenir dans le combat] .

Il déclare aussi que pour des chevaliers habituels, il n'aurait pas eu besoin d'armure, mais pour eux, il va la revêtir pour la première fois.

La statue de pierre du tigre s'illumine alors et apparaît une armure d'un blanc laiteux : elle est d'un alliage à base de titane. Celle-ci recouvre tout le corps du chevalier. Autour de lui brûle un cosmos laiteux.

## 4 Le combat

Il est marqué par la prédominance de Heng Shan qui immédiatement attaque le plus fort.[Prédominance]

Sous l'effet de l'illusion du Phoenix, il revoit son combat avec Shih Tien. Mais la fin est autre : ce n'est pas Nü Wà qui y met fin, mais une autre puissance bien plus forte et pleine de haine et de vengeance [Héra]. [doute]

Heng Shan a également envie de leur raconter son histoire, il veut se justifier et trouve normal de tuer les défenseurs d'une déesse meurtrière. [justification]

Comme les chevaliers n'ont plus d'armure [sauf Shyriu], ils ne vont pas pouvoir lui résister longtemps. [Prédominance]

Pourtant, alors qu'il allait gagner, il est arrêté par une puissante cosmo-énergie, qu'il prend pour celle de Nü Wà [il s'agit en fait de celle d'Athéna]. Elle est très généreuse et bonne. Cette cosmo-énergie semble prendre la défense des CDZ. [doute]

Pendant cette période de doute, les PJ vont pouvoir un peu renverser la situation. Au moment où les CDZ seront les plus forts, Heng Shan reprendra ses forces grâce à l'intervention pleine de force de Nü Wà. [Situation inversée avec celle de Tai Shan] [prédominance]

Cependant, il se rendra compte de la différence dans les deux cosmo-énergies qu'il a ressenties. [doute]

Enfin le combat prend fin sans aucun vainqueur, les deux clans sont aussi déterminés. [égalité]

Si les PJ sont très persuasifs [ils se sacrifient pour l'un d'entre eux...] alors le doute envahira Heng Shan qui sera moins performant face à des chevaliers sans armure.

## 5 Destruction du temple

C'est le tremblement du temple qui va mettre fin au combat. Le lit du ruisseau va s'ouvrir [fissure dans le sol] et ce dernier va disparaître.

Heng Shan ne comprend pas cette destruction : il écoute les PJ si ceux-ci lui expliquent. Mais Athéna n'est pas sensée être ici, il ne l'y a pas vue.

La destruction de ce temple vient du sol, dans dessous. Ce ne sont pas les troncs des arbres qui le maintiennent, mais leurs racines ! [Info donné par l'esprit ?] La destruction entraînera un tremblement de terre sans précédent dans la région qui détruira tout l'Ouest des Etats Unis.

Athéna est bien dans ce temple et c'est pour cela que Heng Shan la ressentit : Elle se trouve prise au piège des racines de l'arbre-pilier de l'Ouest.

La fissure dans le sol et sous la coupole va notamment la révéler aux yeux de tous. Heng Shan va alors tout faire pour sauvegarder son temple comme Nü Wà le lui a ordonné. Il est prêt pour cela à s'allier aux CDZ et à sortir Athéna de ces racines de pierre. Pour lui, c'est Athéna qui est responsable de cette destruction de ce temple et de la destruction de cette partie du monde. [Sauf si les PJ lui expliquent]

## 6 Sacrifice

Heng Shen se sacrifiera pour sauvegarder la région : il se placera à la place d'Athéna entre les racines de l'arbre-pilier pour devenir lui-même partie des fondations de son temple.

Athéna sera alors sauvée, au milieu de temple, juste sous l'armure de Titane du White Tiger qui s'est reconstituée et semble la protéger. Les PJ pourront alors lui parler : c'est vraiment Athéna et elle est saine et sauvée.

La région n'est pas détruite. Mais alors que les PJ croient avoir terminé leur mission, des oiseaux multicolores à prédominance rouge apparaissent, distraient les PJ. Certains se matérialisent juste à côté d'Athéna. [Ce sont des chevaliers phœnix envoyés par le Red Phoenix Guardian] Ils prennent Athéna et l'emmènent dans le ciel en direction de l'Egypte.

## **1 Explication**

Rien ne leur permet de retrouver la trace d'Athéna a priori. Le temple du Red Phoenix se trouve en Egypte dans une pyramide. [L'esprit peut le leur révéler, mais il ne sait pas de quelle pyramide il s'agit]

Ce Guardian s'appelle Sang Shan. Il est véritablement méchant et contrôlé directement par Shih Tien. Il sait que Nü Wà est contrôlée par son père et une autre puissance encore plus importante et que ces derniers lui cachent la vérité. Pour lui Athéna n'est qu'une sotte qui s'est fait berné par Nü Wà. Aussi se bat-il ici non pas pour son propre compte, mais pour celui de Shih Tien qui est son maître.

Enfant il est parvenu de lui-même à l'école Yama pour devenir le plus fort à la mort de ses parents. Ces derniers sans le sous étaient morts dans l'indifférence totale et Sang Shan s'est juré de ne pas terminer comme eux. Il ne s'est pas épargné et n'a épargné personne pour toujours gagner. Shih Tien l'a alors formé pour qu'il soit son meilleur élève. Il lui a enseigné tout l'art du combat et de la victoire. Désormais, la seule personne que Sang Shan vénère, c'est son maître, celui à qui il doit tout. Ainsi, malgré ses mauvaises qualités, Sang Shan possède un code de l'honneur tout particulier. Il veut se trouver toujours du côté du plus fort et c'est pourquoi il obéit à Shih Tien qui selon lui dirige Nü Wà.

Ce combat doit donc véritablement être celui du bien contre le mal. Mais Sang Shan sera incapable de faire véritablement du mal à Ikky et surtout à Shun [Hadès]. Au cours du combat, alors qu'il ne fait pas de différence, Shih Tien [réincarnation de Yeng Wang Yeh : major Lord of the Death] lui interdira de leur faire du mal [Shun sera la réincarnation de Hadès et Ikky son frère, celui qui en a pris soin pendant toutes ses années]. C'est sans doute ce qui conduira ce Guardian à sa perte. Ainsi c'est à nouveau Yoga et Seya qui seront les plus touchés ce qui devrait conduire à leur mort lors du combat contre le Gold Dragon [tout prévu].

Sang Shan possède également de petits chevaliers de la stature des chevaliers de bronze habituels : les Red Arrows. Leur armure est totalement multicolores avec une prédominance rouge et représente de petits oiseaux. Sang Shan les a lui-même formés.

L'armure de ce Guardian est totalement rouge : c'est une armure littéralement de lave en fusion qu'il porte sur lui : insister sur les températures...

Ce combat est celui de Ikky

## **2 Le décor**

Le décor se doit d'être grandiose à l'image de l'Egypte. Ainsi, le temple de ce Guardian n'est pas ailleurs que sous la fabuleuse pyramide de Kheops. Après avoir suivi des couloirs et des recoins à s'y perdre, au milieu des décors égyptiens, traversant différentes salles funéraires, les CDZ vont s'enfoncer de plus en plus dans la pyramide et un brusque changement va alors s'opérer. Des décors égyptiens, on va passer aux décors chinois avec des fresques murales totalement différentes s'entremêlant avec des fresques égyptiennes. Après les lourdes pierres de la pyramide, on passe également à une roche beaucoup plus friable et meuble, celle des déserts.

On arrive ainsi à un vaste temple où se mêlent deux cultures. Il y a à la fois tous les éléments du rituel funéraire égyptien avec au centre de la salle le sarcophage de Kheops, ainsi que les colonnes chinoises très fines, telles des bambous épars, avec ses nombreux caractères chinois, une coupole où un feu rouge se consume et sur une stèle surplombant cette coupole,



l'oiseau mythique : Une statue de pierre représentant le phœnix, dont les flammes semblent lécher le pelage.

Il ne semble pas y avoir de pilier du sud comme pour les autres temples, mais en fait la civilisation égyptienne s'est totalement mêlée au folklore chinois. Ainsi, la construction de la pyramide ne s'est faite que par-dessus ce temple et c'est la pyramide elle-même qui représente le pilier de l'ouest. On se trouve en fait juste sous son sommet et ce dernier correspond exactement avec le sarcophage. Athéna est bel et bien prise au piège du pilier, elle se trouve dans le sarcophage, à la place du pharaon égyptien.

### 3 Entrée

Les CDZ n'auront en fait pas à chercher la pyramide. Les hommes de main de Sang Shan viendront les chercher pour les y attirer. Ils essaieront d'abord de les vaincre, puis se replieront dans la pyramide, sans doute suivis des PJ. Les Red Arrows espèreront en fait ou les perdre dans la pyramide ou les faire mourir avec les divers scorpions, scarabées venimeux, serpent aspics... La pyramide en est en effet infestée. Il pourra aussi y avoir de petits combats dans des salles plus vastes à l'intérieur. Finalement, ils seront acculés dans le temple principal et alors apparaîtra Sang Shan, et ils disparaîtront dans la pyramide. Sang Shan voulait les y attirer pour tuer lui-même les défenseurs d'une perdante [Athéna].

Dès que les CDZ apparaissent, le feu de la coupole se fait plus intense et lèche vraiment la statue du Phœnix. La pierre se met à rougeoier et à fondre révélant une armure surprenante, liquide, brûlante : de lave en fusion, que revêt le Guardian.

### 4 Le combat

Comme je l'ai déjà dit, c'est le combat du bien contre le mal. Sang Shan est assez sûr de lui quoique la présence d'une armure de Guardian sur les épaules de Shyriu le gêne. Il prend la défaite des autres Guardians comme celle de leur ignorance de la véritable force. Il se prend lui-même comme le plus fort des Guardians et croit égaler son maître Shih Tien, voire le dépasser. [Son but]

Etant donné l'état d'extrême fatigue des CDZ, leur manque d'armure pour certains, ils vont assez vite être dépassés en force. D'autant plus qu'ils souffriront sûrement des différents venins des serpents, araignées, scarabées, scorpions. [Sur ce point, Yoga est immunisé contre les piqûres de scorpions, il a déjà reçu de plein fouet l'aiguille écarlate de Milo [Chevalier d'Or du Scorpion]][A l'occasion, on peut même voir intervenir ce CDO pour aider les CDZ à lutter contre la piqûre du scorpion, ou même le voir lutter un instant contre Sang Shan, lui infligeant l'aiguille écarlate lorsque les CDZ sont au plus bas, dans un trouble de leur vue...] [Sang Shan gagne : pas de règles]

Ainsi, c'est Sang Shan qui va presque sûrement gagner, mais au moment d'achever Shun, il est retenu par son maître Shih Tien. Ainsi, Shun et Ikky seront sauvés. C'est également l'occasion de voir les deux phoenix lutter l'un contre l'autre pour voir lequel est le plus fort. On pourra enfin assister à la résurrection du Phoenix d'Ikky qui retrouvera son armure grâce aux flammes rougeoyantes de la coupole. Sang Shan va donc devoir stopper Shun et Ikky, sans les tuer : chose difficile qui devrait amener au renversement de situation. [Sang Shan perd : obéissance à son maître]

On peut également penser que pendant le combat, le sarcophage du pharaon soit ouvert par un coup ce qui laisse les CDZ voir Athéna, allongée comme morte au milieu de scorpions, scarabées... avec toujours son aura magnifique autour d'elle, mais de plus en plus faible : Les scorpions se rapprochent d'elle au fur et à mesure que son aura diminue : Sang Shan pourra s'en vanter...[énervement des CDZ]

Le combat ne se terminera cette fois-ci que lorsque Sang Shan aura été vaincu. [il n'a aucun soutien extérieur et que les limites imposées par Shih Tien] On peut envisager l'aide de Milo pour ce combat... [Milo était parti en Afrique pour lutter contre les Pa Hsien]

## 5 Fin du Combat

A la fin de ce combat, l'armure du Red Phoenix quitte le corps de son propriétaire en le réduisant en cendre par la même occasion [pas de restes] et se reforme au-dessus de la coupole. Mais les flammes de celle-ci n'ont cessé de s'accroître au fur et à mesure et atteignent maintenant la voûte à plus de vingt mètres du sol. La température dans la salle est infernale et tout le froid de Yoga ne peut la refroidir. A la mort du Red Phoenix, les flammes prennent des proportions encore plus démesurées et bientôt, les CDZ doivent quitter la salle et toute la pyramide s'ils ne veulent pas mourir carbonisés.

Athéna est toujours dans le sarcophage mais totalement inanimée, comme morte [à la manière du film : Les Guerriers d'Abel] . Les PJ peuvent la secourir et l'emmener, mais ne pourront la réveiller.

A l'extérieur de la pyramide, cette dernière devient très rapidement une fournaise. Elle rougeoit et se transforme en véritable volcan. Toute la région des pyramides est dévastée par une pluie de roche en fusion : la pyramide de Kheops. Tout est détruit mais il y a moins de monde qu'à la grande époque du Nil [?] .

Il n'y a pas moyen de sauver la région pour les CDZ. Mais ils peuvent limiter les dégâts avec le souffle glacial de Yoga [si celui-ci en a encore la force] ou s'ils détruisent eux-mêmes la pyramide avec l'armure d'or de la balance pour éviter que cette dernière « n'explose »...

## IV Le scénario – Deuxième Partie

### *A The White Deity of The West - Athéna*

#### 1 Explication - Athéna

Ce Guardian n'est autre qu'Athéna elle-même. Saori est la gardienne de la Terre en tant qu'Athéna, mais également celle de la lune son satellite. Son temple est bien sûr le sanctuaire. Depuis toujours, Athéna a été considérée par les Dieux chinois comme la représentante des Dieux de l'Ouest. Ils lui ont donc traditionnellement offert ce rôle de Guardian pour sceller la bonne entente sur Terre. Celle-ci était également obtenue au Nord avec la présence d'un Guardian [The Black Tortoise Guardian] sur le territoire d'Asgard.

Ainsi, les CDZ ne vont pas avoir à combattre qui que ce soit pour ce temple. C'est au contraire l'occasion pour eux de retrouver les CDO, de faire un point autour de Saori de la situation. Saori est effectivement dans son temple, au sanctuaire, mais pas en tant que Guardian. Ce temple n'a pas de pilier, le dernier pilier est celui que protège Nü Wà. Ainsi pour Nü Wà, Athéna n'est autre qu'un rempart pour les assaillants de la Terre, un des Guardians chargés de la protéger.

Athéna reste totalement inanimée. Son corps a subi toute la douleur de l'humanité et il est comme mort. Son esprit a rejoint l'Enfer chinois où son âme est éprouvée avant d'être jugée par Yen Wang Yeh [Shih Tien le père de Xang Mé, également Lord of The Death].

#### 2 Décor

Je n'ai pas je pense à vous décrire le sanctuaire avec ses nombreuses arènes où s'entraînent de nouveaux chevaliers, avec les douze maisons du Zodiaque, le palais du Grand Pope [vide : C'est au Vieux Maître que revient ce poste, mais en l'absence d'Athéna], l'autel d'Athéna avec le bouclier de la justice et son sceptre [elle le récupérera à la fin].

### 3 Explication - Chevaliers d'Athéna

Après leur combat contre le Red Phoenix, les PJ n'auront d'autres endroits où aller qu'au sanctuaire d'Athéna où ils la transporteront. Ils croiront presque l'avoir sauvée avant de comprendre que son corps est comme mort et que seul son esprit erre toujours dans le royaume de Shih Tien.

Ils demanderont donc de l'aide à tous les CDO qui se réuniront pour voir leur déesse et la protéger. [y compris le Vieux Maître : très important, c'est Sa faute, prédite par les Dieux] Les CDZ essaieront sans doute de la sauver avec le bouclier de la justice comme pour la bataille du Sanctuaire... mais rien à faire. [Tentative pour la sauver]

Le Vieux Maître, lui seul sait que son esprit n'est pas mort et qu'il se trouve dans une partie du royaume d'Hadès : dans l'Enfer chinois. [Explication du monde : enfer]

### 4 Explication - Enfer

Pour le MJ :

Cette histoire se situe entre la bataille contre Poséidon et celle contre Hadès : elle est sensée déboucher sur la bataille contre Hadès. Le Vieux Maître est un rescapé de la dernière Guerre Sainte contre Hadès, ainsi que Sion [Chevalier d'or du Bélier, ex-Grand Pope avant que le Chevalier d'or des Gémeaux, Saga, ne le tue pour prendre sa place (Bataille du Sanctuaire)] Athéna lui a donné la possibilité de vieillir beaucoup plus lentement pour garder la tour où Athéna avait enfermé l'esprit d'Hadès et ses 108 spectres. Cette tour se trouve à Rozan, aux Cinq Pics et c'est pourquoi le Vieux Maître [Doko, de la Balance] devait rester aux Cinq Pics, pour garder cette tour. Il a ainsi 243 ans. Il va toutefois aller voir Athéna au Sanctuaire et c'est pendant cette période qu'Hadès réussira à se réveiller, grâce à l'absence de Doko et la présence d'Athéna dans son royaume. Une précision, l'esprit d'Hadès a choisi Shun pour se réincarner...

Shih Tien en tant que Major Lord of The Death contrôle une région de l'Enfer où les âmes sont jugées. Ensuite, ces âmes sont dirigées selon leurs pêchers dans différents Enfers ou au Paradis.

L'Enfer chinois comporte dix palaces que doivent traverser les âmes. Elles sont finalement jugées au dixième palace par Yeng Wang Yeh, Yama King. Il y a là The Rotating wheel tower avec 6 ponts : Gold Bridge pour aller au Paradis, Silver Bridge qui transforme les âmes en gardiens des hommes, Jade Bridge pour renaître riche, Stone Bridge pour renaître en tant que personne normale, Wood Bridge pour renaître pauvre, Bamboo Bridge pour aller en Enfer. L'Enfer est ensuite constitué de multiples Enfers suivant les pêchers...

A jouer :

Le Vieux Maître ne connaît pas toute cette disposition et le seul CDO à pouvoir voyager en Enfer est Shaka, Chevalier d'or de la Vierge. [Il possède le 8ème sens, nécessaire pour aller en Enfer et en revenir] Mais attention, Shaka n'ira pas en Enfer, ni ne dévoilera sa capacité à y aller, et le Vieux Maître ne parlera pas d'Hadès, ne de son rôle, ni de l'ancienne Guerre Sainte, ni de son âge. Tout ceci est révélé dans la série Hadès des Chevaliers du Zodiaque, ce ne sont ici que des indications. A la toute fin du scénario, Hadès se réveille, Shun est ambigu [Hadès], mais on ne connaît pas sa vraie identité. Ce sont autant d'éléments qui ne sont pas révélés aux PJ et qui laisse à ce scénario sa force et sa complexité.

Ainsi, tout ce que le Vieux Maître peut révéler, c'est que l'on peut toujours sauver Athéna, que son esprit doit voyager dans l'Autre Monde où il doit subir d'atroces souffrances et que Nü Wà est responsable de tout.

## 5 Explication - Chevaliers d'or

Pendant les batailles des CDZ, les CDO ne sont pas restés inactifs [sauf le Vieux Maître]. Ils ont en effet essayé de rechercher et de lutter contre les forces qui provoquaient le mal dans le cœur des hommes et qui étaient à l'origine de la destruction en marche de l'humanité. Ils ont découvert que des esprits maléfiques, les Pa Hsien dévastaient le monde en semant la discorde [Comme Elis, la déesse de la discorde, film : La légende de la pomme d'or].

Ils n'ont pas réussi à retrouver personnellement ces esprits, mais les ont clairement remarqués. Le Vieux Maître sait que ses esprits sont les huit hommes qui ont atteint l'immortalité durant leur vie. Ils ne sont normalement pas méchants, mais normalement, Nü Wà ne l'est pas non-plus.

Les huit Pa Hsien sont : T'ieh Kuai Li, Tsao Kuo Chiu, Lan Ts'ai Ho, Huan Chung Li, Han Hsieng Tzu, Chang Kuo Lao, Lu Tung Pin, Ho Hsieng Ku.

Les CDZ feront peut-être aussi part des révélations de Heng Shan sur l'école Yama et Xan Mé. Le Vieux Maître est aussi au courant de l'existence de deux grandes écoles chinoises, et pour causes, Camus [Chevalier d'or du Verseau] provient de l'une d'elle : l'école Yin Yang. Si elles ont été capables de créer des Guardians tels que le White Tiger, le Black Tortoise, elles sont extrêmement puissantes.

C'est également le moment de faire le bilan des temples détruits, des piliers détruits, des pertes humaines occasionnées, des risques pour la Terre de se faire dévaster par le royaume des Dieux...

## 6 Retour de l'action

Les CDZ vont devoir rechercher un moyen de sauver Athéna et d'arrêter Nü Wà. Pour cela, ils doivent se rendre au palais de Nü Wà, ils n'ont pas d'autres solutions. A la surprise de tous, Shaka sait où se trouve ce palais. Il en a entendu parler étant jeune, guidé par Bouddha lui-même : son Maître. Ce palais se trouve en Chine dans le plateau du Tibet. Mais on dit que c'est l'endroit le mieux gardé du monde. Shaka peut leur montrer où il est, mais il ne pourra intervenir dans cette bataille : Bouddha le lui interdit. C'est un combat que seuls les Chevaliers de bronze peuvent mener. Zeus lui-même ne veut pas voir intervenir d'autres Chevaliers.

Que faire d'Athéna ? Le mieux est qu'elle reste ici, dans son sanctuaire où les CDO veilleront sur elle. Le Vieux Maître retourne à Rozan, aux Cinq Pics.

Il n'y a pas une minute à perdre, le sort d'Athéna et de la Terre est entre les mains des CDZ.

Pendant ce cours répit, les CDZ ont retrouvé un peu de leur vitalité, mais ne peuvent retrouver leurs armures, définitivement détruite.

### ***B The Gold Dragon Guardian – Shang Ti***

#### 1 Explication

Ce Guardian est le protecteur suprême de Nü Wà. Son temple débouche sur celui de Nü Wà. Il s'appelle Shang Ti et est également un disciple de Shih Tien, mais personne ne l'a jamais vu. Ce Guardian est en fait le frère de Xan Mé [Nü Wà] et son père l'a toujours caché aux yeux de tout le monde.

Sensé être le protecteur et gardien du soleil, son armure est d'ambre et il possède des pouvoirs colossaux. Il est bien sûr persuadé de la bonne action de sa sœur et c'est jusqu'au bout qu'il combattra pour elle. Il n'aura aucune pitié pour les CDZ qui veulent s'introduire dans le palais de Nü Wà.

Ce combat est quasiment le combat final et c'est celui qui devra être le plus recherché. Je le développerais d'avantage que les autres. A la fin, il y aura l'intervention de Nü Wà se jetant sur la dépouille de son frère.

Ce combat est celui de tous les CDZ, mais c'est Shun qui en viendra à bout.

## 2 Le décor

Le palais de Nü Wà est protégé par le temple du Gold Dragon Guardian qui ouvre sur les appartements de Nü Wà. Tout le palais est entouré d'une haute muraille. L'enceinte fermée est également surveillée par beaucoup de gardiens mineurs, petits chevaliers qui ne donneront pas de mal aux CDZ.

Le temple en lui-même est composé des traditionnelles constructions chinoises, telles celles de la cité interdite des empereurs de Chine. Toutes les couleurs sont très chatoyantes, rouge, jeune... Le combat entre les CDZ et Shang Ti aura lieu sur une vaste place, Tong Yu, à l'entrée du temple de Nü Wà dont on n'aperçoit que la voûte depuis la place. Cette place est gigantesque et de nombreuses marches permettent d'accéder jusqu'aux bases d'une arche fermée par de lourdes portes qui ouvrent sur l'entrée du temple de Nü Wà. Cette arche se trouve une vingtaine de mètres après les dernières marches.

Sur la petite place devant l'arche se trouve une formidable statue d'un dragon flamboyant, tout d'or, ainsi qu'une coupole deux fois plus grosse que les précédentes où brûle un feu d'or, projetant un jeu d'ombre sur l'arche. A l'entrée de Tong Yu, le Guardian de Nü Wà est minuscule en haut des marches.

## 3 Le combat – Première partie

Lorsque les PJ arrivent au niveau de Tong Yu ouvrant sur le temple de Nü Wà, ils voient en haut d'une cinquantaine de marche un homme. Il est habillé d'une très longue tunique blanche et d'or qui voile ces bras et lui tombe jusqu'aux pieds. Il paraît impassible en hauteur et invulnérable. Il ne porte pas d'armure.

Toute cette première partie durera tant que Seya et Yoga ne seront pas morts et que les CDZ lutteront. Shang Ti est quasiment inattaquable et tous les coups des CDZ non seulement ne l'atteignent pas, mais en plus sont projetés sur les CDZ eux-mêmes. Shang Ti ne dira pas un mot durant toute cette phase. Il ne bougera quasiment pas et les CDZ se fatigueront inutilement. Si toutefois ils essaient de monter, alors Shang Ti les terrasse d'un coup d'une violence inouïe. [inattaquable]

Pour pouvoir atteindre Shang Ti, les CDZ vont devoir faire plus que se surpasser et c'est pourquoi Seya et Yoga, les plus mal en point devront se sacrifier. Les CDZ vont devoir affliger un coup à Shang Ti en unissant tout leur cosmos. Leur coup atteindra alors leur cible, Shang Ti qui toujours sans changer son regard s'effondrera à genoux par Terre ; les cheveux dans le visage. C'est le retour de ce coup dans Yoga et Seya qui les tuera sur le coup. [Le coup qui tue]

Les deux PJ vont alors devoir quitter la pièce pour la deuxième partie du combat. Il leur sera remis une carte de l'enfer, et une description des lieux...

## 4 Le Combat – Deuxième partie

Ensuite, lorsque Shang Ti se relève, du sang coule sur son visage qui a pris une expression de haine farouche. Il leur parlera à partir de là. Il n'aurait jamais cru que de simples chevaliers de bronze puissent l'atteindre. De toute évidence, il les a sous-estimés et ne refera pas cette erreur. Il lève alors sa main au ciel et une gerbe d'or s'élève dans les cieux pour venir entourer la statue du Dragon prêt de lui. Celle-ci semble exploser sous l'impact et dévoile une merveilleuse armure étincelante toute d'ambre qui vient recouvrir le Guardian qui également rayonne autour de lui. Il descend alors les marches pour affronter ses ennemis.

A partir de là, Shang Ti prendra l'initiative. Les CDZ restants vont avoir beaucoup de mal à lutter. Lorsque Shang Ti les abat, il leur fait remarquer leur erreur de vouloir lutter contre la volonté de Nü Wà. [Défaite des CDZ]

Il fera alors l'erreur de se déclarer invincible et aussi puissant que le Dieu du soleil. Il dira même qu'il est le Dieu du soleil [Pêcher d'orgueil]. C'est alors qu'une voix très profonde surgira, lui intimant le respect. Cette voix [qui peut être celle d'un PJ ou de Zeus] lui fera remarquer qu'il n'est pas un Dieu comme il le prétend et qu'il doit le respect aux Dieux. Alors apparaîtra une nouvelle armure dans le ciel qui viendra protéger Shun dans la prochaine attaque contre lui, c'est l'armure de The White Deity of The West, celle de Saori, que cette dernière n'a jamais vue et que d'ailleurs personne n'a jamais vue, car elle n'a jamais été portée. Cette armure est apparue des entrailles-mêmes de la Chine et c'est Shun qui la portera.

Dès lors, Shun, Shyriu et Ikky vont donner plus de fil à retordre à Shang Ti qui subira quelques revers. Il va vraiment s'énerver, mais le combat est déjà plus à égalité. Shang Ti va donc alors devoir utiliser son arme secrète. Le combat tourne à nouveau à l'avantage du Guardian qui semble comme posséder une énergie nouvelle. [Shih Tien se tient juste derrière et observe le combat sans se faire voir. C'est grâce à lui que Shang Ti possède une nouvelle force] [Shang Ti gagne toujours]

Les CDZ vont alors devoir attendre le retour de leurs deux compagnons : retour de l'Enfer. [Ils y ont rencontré Athéna]

## **5 Passage en Enfer**

Seya et Yoga sont donc bel et bien morts durant leur combat contre Shang Ti. Vous pouvez alors leur remettre un descriptif de l'Enfer, puis reprenez le scénario avec eux pour interpréter Athéna.

Le but de cette partie est de réveiller Athéna qui a énormément souffert dans les différents temples des Guardians. Les CDZ doivent donc redonner ardeur et énergie à sa cosmo-énergie. Athéna dès lors pourra quitter l'Enfer où se trouve son âme pour réintégrer son corps. Pendant cette partie, des chevaliers de Nü Wà vont s'introduire au sanctuaire pour subtiliser le corps d'Athéna et l'amener à Nü Wà. Ces chevaliers n'auraient bien sûr eu aucune chance face aux CDO, mais Athéna elle-même leur a demandé de les laisser faire.

## **6 Combat – Troisième partie**

Seya et Yoga reviennent alors et à leur retour, ils ont un petit cadeau. En effet, Aïoros et Camus vont leur prêter leurs armures d'or. Seya recevra donc l'armure du sagittaire et Yoga celle du Verseau.

Ces armures d'or rayonnent et leur arrivée sur Tong Yu fait la sensation d'une descente du soleil sur Terre. A partir de ce moment-là, Shang Ti est clairement débordé. Il a reconnu son pêcher mais ne comprend pas que les Dieux permettent aux protecteurs d'Athéna de porter les armures sacrées des Guardians. Il comprend que l'on a trompé sa sœur et que seuls les défenseurs de la Justice peuvent être animés d'une telle rage de vaincre. Toutefois, il

continuera à se battre jusqu'au bout pour sa sœur, même s'il sait qu'il va mourir. Shang Ti a décidé de se sacrifier pour Xan Mé. Dans une ultime attaque, il détruit quasiment toute la place et les CDZ ne doivent leur vie qu'aux armures qu'ils portent. [Sacrifice et victoire des CDZ]

## 7 Fin du combat

Alors que Shang Ti gît mort sur Tong Yu, une jeune fille [Nü Wà] se précipite sur son corps pour le pleurer. Tous les CDZ sont quasiment inconscients, dans les décombres après le coup de Shang Ti.

On aperçoit également Shih Tien derrière un pilier cassé. Il s'approche de sa fille s'agenouille près du corps sans vie de son fils et le prend dans ses bras. Xan Mé et son père repartent alors dans le temple de Nü Wà.

## C Nü Wà et Shih Tien

### 1 Explication

Les CDZ vont alors se retrouver face à Shih Tien pour un ultime combat, et face aux Pa Hsien [Des statuettes en argile conservées dans le temple].

Pour arriver à vaincre Yeng Wang Yeh : un Dieu, les CDZ vont invoquer l'esprit de tous les Guardians morts et trompés par cet homme. Les PJ vont alors recevoir les armures sacrées de ces Guardians. Ils ne tueront bien sûr pas Shih Tien, mais arriveront à réendormir l'esprit du Dieu vengeur. Ceci permettra à l'esprit d'Athéna d'éviter le jugement final donné par Yeng Wang Yeh.

Cette partie va durer jusqu'à ce que les CDZ se retrouvent à nouveau devant Nü Wà, près d'Athéna quasi morte.

### 2 Devant Nü Wà

Après s'être sortis des décombres, les PJ vont pouvoir pénétrer dans le temple de Nü Wà. Il va leur falloir passer de nombreuses pièces remplies de décorations les plus diverses : une pièce végétale, une pièce avec toutes les armures des samouraïs d'antan, une pièce labyrinthe...

Ils pourront alors pénétrer dans la salle du trône de Nü Wà. Celle-ci est exceptionnelle de par la taille, les décorations, le mobilier très fin, la végétation : de nombreuses plantes sont disposées partout conférant une odeur très particulière à la salle, une odeur presque enivrante et trop lourde. Nü Wà est assise sur un trône très haut et couvert de dorure, de fourrure... Tout donne une impression de luxe débordant. Elle est habillée d'une simple robe blanche qui lui arrive aux chevilles et sa simplicité est presque choquante à côté du luxe de l'environnement. Seules les plantes confèrent une certaine intimité à la pièce. Les CDZ ressentent une très puissante cosmo-énergie bienfaisante, généreuse, un peu comme celle d'Athéna...

Nü Wà leur parle : Elle les attendait. Finalement les CDZ sont bien comme on les lui avait décrit : les chevaliers les plus forts de la planète, mais également les plus terribles. Ils ont vaincu tous les Guardians de Nü Wà réputés pourtant pour être parmi les plus valeureux défenseurs de Nü Wà. Ils ont donc causé la mort de cinq êtres de valeur auxquels Nü Wà tenait beaucoup. Pour cela, les CDZ vont devoir être punis. Mais finalement ces morts ne sont rien comparées aux millions de personnes que les CDZ ont sacrifiées de par le monde, continuant à semer la terreur... Athéna doit être jugée et le crime des CDZ également. Elle laisse ce soin à son père, le seul capable maintenant d'arrêter leur folie destructive. Mais que

les CDZ prennent garde : ils s'attaquent à un des Dieux les plus puissants : Yeng Wang Yeh : Lord of The Death, Yama King, gardien de l'Enfer...

Explication : Nü Wà n'a pas envoyé les Pa Hsien comme les CDZ le croient, c'est en fait Yeng Wang Yeh qui a fait appel à eux pour dévaster la Terre. Il a ensuite fait croire à Nü Wà qu'Athéna était responsable des millions de morts provoquées par les Pa Hsien en ayant pris le contrôle de la Terre pour sa seule satisfaction personnelle. Athéna gouverne la Terre et a détruit l'équilibre de celle-ci. Xan Mé a cru au mensonge de son père et a donc fait appel aux Guardians. Elle a décidé qu'Athéna devait être jugée et condamnée pour ses pêchers. [Fortement dirigée dans sa décision par son père] Elle a donc été continuellement trompée par son père qui a accompli son forfait sous l'influence directe de Héra qui ne paraîtra qu'à la fin du scénario, quand les Dieux se mêleront de l'affaire.

En voyant les CDZ, c'est donc des meurtriers que voit Nü Wà : ceux de millions de gens et des Guardians.

Nü Wà est alors interrompue dans son discours par son père qui se trouve juste à côté d'elle. Il se place devant elle, lui demande de quitter cette salle pour aller s'occuper d'Athéna. [Les CDZ l'entendent]

Shih Tien est habillé un peu comme son fils d'une longue tunique noire et or qui lui cache les bras et le corps et tombe jusqu'au sol.

Si les CDZ tentent quoi que ce soit sur Nü Wà ou Shih Tien à ce moment-là, leurs coups sont bloqués par un mûr protecteur puis renvoyés sur eux.

### 3 Contre Shih Tien

Contre un Dieu les CDZ n'ont en fait pas beaucoup de chance. Ce ne sont pas eux qui ont vaincu Poséidon, mais Athéna qui a seulement renfermé l'esprit de ce dernier.

Shih Tien va s'asseoir à la place de Nü Wà. [Le décor est déjà plus en accord avec le personnage] Tous les coups des CDZ sont répercutés sur eux-mêmes comme contre Poséidon ou Shang Ti. Ils ne peuvent l'atteindre. Shih Tien va d'abord attendre qu'ils s'épuisent. [coups dans le vide]

Contre Poséidon, c'est en décochant la flèche d'or de la justice du Chevalier d'or du Sagittaire qu'ils avaient réussi à l'atteindre. S'ils tentent ceci, la flèche d'or la première fois manque de transpercer le cœur de celui qui l'a lancée, mais la deuxième fois, elle transperce le fauteuil où se trouvait Shih Tien. Elle aurait dû l'atteindre, mais Shih Tien a disparu pour réapparaître derrière les CDZ. [Flèche d'or de la justice manque de toucher sa cible]

Il ne va pas se faire avoir comme un débutant. Il leur montre alors la puissance des Dieux en réduisant en cendre l'armure de Phoenix. Tous les CDZ sont choqués et la prochaine attaque de Shih Tien va retirer l'armure de tous les PJ. Leur armure s'ôte et se reconstitue autour d'eux. Les PJ sans protection n'en ont plus pour longtemps. [Les CDZ n'ont plus de protection]

Shih Tien se prépare donc à les achever et à tous les envoyer en Enfer. Au passage, il les prévient que cette fois-ci ils ne reviendront pas sur Terre comme avec son fils, Shih Tien est le Yama King, Lord of The Death. En Enfer, il les achèvera une bonne fois pour toute. [Selon la durée du scénario vous avez deux possibilités : leur faire jouer ou pas la suite du combat en Enfer, mais alors en vous attachant aux descriptions de ce monde avec ces dix Palaces... ou ce que je décris par la suite]

Ainsi au moment où Shih Tien allait asséner son coup, celui-ci est stoppé par les six armures des Guardians : celle du Jade Dragon, du Black Tortoise, Du White Tiger, du Red Phoenix, du Gold Dragon, de The White Deity of The West. Elles sont toutes réunies pour lutter contre Shih Tien. Celui-ci est stupéfait. Comment cela est-ce possible alors que les six Guardians sont morts. Les armures vont alors se placer sur les Chevaliers de Bronze : Seya



l'armure du White Tiger, Shyriu celle du Jade Dragon, Yoga celle du Black Tortoise, Ikky celle du Red Phoenix, Shun celle de The White Deity of The West.

Les cinq armures réunies, les CDZ sont encore plus forts. Sur leur ceinture, les caractères chinois de chaque signe étincellent et sont maintenant d'or. Au-dessus de chaque chevalier brille un feu de la même couleur que dans les temples de chaque Guardian.

Les coups des CDZ sont maintenant très forts, mais ne réussissent pas à abattre un Dieu. Les PJ vont devoir intensifier leur cosmo-énergie au maximum. Les feux vont alors se mélanger et se transformer en une flamme d'un bleu profond pour venir percuter Shih Tien. Celui-ci sera alors terrassé et projeté sur toute la salle. Il s'écrasera contre un pilier de la salle en l'explosant et retombera inanimé au sol. Les CDZ le prendront pour mort. [Il n'en est rien, Shih Tien est seulement inconscient] S'ils veulent l'achever, alors l'esprit leur rappelle d'urgence qu'Athéna va mourir d'un instant à l'autre et qu'ils doivent immédiatement aller voir Nü Wà pour que cette dernière arrête ce jugement stupide.

## 4 Contre les Pa Hsien

Alors qu'ils essaient de traverser le palais de Nü Wà, les CDZ sont arrêtés par des esprits : les huit Pa Hsien. Ces esprits les font tomber, leur barre le passage et les CDZ ne peuvent quasiment plus avancer. Ils perdent un temps précieux et perçoivent de moins en moins la cosmo-énergie d'Athéna. Dans une salle adjacente se trouvent huit statuette représentant chacun des esprits. Pour pouvoir venir à bout de ces esprits, la force est inutile, il faut que l'un d'entre eux parte seul pour détruire ces statuettes. [Un esprit peut le leur dire à moins qu'un CDO ou ...]

Note : les Pa Hsien sont vraiment très puissants et ils perdront les CDZ dans le palais de Nü Wà, les éloignant d'elle. S'ils ne font rien, les CDZ resteront coincés.

## *D Le combat des Dieux*

### 1 Explication

Les PJ vont enfin apprendre le fin mot de l'histoire. Ils connaîtront les deux écoles chinoises, la tromperie dont a été victime Nü Wà, les forces qui dirigent tout : son père et Héra. Les CDZ ont en effet une chance de se faire écouter de Nü Wà car ils portent tous l'armure sacrée des Guardians. Ils doivent faire preuve de talent pour la raisonner et sauver Athéna.

Alors qu'ils essaient, Shih Tien revient et il est très en colère, mais alors qu'il s'en prend aux CDZ, Athéna se réveille. Nü Wà commence à comprendre en voyant la rage de son père mais alors qu'elle veut se retourner contre lui, Héra intervient. C'est finalement Zeus qui mettra tout le monde d'accord.

### 2 Arrivée devant Nü Wà

Quand les CDZ arrivent, Nü Wà est à genou aux côtés d'Athéna. Elle lui tient la main et pleure. Elle ne remarque tout d'abord pas l'entrée des CDZ. Ce n'est que quand ces derniers parleront qu'elle réagira.

Les CDZ vont sûrement être étonnés de trouver Athéna ici alors qu'elle était protégée par les CDO...

Elle se mettra debout, le vent emportant sa longue jupe blanche. Des larmes coulent toujours sur ses joues. Ses cheveux volent au vent. Elle est très grande et effilée.

Elle s'adresse alors aux CDZ :

Athéna est morte. Les CDZ ont triomphé de Yeng Wang Yeh. Comment cela est-il possible ? N'en ont-ils pas marre de répandre le sang autour d'eux ? Pourquoi portent-ils les armures sacrées des Guardians ? Les forces du mal ont-elles envahi jusqu'au palais de Nü Wà ? Ce monde est-il condamné ?

A la question sur ses larmes, Nü Wà répond qu'elle déteste la mort et même celle de ses ennemis lui est insupportable.

Si Les CDZ ne sont pas frappés par tant de bonté et de gentillesse, alors ils n'ont pas le cœur de véritable CDZ. Devant le constat : Athéna est morte, ils vont sans doute être totalement désillusionnés. S'ils essaient de frapper Nü Wà, ils sont bloqués dans leurs actions par la toute puissante cosmo-énergie de Nü Wà, non pas par sa force, mais par sa bonté, sa générosité. S'ils s'acharnent, Nü Wà ne réplique pas, ils touchent vraiment cette jeune femme qui va saigner. Elle ne veut pas utiliser la violence pour les convaincre d'arrêter de faire du mal.

Les CDZ doivent donc discuter avec elle et le rôle de ce passage est bien qu'ils lui fassent entendre raison, qu'ils lui parlent de Tai Shan, de Heng Shan, de leur sacrifice à eux deux. Ils pourront également pleurer sur la dépouille d'Athéna.

Dès que Nü Wà comprend, son visage devient de plus en plus meurtri, mais elle a beaucoup de mal à les croire.

### **3 Retour de Yeng Wang Yeh**

Alors que Nü Wà commence à croire les CDZ, Shih Tien ressurgit. On ne tue pas un Dieu ! Son visage est empli de haine et contraste violemment avec celui de Nü Wà. Il n'attend pas un instant et envoie un violent coup aux CDZ avant qu'ils ne puissent réagir. Ceux-ci sont choqués, mais non morts.

Alors qu'il veut à nouveau les frapper, Nü Wà elle-même va intervenir. De sa puissante cosmo-énergie, elle étouffera le coup de son père. Celui-ci ne comprend pas. Il s'avance vers elle comme pour la réprimander. C'est alors que Nü Wà prendra la place de Xan Mé.

La jeune femme en pleurs va alors disparaître. Le visage de Nü Wà va se faire dur. Autour d'elle brille une cosmo-énergie formidable. Elle a compris que son père était un imposteur. [Elle le dit, explique l'histoire de l'école Yama, celle de son frère, de Heng Shan, reconnaît son erreur] La force de Nü Wà est prodigieuse et aussi puissante que celle de son père : elle est le défenseur de la Terre après Athéna.

Nü Wà demande pardon aux CDZ pour avoir été aveugle. Elle va alors tourner sa cosmo-énergie non pas vers son père mais vers le corps d'Athéna sur le socle, au même instant où son père s'apprête à la maîtriser. [Il s'est rapproché d'elle et essaie de la contenir entre ses mains en lui ordonnant le respect]

La suprême cosmo-énergie de Nü Wà va alors exploser dans la salle d'une lumière qui aveugle tout le monde. Lorsque la visibilité revient, Shih Tien tient Nü Wà inanimée entre ses bras. La tête de celle-ci est renversée en arrière et ses longs cheveux pendent au vent. Il la dépose par terre et se retourne vers les CDZ.

Mais dans la salle, ils entendent bientôt un bruit faible et sentent une présence qui avait disparu. Cette présence, ils la connaissent. Ils entendent le cœur d'Athéna battre. [Toute la cosmo-énergie de Nü Wà a servi à guider l'âme d'Athéna en dehors de l'Enfer où elle n'avait pas encore été jugée : Yeng Wang Yeh combattait avec les CDZ...] Athéna va alors pouvoir se lever du socle. Toute la pièce rayonne.

## 4 La fin de Yeng Wang Yeh

Shih Tien va alors se tourner vers Athéna : son nouvel ennemi. Il ne comprend pas comment elle a pu revenir de parmi les morts. Elle lui explique qu'elle n'a pu être jugée, le sacrifice de Nü Wà pour la faire revenir et que son combat contre le Dieu des Enfers n'a pas encore commencé, même s'il doit venir. Elle demande aussi aux CDZ de ne pas intervenir. Athéna s'est fait berner par ces Dieux félons. Elle sait maintenant que les Dieux n'ont pas voulu la juge comme Shih Tien le prétendait. Tout ceci n'est qu'une mise en scène de Yeng Wang Yeh. Il incarne les forces du mal sur Terre, et Athéna se doit de rétablir l'ordre, c'est Nü Wà elle-même qui lui a demandé.

Elle demande au Lord of The Death, comment il a pu ainsi ternir l'école Yama. L'école Yin Yang, elle, est restée pure sous la direction de Yu Huang [Father heaven], maître de Camus, Hua Shan, Tai Shan...

Apparaît alors près dans sa main droite son sceptre. Elle leur explique que c'est elle-même qui a voulu venir ici dans le palais de Nü Wà, sûre que les PJ la sauveraient. Elle n'avait pas encore rempli son rôle pour défendre la Terre, maintenant elle le prend. Les CDZ ne doivent pas intervenir.

Il y a alors un combat entre Shih Tien et Athéna. Des éclairs de lumière partent de son sceptre et même sous les coups du Yama King, Athéna ne fléchit pas. Le combat n'est tout de même pas évident et Athéna va saigner au visage.

L'esprit[Zeus] dira alors aux CDZ d'intervenir avec Athéna et de lui donner toute leur cosmo-énergie et leur dernière force.

Dans un ultime coup porté par Athéna, soutenue par toute la force des CDZ, Yeng Wang Yeh sera vaincu. [Tout le palais n'existe plus, il a depuis longtemps été balayé par la puissance dégagée]

A peine Shih Tien est-il vaincu qu'une voix très puissante retentit. [Celle de Héra]

## 5 La décision des Dieux

La voix de Héra est majestueuse et intime le respect. La cosmo-énergie qui est présente dans la salle est l'équivalente à celle d'Athéna, mais il n'y a pas de corps.

La voix se présente. Elle refuse la défaite de Yeng Wang Yeh. Elle dit représenter l'olympes qui avait décidé de la punition d'Athéna. Les Dieux veulent le jugement d'Athéna et celui-ci n'a pas eu lieu. La voix demande à Athéna de se sacrifier.

Mais celle-ci est alors interrompue par une nouvelle voix encore plus imposante : celle de Zeus. Ce dernier demande à Héra de se taire. Il en a assez de cette gueuerre. Athéna à montrer sa valeur, sa justesse, sa capacité à faire régner la justice et l'amour sur la Terre. Les CDZ eux-mêmes ont montré que les Hommes étaient dignes de la Terre et de vivre sur celle-ci. Ce sont au contraire les Dieux qui ne méritent pas ce respect. Héra a développé la Haine dans le cœur de Yeng Wang Yeh, elle a trompé Nü Wà, cette déesse au grand cœur, elle s'est joué de tous, et de Zeus lui-même en organisant ce jugement stupide. La bonne cause d'Athéna a été une nouvelle fois démontrée. Zeus savait que cette mascarade était organisée par certains Dieux. Il attendait l'intervention de Héra pour savoir à qui s'en prendre. C'est maintenant chose faite. Zeus et tout l'olympes condamnent maintenant Héra. Elle n'aura plus la parole sur les affaires de la Terre.

## 6 Nouvelle menace

La voix de Zeus redevient celle de l'esprit. Ce dernier parle à tous les CDZ et à Athéna. Ils ont réussi leur épreuve au prix de nombreuses vies. Malheureusement, l'esprit sait

que le mal n'a pas disparu de la Terre. Il craint que le voyage d'Athéna en Enfer n'ait réveillé le vrai Dieu des Enfers : Hadès. Une nouvelle guerre sainte va devoir commencer...

Addendum :

Cette dernière partie ne fait quasiment pas intervenir les PJ, ce qui est dommage. Il est donc conseillé de ne pas la jouer comme celle-ci, mais bel et bien de leur fournir de nouveaux back ground. Ainsi, proposez leur de jouer, Athéna, Héra, Zeus, Nü Wà, Yeng Wang Yeh, ceci juste après que les PJ aient essayé de convaincre Nü Wà de la bonne volonté d'Athéna et de la trahison de son père, Shih Tien. Pour les guider, vous ne pourrez que leur prêter des idées... Mais la fin doit se rapprocher de la situation suivante : Athéna et ses chevaliers en vie, tous prêts à affronter Hadès qui s'est réveillé...

Après quelques tests – Quelques conseils :

Le scénario a toujours été trop long. Il y a trop de combats qui se ressemblent au bout d'un moment. Ainsi, il y a possibilité de faire passer plus rapidement certains combats comme celui contre Sang Shan ou Heng Shan. De même, le combat contre les Pa Hsien n'est pas obligatoire, au contraire, souvent on le délaisse complètement. La dernière partie ou de nouveaux back Ground sont donnés a souvent été bien appréciée. Il est dommage de ne pas la faire. Il vaut mieux raccourcir le reste et les laisser pour de la vraie impro sur toute la fin.

Le problème de ce scénar est la linéarité. A vous de gérer ceci peut-être en laissant les PJ's aller vraiment où ils veulent et tomber « par hasard » sur un Guardian. Mais la chose n'est pas évidente.

Vous êtes morts...

Vous le savez car vous n'avez plus aucune sensation. Le monde extérieur a disparu de vos perceptions. Vous ne ressentez plus ni douleur, ni peur...

Alors, vous commencez à voir. Ce n'est pas la perception habituelle, la vue, non, c'est une image qui vous vient dans votre esprit. Vous vous trouvez dans un autre monde : l'Enfer. L'atmosphère autour de vous est glauque : humide, sombre, ténébreuse. Pourtant d'ici vous ressentez clairement une aura bonne et généreuse. Il n'y a pas de doute : c'est Athéna. Elle se trouve actuellement dans ces lieux obscurs avec vous. Cela vous étonne presque parce que vivant, vous n'arriviez plus à déceler sa cosmo-énergie.

Autour de vous il n'y a personne, mais un chemin semble vouloir vous diriger plus en avant. En le suivant, vous arrivez devant The dead station and the prophet place. Aux inscriptions qui se trouvent en ces lieux et que vous ne comprenez pas, vous réalisez qu'il s'agit ici de la véritable porte de l'Enfer. De cette place qui culmine sur les environs, vous apercevez un paysage brumeux de montagnes édentées, de roches à nu. Ce panorama est ponctuée de nombreux temples qui sont les dix Palaces de cette descente aux Enfers. Tout le monde passe par ces Palaces afin d'y être jugé et d'y recevoir sa sanction éternelle.

Le premier Palace se détache des autres par une formidable tour qui s'en élève. Il est composé de trois parties : The magic glass ower qui fait ressortir aux personnes qui y entrent leurs comportements bornés à les rendre débiles, The prayer Place où vont ceux qui ont mal utilisés leurs prières et the violant ghost Place où patientent les âmes violentes avant leur jugement.

Le second Palace est celui où la perversion et les abus sont réprimés. On y trouve d'abord the ethics lecturing School pour ceux qui n'avaient pas assez d'éthique. Après un séjour dans cette partie, on découvre the feces Reservoir où sont immegés des personnes telles que prostituées, voleurs, pirates, personnes corrompues... jusqu'à décomposition. Les autres parties sont : the starving hell pour ceux qui ont abusé de la nourriture, the death Bridge où tombent de peur dans le vide les âmes qui s'y aventurent, the dancing floor Hell où les âmes dansent sur un sol porté au rouge, the ice Hell où refroidissent ceux qui aiment montrer leur corps...

Le troisième Palace est le seul à juger les animaux, mais vous y trouvez entre autre : the « gouge the eyes Hell » pour punir ceux qui insultent les autres, les mal-honnêtes, ceux qui regardent des livres pornos..., the « slice the face Hell » pour punir ceux qui sont sans honte en les défigurant, the « hanging down head Hell » pour les ingrâts et the returning animal city pour les animaux...

Le quatrième Palace condamne plus particulièrement les tricheurs, les voleurs, les trafiquants de drogue : tous ceux qui ont profité des autres pour arriver à leur fin. On y répertorie : the drug forcing Hell pour ceux qui ont fabriqué et vendu de la drogue, the hot water boiling to hand Hell pour les voleurs, the mouth goring Hell pour les mauvaises langues, the hand cutting Hell pour les tricheurs et the toxic bee Hell pour ceux qui ont déshonoré les objets sacrés.

Le cinquième Palace est celui de l'administrateur Pao Koang réputé pour sa justice et sa dureté. On y trouve the house looking tower pour ceux qui veulent voir leurs descendants et leur maison et the heart digging Hell pour ceux qui ont eu mauvais cœur envers d'autres religions.

Le sixième Palace réprimende les écarts à la loi. The Mouse bite & cut penis Hell condamnent ceux qui ont abusé de leur sexe et eu trop d'enfants. The car pulling Hell est pour ceux qui ont violé le code de la route et eu des accidents. The mouth opening & suck pin Hell est reserve pour ceux qui ont une mauvaise voie. Enfin the Barbed wire net & brain eating

grasshopper Hell jugent ceux qui ont violé la loi en général. On trouve également dans ce Palace un véritable tribunal : the judge Court.

Le septième Palace possèdent six pièces : The extra-cruel burned brick Hell pour les bornés et les aigris, the fingers boiling burned iron channel Hell pour ceux qui ont mal utilisé leur main, the splittins stomach Hell pour ceux qui sont corrompus, cruels, the drop and carry stone Hell pour les obstinés et les arrogants, the Copper pan Hell pour ceux qui ont tué quelqu'un, utilisé de la magie noire..., et the cutting tongue and boring cheeks Hell pour ceux qui ont été mauvaise bouche.

Le huitième Palace est destiné à punir ceux qui ont nui aux autres. Il comprend the car running over body Hell pour les infidèles, les assassins, the Hands & legs cutting Hell pour ceux qui ont blessé d'autres personnes, les célérités...

Le neuvième Palace est le plus beau et le pire. En son sein coule la cascade de Jew Chuan. Il se compose de the oil boiling and splashing to body Hell pour ceux qui ont fait des livres de nus, the serpent Hell pour les tricheurs et les mal-honnêtes et de the abyss of Hell pour ceux qui ont commis les pire pêchers.

Lorsque vous arrivez au dixième Palace, votre âme a été purifiée par la traversée des neuf autres Palaces, qu'il faut déjà pouvoir traverser. Il s'agit du Palace qui vous guidera alors vers une certaine partie de l'Enfer, au Paradis ou vous renverra sur Terre. Vous trouverez dans ce Palace the birth seeing tower avec 360 marches pour voir le monde, the sin considering Place où Yeng Wang Yeh, Yama King, Lord of The Death vous attribuera votre sort éternel. Il y a alors the Mueng Po pavillon pour éviter la confusion lors de votre éventuel renaissance : vous y perdez tous vos souvenirs. The rotating whell Tower vous permettra alors d'accéder à un parmi les six ponts qui surplombe la rivière de sang. Il y a tout d'abord the Gold Brige pour aller au Paradis, the Silver Bridge qui transforme les âmes en esprits, gardiens des hommes, the Jade Bridge pour renaître riche, the Stone Bridge pour renaître en tant que personne normale, the wood bridge pour renaître pauvre et the Bamboo Bridge pour renaître en tant qu'animal. Enfin la sortie de ce Palace permet d'accéder aux Enfers, habitats des démons, esprits...

Enfin, the Tong Yu Palace est la demeure de Yeng Wang Yeh, d'où il peut tout contrôler.

Vous allez donc pouvoir passer tous ces Palaces, y séjourner pour payer vos crimes, vous amender. Mais à chaque Palace, vous sentez la toute puissance d'Athéna et sa cosmo-énergie si chaleureuse qui vous permet de passer au Palace suivant. Dans chaque endroit, vous rencontrez pourtant d'autres âmes qui errent, souffrent... Tous ces lieux sont sous la surveillance de Démons plus ou moins importants qui semblent jouir de ce spectacle.

Alors que vous arrivez au dixième Palace vous entendez un chant mélodieux, harmonieux provenir du haut de the birth seeing Tower. Vous pouvez alors y apercevoir Athéna qui contemple le monde. Sa voix est si gracieuse qu'elle vous emplit d'aise et vous sentez le poids des lieux s'affaiblir. L'atmosphère ténébreuse qui règne ici vous paraît presque supportable et votre vision se brouille. Vous semblez perdre à nouveau conscience. Vous n'entendez plus que la voix d'Athéna, si forte, si imposante. Ce n'est plus simplement un air mélodieux, mais des paroles qu'elle chante et qui vous sont adressées...

Chevalier, tu es mort pour moi... Mais tu n'en as pas le droit... Pas encore... Tu dois aider tes compagnons pour sauver la Terre... Pour ne pas qu'elle devienne comme cet endroit... décharné et décoloré... Je te guiderais sur Terre... Tu dois y retourner et vaincre Nü Wà et son père... et son père...

Alors vous perdez toute sensation avant de quasiment hurler de douleur en réintégrant votre corps...

# Saint Simu : Musique

## I Présentation

## II Les back Ground

## III Le scénario - Première partie

### ***A Lecture des back ground et Présentation de l'histoire***

- Pegasus Fantasy XI-1
- Soldier Dream XI-5
- Pegasus Ryu Sei Ken I-1
- Sanctuary, Precept of Death I-2
- Burn Cosmos I-4
- Pope Ares II-6

### **Arrivée à Rozan :**

- Far Reaching Five Old Peaks III-11
- Dilemma - Shadow Is Approching II-11
- Ares'Shadow III-13

### ***B The Jade Dragon Guardian***

- Sanctuary's Shudder III-7
- Hoo Yoku Ten Shoo - Immortal Bird's Wide Digression III-6
- Pope Ares II-6
- Fight! Sanctuary II-18
- Sanctuary, Precept of Death I-2
- Revenger Phoenix I-7

### **Mort des amis :**

- Sad Brothers I-9

### **Mort des PJ :**

- Inside a Dream II-2

### **Rencontre Zeus :**

- Warrior of Sagittarius II-3
- Another Field II-8

### **Sacrifice avec Athéna :**

- Escape from Devil Castle (unrecorded) IV-14
- Ikki's Theme II-15

### **Retour avec Vieux Maître :**

- New Battles II-16

### ***C The Black Tortoise Guardian***

### **Arrivée au pole Nord – Rencontre Hilda – Entrée temple :**

- Saint Seiya-Asgard IV
- New Wars Comes Up VI-3

**Arrivée du Guardian – Combat:**

- Mjolnir's Hammer IV-5
- Legendary God Warriors VI-4
- God Warrior vs. Saint IV-7

**Défaite des CDZ – Reprise de courage :**

- Saint Legend (Soldier Dream Instrumental) VI-9
- Gods' Dusk - Wagner Rock IV-10

**Victoire de Yoga :**

- Disconnected Friendship IV-4

**Aide du Guardian :**

- Polaris Hilda VI-1

**Mort du Guardian – Sortie du temple – Fin :**

- Save Goddess! IV-6
- Finish- Under the Wood of the 'World Tree' IV-11

***D The White Tiger Guardian***

**Arrivée au temple – Rencontre avec le Guardian :**

- Saori's Decision V-3

**Combat:**

- Underworld V-7
- Heated Saints V-6
- Phoenix Gen Ma Ken V-8

**Doute du Guardian – Son histoire :**

- Gemini's Betrayal V-9
- Athena's Death V-4

**Fin du Combat :**

- Confrontation V-12
- Challenge Gods V-5
- Unbending Will V-10

**Sacrifice du Guardian – Athéna vivante:**

- Deukalion's Big Floods V-11

**Enlèvement d'Athéna :**

- Corona Temple's Destruction V-14

***E The Red Phoenix Guardian***

**Combats jusqu'au temple :**

- Revenger Phoenix I-7
- Burn Cosmos I-4

**Arrivée devant le Guardian et combats :**

- Sanctuary, Precept of Death I-2
- Black Saint's Challenge I-8
- Group of Assassins II-17



- Galaxian Wars I-3
- Evil Goddess Eris II-1

### **Destruction du temple – Départ :**

- Golden Mantis VIII-7

## **IV Le scénario – Deuxième Partie**

### ***A The White Deity of The West***

- Sad Brothers I-9
- Promise in Protection Star I-5
- Goddedd's Saint I-6
- Era of Legend I-10
- Guidance of Constellation II-9
- Tranquility II-19
- Ciel II

### ***B The Gold Dragon Guardian***

### **Arrivée au temple de Nü Wà – Arrivée du Guardian :**

- Greatest Eclipse IX-13
- Pandora's Box IX-9

### **Combat musical avec le Guardian :**

- Twin Salas IX-5
- Saint Seiya-Mime's Arp IV
- Nibelung Ring VI-2

### **Mort de Seya et Yoga :**

- Inside a Dream II-2

### **Combat – Deuxième partie :**

- Another Holy War VII-3
- Shining! Bronze Cloth VII-4
- Andromeda Shun, That Fight (unrecorded) IV-13

### **Combat – Troisième Partie :**

- Glide! Pegasus II-5
- Seven Generals VII-8
- Time of Destruction VII-9
- Legend of Poseidon VII-10

### **Mort du Guardian – Arrivée de Nü Wà :**

- Mermaid's Calling VII-2

### ***C Nü Wà et Shih Tien***

### **Devant Nü Wà – Avec Shih Tien :**

- Illusions of 12 Temples (unrecorded) IV-12

### **Combat avec Shih Tien :**

- Devil Temple VIII-3
- Child of Dawn, Lucifer VIII-2
- Bell of Angelus Prayer VIII-6
- Arrow of Sun VIII-9

**Combat avec les Pa Hsien :**

- Siren Sorento VII-5

***D Le combat des Dieux***

**Devant Nü Wà et Athéna :**

- Ikki's Theme II-15

**Arrivée de Shih Tien :**

- Cosmo of Friendship II-20

**Résurrection d'Athéna :**

- Warrior of Sagittarius II-3
- Athena's Theme II-10
- Gather! Under the Supervision of Athena II-4

**Mort de Shih Tien – Arrivée de Héra – Zeus :**

- Opening- Northern Legend IV-1
- Save Goddess! IV-6
- Gold Cloth, Descent IV-8
- Finish- Under the Wood of the 'World Tree' IV-11

***E Fin :***

- Seven Senses II-14
- Athena's Love III-4
- Remember Sadness III-12
- Resting of Warrior III-5
- Blue Forever - TV Size III-17
- Soldier Dream XI-5

## Saint Simu : Musique 2

### CD 1 :

- Mélancoliques, tristes, lentes :

1, 2, 3, 4 : Tristesse, pertes d'amis, défaite amère  
5 : Harpe : Mélancolie, à remettre souvent  
6, 7, 8, 9 : Mélancolie, musique poignante, espoir  
10, 11 : thèmes musicaux

Les titres principaux : 1, 2, 5, 8

- Transitions

12, 13, 14 : Découverte, Sanctuaire  
15, 16 : Fin triste  
17, 18, 19, 20, 21, 22 : Asgard  
23 : Espoir, brillance

Les titres principaux : 14, 16, 18, 21

### CD 2 :

- Thèmes Saint Seya

1, 2, 3 : Thèmes du DA

- Combats

4, 5 : Sanctuaire, calme  
6, 7, 8 : Sanctuaire, rapide  
9 : suspens  
10 : Reprise des combats  
11, 12 : Calme  
13, 14, 15 : Asgard, rapide  
16, 17, 18, 19 : Divers, calme

Les titres principaux : 6, 8, 9, 14, 16, 18

- Victoire

20, 21, 22 : fin calme  
23, 24  
25 : Fin

## Historique des Chevaliers du Zodiaque :

Saori est la réincarnation d'Athéna. Il y en a une à peu près tous les deux cents ans pour vaincre le mal qui renaît sur Terre. Elle est née au Sanctuaire, le lieu de formation de tous les Chevaliers d'Athéna, défenseurs de la déesse. Athéna est de tout temps la gardienne de la paix sur Terre et possède autour d'elle une garde d'honneur de 75 Chevaliers : 36 Chevaliers de Bronze, 24 Chevaliers d'Argent, 12 Chevaliers d'Or et trois Chevaliers femmes.

Mais peu après sa naissance, le grand pape tente d'assassiner le bébé. Le Grand Pope est normalement le représentant d'Athéna sur Terre pendant son absence. Aïoros, Chevalier d'or du Sagittaire réussit à sauver in extremis Athéna de la mort. Le Grand Pope le fait alors passer pour un traître aux yeux des autres chevaliers et prétend qu'Athéna est toujours au sanctuaire, même si personne ne la voit. Aïoros meurt alors des suites des blessures que le Chevalier d'or du Capricorne lui inflige croyant tuer un traître. Mais le bébé est sain et sauf et c'est Matsumi Kido qui va la trouver dans les ruines des temples grecs et l'élever comme sa petite fille. Il va alors recréer autour d'elle sa garde royale en constituant un pensionnant de jeunes orphelins qu'il envoie ensuite aux quatre coins du monde pour qu'ils rapportent tous une armure de Bronze. Seya est envoyé au sanctuaire, Shyriu à Rozan aux cinq pics, Shun sur l'île d'Andromède, Yoga en Sibérie et Ikky sur l'île de la mort. Lorsqu'ils reviennent au Japon, ils ne savent pas que Saori est la réincarnation d'Athéna, mais l'apprennent au cours des épisodes. En effet, le grand pape envoie contre eux d'abord les Chevaliers Noirs guidés par Ikky, puis des chevaliers de Bronze, des Chevaliers d'Argent. Les Chevaliers d'Athéna vont vaincre tous ces obstacles et se rendre au sanctuaire pour affronter le Grand Pope.

Là ils ont douze heures pour sauver Athéna dont le cœur est transpercé par une flèche d'or. Seul le Grand Pope peut la sauver et les Chevaliers d'Athéna vont donc devoir traverser les douze maisons du Zodiaque, gardées chacune par un Chevalier d'Or. Pour réussir ce miracle, les chevaliers vont devoir s'éveiller au septième sens, celui qui permet de contrôler les six autres sens : l'ouïe, le toucher, la vue, le goût, l'odorat et la pensée.

Mû, Chevalier d'Or du Bélier, n'est pas un ennemi et se méfiait déjà du Grand Pope. Aldébaran, Chevalier d'Or du Taureau va éprouver les Chevaliers d'Athéna, mais devant la ténacité de Seya, va les laisser passer. Saga, Chevalier d'Or des Gémeaux est celui qui a tué le vrai Grand Pope pour prendre sa place. Après un combat contre Andromède, les Chevaliers d'Athéna peuvent poursuivre. C'est Shyriu qui va vaincre le Masque de Mort, Chevalier d'Or du Cancer véritable tyran. Seya va affronter Aïor, Chevalier d'Or du Lion, frère d'Aïoros, Chevalier d'Or du Sagittaire. Aïor est en fait contrôlé par le Grand Pope contre lequel il s'était rebellé en comprenant que Saori était la vraie Athéna. Ikky va vaincre le Chevalier d'Or de la Vierge : Shaka en se détruisant avec ce dernier. Yoga a été fait prisonnier d'un cercueil de glace par Camus, Chevalier d'Or du Verseau dans la maison de la Balance contrôlée normalement par le Vieux Maître, maître de Shyriu, absent de sa maison, contre le Grand Pope depuis le départ. Grâce à l'armure de la Balance, prêtée par son maître, Shyriu va pouvoir libérer Yoga et Shun va le réchauffer de la chaleur de son corps et de sa cosmo-énergie. Yoga affrontera alors le Chevalier d'Or du Scorpion, Milo qui le sauvera en comprenant son erreur. Dans la maison du Sagittaire, tous les Chevaliers subiront une épreuve placée par Aïoros. Shyriu tuera le Chevalier d'Or du Capricorne : Shura, en perdant quasiment la vie. Shura, comprenant son erreur sauvera in extremis Shyriu en se sacrifiant pour ce dernier. Lui qui se voulait le plus fervent défenseur d'Athéna a failli. Yoga affrontera enfin son maître Camus, Chevalier d'Or du Verseau et y perdra la vie avec le maître de son professeur. Andromède vaincra en se sacrifiant également le Chevalier d'Or du Poisson : Aphrodyte, pour qui seule la victoire compte.

Finalement, Seya arrive jusqu'au temple du Grand Pope qui se révèle bon et généreux : bon côté des Gémeaux, avant de vouloir le tuer sauvagement : mauvais côté. Ikky revenu dans ce monde par la puissance du Chevalier d'Or de la Vierge : Shaka et de celui du Bélier : Mû ira aider Seya pendant que ce dernier parvenant à l'autel d'Athéna sauvera cette dernière à l'aide du Bouclier de la Justice, deuxième artefact d'Athéna avec Niké, la déesse de la justice symbolisée par son sceptre. Athéna gravira alors les marches, franchira les douze maisons accompagnées des cinq Chevaliers d'Or toujours vivants : Mû, Aldébaran, Aïor,

Shaka, Milo. Elle vaincra alors seule Saga, Chevalier d'Or des Gémeaux et usurpateur. Avant de mourir ce dernier lui demande pardon et retrouve sa bonté initiale.

Alors que les Chevaliers croient avoir retrouvé la paix, Hilda de Polaris, prêtresse d'Odin à Asgard un pays nordique est soumise au pouvoir de Poséidon, Dieu de la Mer par l'intermédiaire de l'anneau des Nibelungen. Hilda réveille alors les Guerriers divins d'Odin. Pour pouvoir détruire l'anneau des Nibelungen, les Chevaliers du Zodiaque doivent réunir les sept saphirs d'Odin qui leur permettront d'obtenir l'épée d'Odin qui libérera la princesse. Seya affronte Thor de Phesda, guerrier divin de Gamma qui reconnaît que la Hilda qui lui demande de combattre n'est pas la vraie Hilda, bonne et généreuse. Shyriu vaincra Fenrir d'Alioth, guerrier divin d'Epsilon qui gouverne aux loups qui a été recueilli par des loups lorsque ses parents sont morts, abandonnés par leurs amis. Hagen de Merak, Guerrier divin de Beta se battra contre Yoga. Hagen est dévoué à la sœur d'Hilda, mais meurt tiraillé par le devoir. Shun, puis Ikky affronteront Mime de Benethnash, Guerrier divin d'Eta, aussi le plus attachant, qui semble être totalement pur et ne contenir aucune haine pour ses adversaires. Son histoire est en fait celle de l'assassinat de son père adoptif lorsque Mime a appris que ce dernier avait tué (par erreur) ses véritables parents. Alberich de Megrez, Guerrier divin de Delta est un être assoiffé de pouvoir qui sait qu'Hilda est contrôlée par Poséidon, mais qui veut en récupérer toute la gloire. C'est Shyriu qui réussira à vaincre ce guerrier. Syd de Myzar, Guerrier divin de Zeta est vaincu par Shun, mais ce Guerrier possède en fait un frère jumeau, inconnu de tous, même de lui, qui le suit comme une ombre et l'aide : Bud d'Alcor duquel il a été séparé à la naissance et qui a vécu difficilement alors que Syd avait tous les avantages. Ce Guerrier divin prend alors la place de son frère qui pour lui a toujours été le privilégié. Il s'aperçoit en fait que son frère n'est pour rien dans cette fatalité du destin en voyant l'amour fraternel qui existe entre Shun et Ikky. Finalement, Bud arrêtera le combat pour aller enterrer son frère. Siegfried de Dubhe, Guerrier divin d'Alpha est le plus puissant de tous les Guerriers divins. Comme le Siegfried de la légende tout son corps est invulnérable sauf une petite partie. Siegfried était amoureux de la princesse Hilda avant que les forces du mal ne la contrôlent. Il lui obéit donc aveuglément, mais alors intervient le général Sirène de Sorente, gardien du pilier de l'Atlantique sud, aux ordres de Poséidon qui lui révèle que Poséidon contrôle Hilda. Siegfried se sacrifie donc pour détruire ce général. Le combat final opposant Hilda et Seya va alors commencer. Seya réussit à réunir les sept saphirs d'Odin et l'armure d'Odin ainsi réveillée lui permettra de briser l'anneau maléfique. Hilda sauve alors Athéna qui brûlait sa cosmo-énergie en priant le Dieu Odin pour ralentir la fonte des glaces qui aurait inondé la Terre. Mais alors, elle est emportée par un vague dans le sanctuaire sous-marin de Poséidon.

Ce dernier déchaîne le déluge sur Terre de manière à la purifier totalement en détruisant l'espèce humaine avant de recréer une nouvelle civilisation. Mais les Chevaliers du Zodiaque veillent et partent au secours d'Athéna. Ils trouvent notamment un passage pour aller jusqu'au sanctuaire sous-marin depuis le royaume d'Asgard. Athéna s'y réveille et Julian Solo lui propose de gouverner le monde avec lui. Julian est la réincarnation de Poséidon. Athéna refuse et il l'enferme dans Main Blade Winner, le pilier centrale du sanctuaire de Poséidon qui se remplit d'eau : le déluge destiné à la Terre. Le sanctuaire est maintenu par sept piliers soutenant les sept mers et le pilier centrale. Pour sauver Athéna, les Chevaliers doivent utiliser l'armure d'or de la Balance en détruisant les piliers du sanctuaire sous-marin.

Seya va alors tout d'abord affronter Bian de l'hippocampe, gardien du pilier du Pacifique Nord. Shun affronte Io de Scylla gardien du Pacifique Sud. Leurs armures sont exceptionnelles grâce au sang des Chevaliers d'Or utilisé pour les faire renaître. Puis Shyriu affronte Krishna de Chrysaor et rompt la lance d'or de celui-ci grâce à Excalibur, don du Chevalier d'Or du Capricorne. Seya, Yoga et Shun manquent ensuite de mourir contre Kassa des Lyumnades, gardien du pilier de l'océan Antarctique qui prend l'apparence des êtres que ces chevaliers aiment le plus : Seïka la sœur de Seya, Camus Chevalier d'Or du Verseau, Ikky le frère de Shun. C'est le Chevalier Phoenix qui finalement le tuera, le général n'ayant pas réussi à trouver tout de suite la personne qu'il aimait le plus : Esméralda, celle qui l'avait soutenu pendant son entraînement sur l'île de la mort. Yoga lutte ensuite contre Isaak du

Kraken, général du pilier de l'Arctique qu'il connaît : c'est le deuxième élève du maître de cristal avec qui s'est entraîné Yoga et envers qui il a une dette. En effet Isaak à sauver Yoga de la mort et y a perdu un œil. Laissez pour mort, Poséidon le sauve et en fait un de ses généraux. Yoga qui refuse d'abord de le tuer par trop de sentimentalité y est obligé en utilisant la tactique de Camus. Phoenix apprend alors que Canon des Gémeaux, le frère jumeau de Saga, Chevalier d'or des Gémeaux est à l'origine de cette bataille. C'est lui qui avait réveillé le mal en Saga qui l'avait emprisonné au cap Sunion pour éviter qu'il ne fasse du mal à Athéna dont il voulait prendre la place. Protégé par une puissante cosmo-énergie, Canon avait trouvé le sanctuaire sous-marin de Poséidon et avait réveillé le Dieu Poséidon qui s'est réincarné dans Julian Solo. Toutefois, nourrissant des rêves de puissance, Canon était bien décidé à laisser le Dieu sommeillé, prisonnier du corps de Julian pour être le seul maître de la Terre. Canon a donc pris l'armure du Dragon des mers, général en chef des armées de Poséidon et gardien du pilier de l'Atlantique Nord. Shun qui lutte contre le général sirène de Sorente, gardien du pilier de l'Atlantique Sud, qui avait finalement survécu à l'attaque de Siegfried est sauvé par le chant d'Athéna. Sorente est le seul général de Poséidon à comprendre la trahison de Canon et à aider les Chevaliers du Zodiaque par la suite.

Mais il reste ensuite aux Chevaliers d'Athéna à affronter Poséidon lui-même. La cosmo-énergie de ce Dieu est telle que chaque coup des Chevaliers est retourné contre eux. Aïoros, Chevalier d'Or Du Sagittaire prête alors son armure à Seya dont l'armure a été détruite par Poséidon. Seya décoche plusieurs fois la flèche de la Justice sur Poséidon et les autres Chevaliers du Zodiaque lui servent de bouclier humain lorsque la flèche est retournée par Poséidon. Toutefois, devant la volonté de tous ces chevaliers, Poséidon n'arrivera pas à retourner la flèche qui lui ôtera son casque. Alors le véritable esprit de Poséidon se réveillera. Pendant l'interstice, Camus prête également son armure à Yoga et Shyriu revêt l'armure d'Or de la Balance. Mais les armes de la Balances se révèlent incapable de détruire le pilier central. Seya est alors projeté contre celui-ci en faisant exploser sa cosmo-énergie et propulsé par les attaques de ses compagnons. Il réussit alors à détruire le pilier central et à sauver Athéna. Mais Poséidon est Dieu et c'est à Athéna de le vaincre. Pour cela, c'est l'amour, le sacrifice de ses Chevaliers qui vont lui permettre de dévier les attaques de Poséidon avant qu'elle ne l'oblige à quitter le corps de Julian pour l'enfermer dans l'urne sacrée d'Athéna et l'emprisonner pour l'éternité.

Le sanctuaire sous-marin est donc détruit par les seuls Chevaliers de Bronze, les Chevaliers d'or toujours vivants n'étant pas intervenus, on ne sait pourquoi...

## Chevalier d'or :

<b>Vitalité :</b>	100
-------------------	-----

<b>Motivation :</b>	10
---------------------	----

### Armure d'or

<b>Classe de Protection :</b>	100	130 contre le froid et le chaud
<b>Etat :</b>	400	

<b>Attaques</b>	<b>Description</b>	<b>Force</b>
Flèche de la justice	La flèche d'or du Sagittaire ne rate quasiment jamais sa cible. Nécessite une motivation de 7.	Pour la contrer : (20+3D10)*Motiv  Dégâts : (25+4D10)*Motiv
Armes de la Balance	Les douze armes d'or du Chevalier d'Or de la Balance. Nécessite une motivation de 7.	150+5D10
Excalibur	L'épée légendaire dans les membres du Chevalier d'Or du Capricorne. Nécessite une motivation de 8.	(12+3D6)*Motiv
Exécution de l'Aurore	Tactique secrète du Chevalier d'Or du Verseau permettant de se rapprocher du zéro absolu. Nécessite une motivation de 7.	(12+3D6)*Motiv
Cercueil de Glace	Réalisation d'un cercueil quasi indestructible du Chevalier d'Or du Verseau. Nécessite une motivation de 7.	100+4D20
Galaxian Explosion	Tactique du Chevalier d'Or des Gémeaux et de Canon des Gémeaux. Nécessite une motivation de 8.	(14+3D8)*Motiv

# Les Huit Pa Hsien

Esprits de Nü Wà :

<b>Vitalité :</b>	0
-------------------	---

<b>Motivation :</b>	4
---------------------	---

Armure :

<b>Classe de Protection :</b>	1
<b>Etat :</b>	Les vases les contenant peuvent se briser d'un coup.

<b>Attaques</b>	<b>Description</b>	<b>Force</b>
Mental Distraction	L'ennemi ne retrouve plus son chemin.	(20+1D6)*Motiv
Organism Perturbation	L'ennemi ne contrôle plus ses membres	(20+1D6)*Motiv
Anger	L'ennemi ressent une brusque colère paralysante qui peut être rejetée sur un autre ennemi.	(20+1D6)*Motiv



# Tai Shan

## Black Tortoise Guardian

<b>Vitalité :</b>	100
-------------------	-----

<b>Motivation :</b>	6
---------------------	---

Armure :

<b>Classe de Protection :</b>	100	Et 130 pour les attaques par le froid
<b>Etat :</b>	400	

<b>Attaques</b>	<b>Description</b>	<b>Force</b>
Ice Storm	Projète une tempête de glace sur son ennemi.	(4+1D6)*Motiv
Frozen hell	Gèle les membres de son adversaire. Nécessite une motivation de 3.	(8+2D6)*Motiv
Black Tortoise Shell	Arrête le mouvement des particules de son adversaire. Nécessite une motivation de 5.	(14+3D6)*Motiv
Black Appel	Gèle les armures de classes inférieures à 50. Elles éclatent sous le froid. Nécessite une motivation de 6.	(20+3D6)*Motiv

# Heng Shan

## White Tiger Guardian

<b>Vitalité :</b>	100
-------------------	-----

<b>Motivation :</b>	7
---------------------	---

Armure :

<b>Classe de Protection :</b>	40
<b>Etat :</b>	400

<b>Attaques</b>	<b>Description</b>	<b>Force</b>
Tiger Hurt	L'ennemi est lacéré par des crocs acérés.	$(4+1D6)*\text{Motiv}$
White Dream	L'ennemi ne peut plus voir le Guardian, mais aperçoit un monde magnifique, avec une vaste végétation... Nécessite une motivation de 4.	$(5+2D4)*\text{Motiv}$
White Tiger Fang	Un faisceau d'énergie tout blanc est projeté à la vitesse de la lumière. Nécessite une motivation de 6.	$(14+3D6)*\text{Motiv}$

# Sang Shan

Red Phœnix Guardian :

<b>Vitalité :</b>	100
-------------------	-----

<b>Motivation :</b>	6
---------------------	---

Armure :

<b>Classe de Protection :</b>	100	120 contre la chaleur
<b>Etat :</b>	400	

<b>Attaques</b>	<b>Description</b>	<b>Force</b>
Souffle foudroyant	Projète un souffle brûlant sur ses adversaires à partir du feu de la coupole.	(4+1D6)*Motiv
Sable Dust	Envoie une poussière de sable sur ses adversaires. Nécessite une motivation de 3.	(6+2D6)*Motiv
Tai O'Toshi	Prise de Judo au corps à corps. Nécessite une motivation de 2.	(6+3D4)*Motiv
Red Phœnix Blow	Le bec du Phœnix transperce son adversaire. Nécessite une motivation de 6.	(14+2D10)*Motiv

# Shang Ti

## Gold Dragon Guardian :

<b>Vitalité :</b>	120
-------------------	-----

<b>Motivation :</b>	10
---------------------	----

Armure :

<b>Classe de Protection :</b>	150	170 contre la chaleur et le froid
<b>Etat :</b>	500	

<b>Attaques</b>	<b>Description</b>	<b>Force</b>
Protection Bolt	Protège le Guardian contre tous les coups en contractant l'air autour de lui. Il peut même rediriger les coups reçus. Nécessite une motivation de 5.	$(10+2D10)*\text{Motiv}$
Gold Illumination	Une gerbe d'or envahit tout l'espace : c'est de l'énergie à l'état pur. Nécessite une volonté de 6.	$(12+3D6)*\text{Motiv}$
Gold Dragon Song	Une musique divine s'attaque directement à l'esprit de l'adversaire qui ne peut plus rien faire. Nécessite une motivation de 8.	$(15+4D6)*\text{Motiv}$

# Shih Tien

Yeng Wang Yeh, Yama King, Lord Of Death :

<b>Vitalité :</b>	550
-------------------	-----

<b>Motivation :</b>	20
---------------------	----

Armure :

<b>Classe de Protection :</b>	1
<b>Etat :</b>	1

<b>Attaques</b>	<b>Description</b>	<b>Force</b>
Circle Of Death	Protège Shih Tien contre toute attaque en projetant l'attaque contre son propriétaire. Nécessite une motivation de 20.	220+3D10
Yama Honor	Prend la possession d'une armure pour qu'elle abandonne celui qui la porte. Nécessite une motivation de 20	150+4D20
Hell Destruction	Réduit en poussière l'armure visée. Nécessite une motivation de 20.	50+3D20
Hell Way	Envoie en Enfer ses assaillants. En Enfer on rajoute 2D20 à tous ses coups. Nécessite une motivation de 20.	200+3D20
Death Sceptisum	Abaisse la motivation de l'adversaire. Nécessite une motivation de 20.	1D10
Yama King Touch'	Toucher glacial provoquant la destruction de l'âme ou du corps. Nécessite d'être le Yama King.	380+5D10

# Yoga

## Chevalier de bronze du Cygne

<b>Vitalité :</b>	80
-------------------	----

<b>Motivation :</b>	1
---------------------	---

Armure :

<b>Classe de Protection :</b>	40	50 contre le froid
<b>Etat :</b>	200	

<b>Attaques</b>	<b>Description</b>	<b>Force</b>
Poussière de diamant	Envoie une poussière glacée sur l'ennemi.	(6+3D4)*Motiv
Le tonnerre de l'aube	Projète une tempête gelée sur l'adversaire. Nécessite une motivation de 3.	(10+3D4)*Motiv
Immobilisation	Immobilise son adversaire en lui gelant les pieds, mais rend Yoga vulnérable pendant ce temps-là.	(20+2D4)*temps
Exécution de l'Aurore	Forme la jarre du cygne du Verseau au-dessus de sa tête et produit un souffle glacial se rapprochant du zéro absolu. Nécessite une motivation de 7.	(12+3D6)*Motiv
Cercueil de glace	Emprisonne son ennemi dans un cercueil de glace éternel des plus résistant. Nécessite une motivation de 7.	100+4D20

# Yoga, chevalier de bronze du cygne :



Ma mère est morte dans les eaux gelées de l'océan Arctique. Avant de prendre le bateau ce jour-là, elle m'avait remis son chapelet qui ne m'a plus quitté depuis, symbole du Dieu en lequel elle croyait. Puis, en pleine mer, elle n'a pu être sauvée comme moi du naufrage de notre bateau. Tout petit je l'ai vue mourir sous mes yeux, engloutie par la mer et depuis, cette image me hante et le souvenir de ma mère m'obsède. Plus tard je suis revenu sur les lieux. Son bateau se trouve maintenant sous une épaisse couche de glace quasiment indestructible. J'ai voulu devenir chevalier pour pouvoir aller la rejoindre et me recueillir sur son corps conservé pour l'éternité par le froid des océans.

Après la perte de ma mère, monsieur Mitsumasa Kido m'avait recueilli dans son orphelinat où j'ai fait la connaissance de Seya, Shyriu, Shun et son frère Ikky, et bien d'autres. Lorsque j'ai été envoyé pour m'entraîner et ramener une armure de bronze, c'est en Sibérie que je suis allé, non loin de l'endroit où j'avais perdu ma mère. Je me suis entraîné avec Isaak sous la direction du Seigneur Cristal, chevalier d'Argent. Après un entraînement sévère, j'ai pu être capable de briser la glace me barrant l'accès jusqu'à ma mère. Mais en m'y rendant j'ai été pris dans les nombreux tourbillons qui sillonnent la zone. Je ne dois la vie qu'à Isaak qui est alors venu me sauver au péril de sa vie. Je le croyais d'ailleurs mort jusqu'à peu. J'ai ensuite pu revêtir l'armure de Bronze du Cygne. De retour en Grèce, j'ai participé au tournoi galactique organisé par Saori Kido, la petite fille de monsieur Kido. Mais alors que nous lutions pour la possession de l'armure d'Or du Sagittaire, Ikky est apparu métamorphoser et s'en est emparé. Nous avons pu lui faire reprendre raison en apprenant que le Grand Pope était derrière toute cette histoire et que nous avions le devoir de protéger Saori, réincarnation d'Athéna sur Terre. A cause du Grand Pope, j'ai été obligé d'affronter mon propre maître dont l'esprit était contrôlé par le Pope. J'ai ainsi tué celui qui m'avait tout appris avant qu'il ne redevienne lui-même. Ce souvenir est un des plus durs qu'il me reste. Après avoir affronté les chevaliers noirs dirigés par Ikky, les chevaliers d'argent envoyés par le Pope nous avons été confrontés aux terribles Chevaliers d'Or du Sanctuaire représentant les douze signes du zodiaque. Pour les vaincre, nous n'avions d'autres solutions que de nous élever au septième sens, celui gouvernant les six autres sens. Mais en affrontant le Chevalier des Gémeaux dans sa maison, j'ai été envoyé dans la maison de la Balance où m'y attendant mon plus redoutable adversaire : le Chevalier d'Or du Verseau : Camus. Camus n'est autre que le maître de mon maître. Il a essayé de m'ouvrir au septième sens, mais je lui suis resté imperméable, m'enfermant dans mes souvenirs et l'amour que je porte à ma mère, incapable de frapper mon maître. Il m'a donc fait l'honneur de me frapper avec la plus terrible de ses attaques : l'Exécution de l'Aurore avant de m'enfermer dans un cercueil de glace, indestructible même des Chevaliers d'Or. Mais Shyriu m'en a libéré grâce aux armes de l'armure d'Or de la Balance capable de détruire les étoiles elles-mêmes. Shun en intensifiant sa cosmo-énergie au maximum a réussi à réchauffer la mienne et m'a sauvé d'une mort certaine. Je leur dois à tous le vie. J'ai ainsi pu affronter Milo, Chevalier d'Or du Scorpion. Mais devant la puissance de ce chevalier, je n'ai rien pu faire d'autre que me traîner misérablement sur le sol de sa maison pour continuer la lutte, incapable de le tuer. Devant ma détermination, Milo m'a laissé le passage libre, arrêtant les hémorragies qu'il avait provoquées en moi. C'est ainsi que je suis parvenu jusqu'au seuil de la maison du Verseau où mon maître m'attendait. J'y ai livré le plus terrible de mes combats. J'ai dû oublier toute la tristesse que j'avais en moi à cause de ma mère, de mon défunt maître, j'ai dû puiser jusque dans les dernières ressources de mon âme pour sauver Athéna au seuil de la mort. Grâce à elle j'ai pu atteindre le septième sens et maîtriser l'Exécution de l'Aurore, l'attaque de mon adversaire et maître. Nous nous sommes alors entretués. Athéna m'a permis de revenir à la vie pour voir Seya vaincre le Chevalier d'Or des Gémeaux, usurpateur de l'identité du Grand Pope. Mais je ne pourrais jamais oublier le sacrifice de mon maître, le Chevalier d'Or du Verseau pour me rendre plus fort et devenir un vrai défenseur d'Athéna.

Pourtant, alors que je croyais finies toutes les batailles, une autre s'est ouverte, à Asgard, au pôle Nord contre Hilda de Polaris et les Guerriers divins. J'ai dû y affronter Hagen de Merak, Guerrier divin de Beta. Ce Guerrier redoutable possédait les deux faces de combat : à la fois le froid glacial de Nord et la fournaise intenable des volcans. Amoureux de la princesse Freya, sœur de Hilda de Polaris, il combatta jusqu'à la déraison pour Hilda, allant jusqu'à frapper sa bien aimée, avant de se rendre compte de son erreur. C'est grâce à la technique de mon maître que j'ai pu en venir à bout et le ramener à la raison.

Nous avons par la suite appris que Poséidon était à l'origine de la manipulation de la princesse Hilda. Ayant enlevé Athéna, nous avons dû nous rendre dans son sanctuaire sous-marin et y affronter les sept généraux des mers. J'ai failli y perdre la vie contre Kassa des Lyumnades, général de l'océan Antarctique qui avait pris l'apparence de mon maître le Chevalier d'Or du Verseau, Camus, copiant jusqu'à son attaque. Mais Ikky nous a guéris. Je me suis alors rendu au pilier de l'océan Arctique où j'ai eu la surprise de retrouver mon ami de formation : Isaak, général de Poséidon du Kraken. J'ai alors appris qu'il avait perdu un œil en tentant de me sauver de la mort et que Poséidon lui-même l'avait sauvé de la mort. Je lui donc offert mes yeux, incapable de frapper mon ami. Mais de même que contre le Chevalier d'Or du Verseau, j'ai dû me résoudre à l'affronter et c'est grâce aux armes de mes maîtres : le Seigneur Cristal et Camus, dont les âmes m'accompagnaient durant ce combat que j'ai dû le tuer. Ensuite contre Poséidon, j'ai découvert la puissance d'un Dieu. Mais Camus m'est à nouveau venu en aide en me prêtant l'armure d'Or du Verseau pour me protéger des coups du trident de Poséidon. Avec Shyriu nous avons alors pu projeter Seya contre Main Blade Winner, le pilier central de l'empire pour le détruire et sauver Athéna.

Maintenant les combats sont finis, mais il me reste le goût amer de la perte de ma mère, de mon maître le Seigneur Cristal, de mon maître Camus, de mon ami Isaak. A croire qu'à chaque fois je dois détruire un peu plus des amis qui me sont chers...



# Shyriu

## Chevalier de bronze du dragon

<b>Vitalité :</b>	80
-------------------	----

<b>Motivation :</b>	1
---------------------	---

## Armure de Bronze du Dragon

<b>Classe de Protection :</b>	40	Le Bouclier a une classe de protection 80
<b>Etat :</b>	200	

<b>Attaques</b>	<b>Description</b>	<b>Force</b>
La colère du Dragon	La violence du dragon dans un coup de poing.	$(10+2D4)*\text{Motiv}$
Excalibur	L'épée sacrée cachée dans son bras droit. Elle tranche tout. Nécessite une motivation de 8.	$(12+3D6)*\text{Motiv}$
Explosion du Dragon	Sacrifice de Shyriu qui se projète dans le ciel avec son ennemi. Les deux meurent en une étoile filante. Nécessite une motivation de 5.	Mort de l'adversaire

## ***Shyriu, Chevalier de Bronze du Dragon :***



Orphelin, j'ai été recueilli par monsieur Mitsumasa Kido, dans son orphelinat. Là, j'y ai connu Seya, Yoga, Shun et son frère Ikky, et les autres. Ensemble, nous avons été entraînés dès notre plus jeune âge à l'art du combat. Ensuite, j'ai été envoyé à Rozan, aux cinq pics, suivre l'enseignement du Vieux Maître. J'avais pour compagnon Oko qui rêvait de devenir le chevalier le plus fort. Mais le Vieux Maître a été obligé de l'expulser tant sa soif de vaincre et ses désobéissances incessantes ne lui permettaient plus de suivre la formation d'un vrai chevalier. J'y ai lutté sous tous les temps, apprenant à être en harmonie avec la nature, à la dominer. C'est également aux cinq pics que j'ai connu Shunrei, une petite orpheline recueillie par le Vieux Maître. Nous sommes tout de suite devenus amis puis des liens encore plus forts se sont créés. J'ai enfin pu revêtir l'armure sacrée du Dragon en inversant le cours de la cascade de Rozan.

Puis je suis retourné en Grâce où Saori Kido avait organisé le tournoi galactique dont l'enjeu était l'armure d'or du Sagittaire. Nous ne savions pas à l'époque qu'il existait douze armures d'or... Au cours de ce tournoi j'ai affronté Seya, Chevalier de Bronze de Pégase. Ce redoutable chevalier a réussi à trouver la faiblesse de ma plus fulgurante attaque : la Colère du Dragon. En lançant cette attaque, je baisse effectivement ma garde et laisse mon cœur une fraction de seconde sans protection. Seya a réussi à m'y frapper d'un coup qui aurait pu me tuer si juste après, sur les implorations de Shunrei, il ne m'avait frappé dans le dos au même endroit pour faire repartir les battements de mon cœur. Puis, j'ai dû partir à la recherche de Mü, le seul être capable en ce monde de réparer les armures mortes des Chevaliers, pour redonner vie aux armures de Pégase et du Dragon. Mais j'y ai appris que le seul moyen pour redonner vie à une armure est de lui donner un tiers de son sang. J'ai donc risqué ma vie pour sauver l'armure de celui qui m'avait sauvé après m'avoir battu. Nous avons ensuite dû affronter les Chevaliers Noirs guidés par Ikky, le frère de Shun, alors aux ordres du Grand Pope, mais très vite, il s'est rallié à notre cause et à celle d'Athéna qui n'était autre que Saori Kido. Nous avons ensuite fait face aux chevaliers d'Argent et c'est contre le Chevalier de la Méduse que j'ai perdu mes deux yeux pour vaincre ce redoutable adversaire sans regarder la tête de Méduse. J'ai alors appris à combattre sans ma vue et notamment contre Oko, mon ancien compagnon revenu se venger. Puis je suis parti avec mes amis à l'attaque du sanctuaire et du Grand Pope en devant affronter les douze Chevaliers d'Or, chacun gardant une maison, pour sauver Athéna.

Durant cette bataille, j'ai affronté Masque de Mort, Chevalier d'Or du Cancer que j'avais déjà rencontré aux Cinq pics. Mais alors, Mü, Chevalier d'Or du Bélier m'avait protégé. Cette fois-ci, Masque de Mort m'a envoyé dans le pays intermédiaire de la mort où les âmes vont se jeter dans un puits sans fond menant jusqu'en Enfer. Ce sont les pleurs de Shunrei et la tentative du Masque de Mort de la tuer qui m'ont permis de m'éveiller au septième sens et de pouvoir venir à bout du Chevalier d'Or. En ayant atteint le septième sens, j'ai pu recouvrer la vue. J'ai ensuite pu libérer Yoga prisonnier d'un cercueil de glace créé par le Chevalier d'Or du Verseau : Camus, en utilisant l'armure d'Or de la Balance qui n'était autre que celle de mon Vieux Maître : Doko de la Balance. Puis, je me suis retrouvé confronté à Shura, Chevalier d'Or du Capricorne, assassin d'Aïoros, Chevalier d'Or du Sagittaire alors que celui-ci voulait sauver Athéna bébé. Shura a en fait toujours cru défendre Athéna et être le plus dévoué de ces Chevaliers. Il avait même reçu en présent Excalibur, cette épée mythique capable de trancher n'importe quel métal. Je me suis aperçu de la puissance de cette épée lorsqu'il a tranché le bouclier du Dragon pourtant réputé le plus solide de l'univers. Pour vaincre Shura, j'ai dû rompre ma promesse faite au Vieux Maître et invoquer la fureur de l'Ultime Dragon, un coup redoutable entraînant la mort immédiate de l'adversaire, mais également la mienne. Je me suis sacrifié pour Athéna et en voyant ma dévotion, Shura n'a pu que comprendre l'étendu de son erreur. Il m'a alors sauvé la vie en se sacrifiant. Il m'a en

effet revêtu de l'armure d'Or du Capricorne et renvoyé sur Terre alors que nous filions vers les étoiles. Grâce à son geste et à l'intervention d'Athéna saine et sauve, j'ai pu être sauvé.

Mais alors que nous pensions avoir fini toutes les batailles, une nouvelle s'est ouverte à nous provoquée par Hilda de Polaris, princesse d'Asgard au Pôle Nord. J'ai dû y vaincre Fenrir d'Alioth, Guerrier Divin d'Epsilon, élevé par les loups et haineux du genre humain. Puis, j'ai affronté Alberich de Megrez, Guerrier divin de Delta, au courant du contrôle d'Hilda par Poséidon, mais assoiffé de pouvoir. J'ai réussi à le vaincre grâce à l'expérience de mon Vieux Maître qui avait déjà affronté l'ancêtre de ce guerrier utilisant les forces de la Nature pour venir à bout de ses ennemis. En état en accord avec la nature, j'ai pu vaincre mon adversaire. Ainsi, Hilda et Athéna sauvée, nous avons pu sauver Asgard et le monde.

Mais c'était sans compter sur Poséidon, réveillé de son sommeil éternel pour gouverner le monde et qui avait enlevé Athéna. Nous avons dû à nouveau affronter les terribles généraux des mers, gardiens des piliers du sanctuaire sous-marin de Poséidon. J'ai pu y vaincre Krishna de Chrysaor, général de l'océan indien en brisant sa lance d'or grâce à Excalibur que le Chevalier d'Or Shura m'avait légué dans le bras droit en mourant. Puis, j'ai aidé Seya à lutter contre Poséidon lui-même lui servant de bouclier humain. J'ai heureusement été protégé par l'armure d'Or de la Balance de mon Maître. J'ai ensuite aidé Seya à détruire Main Blade Winner, le pilier central de l'Empire dans lequel était enfermé Athéna.

Maintenant ma dévotion envers Athéna et Seya est sans borne. Je serais prêt dès qu'il faudra protéger le bien de l'humanité...

# Shun

## Chevalier de bronze d'Andromède

<b>Vitalité :</b>	70
-------------------	----

<b>Motivation :</b>	1
---------------------	---

## Armure de Bronze d'Andromède

<b>Classe de Protection :</b>	40
-------------------------------	----

<b>Etat :</b>	220
---------------	-----

<b>Attaques</b>	<b>Description</b>	<b>Force</b>
Chaîne nébulaire	Projète la pointe de sa chaîne contre l'ennemi.	(8+2D4)*Motiv
Cercle de protection	La Chaîne s'enroule autour de lui pour le protéger.	(6+1D10)*Motiv
Immobilisation	La chaîne immobilise ses adversaires.	(6+1D10)*Motiv
Tempête nébulaire	Une tempête dévaste ses adversaires. Nécessite une motivation de 4.	(10+2D6)*Motiv

# ***Shun, Chevalier de Bronze d'Andromède***



Orphelin, j'ai été recueilli avec mon frère Ikky par monsieur Mitsumasa Kido, le grand-père de Saori et directeur de la fondation Kido. Très jeune, j'ai commencé à m'entraîner, mais je n'ai jamais aimé la violence. J'ai alors été séparé de mon frère pour aller sur l'île d'Andromède poursuivre mon entraînement. En fait je devais me rendre sur l'île de la mort, mais mon frère a pris ma place pour me protéger une fois de plus. Sur l'île d'Andromède, j'ai connu June, chevalier-femme de Bronze du Caméléon qui m'a aidé à supporter l'entraînement. Mon maître était juste et bon, mais j'ai toujours détesté me battre et c'est avec difficulté et grâce au soutien de mon amie que j'ai pu battre mes compagnons pour revêtir l'armure d'Andromède. De retour au Japon, je m'attendais à retrouver mon frère, mais avant ça j'ai dû participer au tournoi galactique organisé par Saori en mémoire de son grand-père mort. C'est alors que Ikky est réapparu, mais totalement transformé par son séjour sur l'île de la mort. J'ai dû me battre contre lui et contre les Chevaliers Noirs qu'il dirigeait avec mes compagnons : Seya, Shyriu et Yoga. Heureusement à la suite de ce combat j'ai pu retrouver mon grand frère. Pourtant nous avons toujours dû nous battre contre le Grand Pope, cette réincarnation du mal qui n'était autre en réalité que le Chevalier d'Or Saga des Gémeaux. Après avoir combattu d'autres chevaliers de Bronze, des chevaliers d'argent, nous sommes allés au sanctuaire pour y affronter les chevaliers d'or. June m'a bien empêché d'assister à ce combat en me rétorquant ma fragilité, ma trop grande compassion, mais je n'ai jamais failli à mon devoir de Chevalier. J'ai protégé Athéna. J'ai appris que nous n'avions aucune chance de battre les Chevaliers d'Or sans découvrir au fond de nous le septième sens. C'est vrai que j'ai eu beaucoup de mal à le découvrir, refusant toujours de me battre. Je suis trop sensible, je le sais, mais je n'y peux rien. Dans la maison des Gémeaux, c'est grâce à la cosmo-énergie de Ikky et à ma chaîne nébulaire que j'ai pu continuer ma route à travers les douze maisons du Zodiaque. Dans la maison de la Balance, j'ai sauvé Yoga en intensifiant mon cosmos à son maximum pour le réchauffer, mais ce n'était toujours pas des combats. Je suis prêt à me sacrifier pour les autres, mais tuer mes adversaires me répugne. Ce n'est que contre Aphrodite, Chevalier d'Or des Poissons que je me suis ouvert au septième sens pour sauver Athéna et mes compagnons. Aphrodite avait permis à Milo, Chevalier d'Or du Scorpion de battre mon maître et détruire l'île d'Andromède en le paralysant avec une rose venimeuse. Après qu'il ait détruit mon armure, j'ai dû lui révéler mes véritables pouvoirs en déclenchant une tempête nébulaire qui a terrassé mon adversaire, même si elle ne l'a pas empêché de me tuer par la même occasion avec une rose blanche. Athéna m'a alors redonné vie pour que je prête mon cosmos à Seya dans sa lutte finale contre Saga.

Les batailles étaient enfin terminées, j'allais pouvoir vivre heureux avec mon frère, mais à nouveau les forces du mal ont menacé la Terre sous la forme d'Hilda de Polaris, princesse d'Asgard un pays nordique. J'y ai livré mon combat le plus terrible sans venir à bout de mon adversaire. Il s'agissait de Mime de Benetnasch, Guerrier divin d'Eta. Mais ma chaîne ne ressentait aucune haine émanant de ce chevalier, aucune menace et pour cause. L'âme de ce guerrier était des plus purs comment aurais-je pu lutter contre un tel adversaire. Même en déployant toute ma force, je n'aurais jamais pu venir à bout d'une personne aussi pure. J'ai manqué mourir contre lui, mais mon frère Ikky est intervenu et m'a sauvé. Il a alors dévoilé le secret de Mime, réveillant l'horrible parricide de ce dernier, ce qui lui a permis de gagner contre Mime en réveillant la haine de ce dernier, mais une haine non pas contre les autres mais contre son propre geste. C'est alors Syd de Myzar que j'ai affronté et que j'ai pu vaincre grâce à ma tornade nébulaire malgré l'incroyable force de ce Guerrier. Mais derrière lui se cachait également l'horrible secret de son frère jumeau Bud, abandonné à la naissance. Ce fut la confrontation de l'amour fraternel qui existe entre mon propre frère et moi qui lui a permis d'entrevoir où était le bien et le mal. Nous avons donc pu détruire l'anneau maudit des Nibelungen et sauver Athéna, mais pour un cours répit car aussitôt Poséidon derrière tous ces massacres a enlevé Athéna.

Mon cosmos n'a cassé d'augmenter depuis le début des batailles que je mène malgré mon aversion pour le combat. J'ai à nouveau dû vaincre le général Io de Scylla en trouvant la bonne parade à l'aide de ma chaîne contre tous ses monstres. L'orgueil de ce général lui avait fait me dévoiler toutes ses attaques. Mais j'ai appris de lui que pour gagner il faut pouvoir tuer son adversaire et non seulement le paralyser ce à quoi je n'avais réussi à me résoudre. Ainsi, ma sensibilité m'a fait échouer une nouvelle fois contre Kassa des Lyumnades qui avait pris l'apparence de mon frère. Je savais bien que mon ennemi se trouvait devant moi, ma chaîne ne me ment jamais, mais, je n'ai pu frapper l'image de celui que je chéris le plus en ce monde, de celui à qui je dois tant, qui m'a toujours protégé. C'est aussi en déclenchant mon cosmos suprême contre Sirène de Sorente que j'ai vaincu mon adversaire malgré la bonté d'âme et la générosité que sa musique dégageait. J'ai alors aidé mes compagnons contre Poséidon, m'offrant en bouclier humain pour sauver Seya de la flèche de la justice renvoyée par Poséidon. Mon armure renforcée par le sang des Chevaliers d'Or a malgré tout été détruite par ce Dieu au pouvoir exceptionnel.

Ainsi malgré toutes mes souffrances, ma réticence a tué mes adversaires, j'ai dû par plusieurs fois répandre la mort autour de moi. Mais ceci me fera toujours horreur et je pris pour que le mal soit à jamais chassé de cette planète. Toutefois je serais toujours là pour aider Athéna et mes compagnons et jamais je ne les abandonnerais. Saori est la réincarnation d'Athéna et la garante de la paix sur Terre.

# Seya

## Chevalier de bronze de Pégase

<b>Vitalité :</b>	100
-------------------	-----

<b>Motivation :</b>	2
---------------------	---

## Armure de Bronze de Pégase

<b>Classe de Protection :</b>	40
-------------------------------	----

<b>Etat :</b>	200
---------------	-----

<b>Attaques</b>	<b>Description</b>	<b>Force</b>
Météores de Pégase	Pluie de météores lancés à la vitesse du son.	(8+2D6)*Motiv
Le broyeur de Pégase	L'ennemi bloqué est projeté avec Seya dans une tornade avant de percuter le sol. Nécessite une motivation de 4. Ne peut être fait qu'une fois par combat.	(6+2D8)*Motiv
La comète de pégase	Une comète projetée sur l'adversaire. Nécessite une motivation de 5.	(10+4D4)*Motiv

## ***Seya, Chevalier de Bronze de Pégase***



Je suis un orphelin recueilli avec ma sœur Seïka par monsieur Mitsumasa Kido, le grand-père de Saori. J'ai été envoyé en Grèce au sanctuaire pour rapporter l'armure de Bronze de Pégase. Mais j'ai alors perdu tout contact avec ma sœur que je n'ai jamais revue depuis. Marine a été mon maître. C'est une femme chevalier de l'aigle. Grâce à sons entraînement j'ai pu vaincre Cassios, disciple de Shina pour revêtir l'armure de Pégase. Le Grand Pope de l'époque était bon et généreux. De retour au Japon, j'ai voulu retrouver ma sœur, mais pour ceci j'ai du participer au tournoi galactique organisé par Saori Kido en mémoire de son père et dont le prix était l'armure d'or sacrée. Mais alors, Ikky, le chevalier de Bronze du Phoenix et frère de Shun, le Chevalier de Bronze d'Andromède a dérobé cette armure. Nous sommes donc partis avec Shun, Yoga, Chevalier de Bronze du Cygne et Shyriu Chevalier de Bronze du Dragon pour récupérer l'armure. Pour cela nous avons du vaincre nos doubles : les chevaliers noirs. L'entraînement qu'avait subi Ikky sur l'île de la mort était tel qu'il s'était rebellé contre Saori et les autres chevaliers de Bronze pour se mettre au service du nouveau grand Pope du sanctuaire, le frère de celui que j'avais connu. Finalement nous avons réussi à lui faire comprendre le sens de l'amitié. Notre nouvel ennemi était donc ce Grand Pope et une lutte s'est ouverte pour récupérer l'armure sacrée. Shyriu s'est sacrifié pour réparer l'armure de Pégase endommagée dans la bataille. Le seul moyen pour faire renaître une armure est du lui donner les deux tiers de son sang. Nous avons alors été confrontés à des Chevaliers en Argent encore plus puissants que nous : leurs coups pouvaient atteindre mach 2 alors que nos coups vont juste à la vitesse du son. Pourtant nous avons remporté ces victoires guidées par Saori dont nous avons appris qu'elle était la réincarnation d'Athéna sur Terre envoyée tous les 200 ans lorsque les forces du mal ressurgissent.

Mais alors, le Grand Pope a envoyé contre nous Aïor, le chevalier d'or du Lion. Nous avons donc appris qu'il existait plusieurs armures d'or et que celle que nous prenions pour l'armure sacrée était l'armure d'or du Sagittaire portée par Aïoros, le frère du Chevalier du Lion qui avait sauvé Athéna du Grand Pope avant de mourir. Alors que je combattais contre Aïor, contre qui je n'avais aucune chance (les coups d'un Chevalier d'Or vont à la vitesse de la lumière), Aïoros m'a prêté l'armure sacrée du Sagittaire. C'était la première fois que je la revêtais. Avec l'aide de cette armure et de Shina qui m'a appris qu'ayant vu son visage, elle devait ou m'aimer ou me tuer, j'ai pu déstabiliser Aïor. Il a alors compris en voyant Athéna que le Grand Pope s'était tourné du côté du mal et ne protégeait pas la véritable Athéna. Nous sommes alors allés au sanctuaire pour démasquer cet imposteur. Mais une flèche d'or a transpercé le cœur d'Athéna. Celle-ci n'avait plus que 12 heures à vivre et la seule façon de la sauver était de traverser les 12 maisons du zodiaque, gardées chacune par un chevalier d'or. Pour vaincre un Chevalier d'Or, il n'y a pas d'autres solutions que de s'éveiller au septième sens. C'est ce que j'ai réussi à faire contre Aldébaran du Taureau, en lui tranchant une de ses cornes sacrées. Il m'a alors laissé passer. J'ai ensuite eu à combattre contre Aïor à nouveau dont l'esprit était contrôlé par le Grand Pope jusqu'à ce qu'il tue quelqu'un. Cassios s'est alors sacrifié par amour pour Shina qui voulait venir m'aider malgré ses blessures. Contre Aïor, j'ai tout de même pu m'éveiller au septième sens. Aidé de mes compagnons qui mourraient les uns après les autres, et d'Athéna dont l'esprit ne m'a jamais abandonné, j'ai pu arriver jusqu'au Grand Pope où j'ai retrouvé l'homme bon et généreux que je connaissais. J'ai alors appris son secret : il s'agissait du Chevalier d'Or des Gémeaux, à l'esprit malade et double. J'ai pu sauver Athéna in extremis grâce au bouclier de la Justice. Puis, avec la cosmo-énergie de mes compagnons, ressuscités par Athéna, j'ai réussi à porter un coup fatal au mal qui habitait Saga.

Mais alors que je croyais nos batailles terminées, une nouvelle menace est arrivée de Asgard au pôle Nord où Hilda faisait fondre les glaces menaçant d'engloutir la Terre. J'y ai affronté Thor, Guerrier divin de Gamma comprenant que la Hilda de maintenant n'était pas la femme généreuse et bonne pour laquelle ce guerrier combattait. J'ai pu prendre son saphir et



me rendre avec mes amis jusqu'au palais d'Hilda où nous attendait le plus terrible des Guerrier divin d'Asgard : Siegfried. Même tous réunis, nous n'avons pas ébranler ce guerrier et nous devons notre salut à l'arrivée de Sirène de Sorente : Général de l'empereur des mers Poséidon. Siegfried comprenant que sa princesse était manipulée s'est donc suicidé avec Sirène. Mais la force d'Hilda et de l'anneau des Nibelungen à elle-seule aurait suffi à nous vaincre si je n'avais pas revêtit l'armure sacrée d'Odin grâce aux sept saphirs réunis. Grâce à l'épée d'Odin j'ai pu trancher l'anneau maudit.

Pourtant alors que nous croyions avoir gagné, Poséidon a enlevé Athéna. Nous sommes donc allés jusqu'à son sanctuaire sous-marin. J'y ai affronté Bian de l'Hyppocampe qui malgré sa force exceptionnelle n'a réussi à me vaincre, protégé que j'étais par l'armure de Bronze de Pégase, renforcée par le sang des chevaliers d'or. Pourtant ma sentimentalité a bien failli être la cause de ma perte contre Kassa des Lyumnades. Ce général avait pris l'apparence de ma sœur Seïka que je recherche depuis toujours. J'y ai cru. Il m'a vaincu ainsi. Sans l'intervention de Ikky, je serais mort à l'heure qu'il est. Reprenant mes forces, je suis allé jusqu'au palais de Poséidon pour l'obliger à sauver Athéna. Mais c'est à un Dieu que je m'opposais. Il a pulvérisé mon armure sans difficulté. Mais toujours je me suis relevé et j'ai frappé, sans plus d'effet qu'un moucheron. Je dois mon salut à l'armure d'or du Sagittaire. Aïoros m'a à nouveau prêté l'armure sacrée. Plusieurs fois j'ai décoché contre Poséidon la flèche de la Justice qui n'avait jusqu'à maintenant jamais manqué sa cible. Mais Contre un Dieu par trois fois, la flèche s'est retournée contre moi. La première fois, elle a transpercé l'armure d'or sans laquelle je mourais. Puis, Shina et Shyriu m'ont protégé au péril de leur propre vie. Je dois dire qu'il m'a été très difficile de décocher ma flèche tout en sachant que ce sont mes amis qui en recevraient les dégâts. Mais notre cosmos a guidé notre arme qui a finalement touché Poséidon. Mais malgré tous nos efforts, Athéna restait prisonnier du pilier central de l'empire. J'ai donc dû intensifier mon cosmos à son paroxysme et projeté par les attaques de mes amis, j'ai pu transpercer le pilier et sauver Athéna qui a finalement mis un terme au règne de Poséidon.

Au cours de tous ces combats, mon cosmos n'a cessé de progresser, de se développer. J'y ai appris le sacrifice, l'amitié, le septième sens, la bonté et la générosité d'Athéna. Maintenant, je pense être aussi puissant que les Chevaliers d'Or, mais il me manque leur expérience. Au cours de la bataille contre Poséidon, j'ai perdu mon armure, mais Athéna lui a rendu vie grâce à quelques gouttes seulement de son sang. Je me sens prêt à la protéger et à guider les autres Chevaliers du Zodiaque contre le mal qui chercherait à s'emparer de cette Terre car malgré tout, je sais que notre combat n'est pas fini. C'est l'inintervention des Chevaliers d'Or pendant notre dernier combat qui m'en donne l'intuition. A quoi servaient-ils sinon à protéger le sanctuaire ? ...

## Ikky

## Chevalier de bronze du Phoenix

<b>Vitalité :</b>	90
-------------------	----

<b>Motivation :</b>	1
---------------------	---

Armure :

<b>Classe de Protection :</b>	40	Régénère pour une motivation de 8
<b>Etat :</b>	200	

<b>Attaques</b>	<b>Description</b>	<b>Force</b>
Les ailes du Phoenix	Une tempête provoquée par un battement d'aile.	$(8+2D6)*\text{Motiv}$
L'illusion du Phoenix	Permet de prendre le contrôle de l'esprit de son adversaire pour connaître son histoire ou lui faire subir une épouvante pour les adversaires les plus faibles.	$(10+3D4)*\text{Motiv}$
Résurrection du phoenix	Permet à son armure de se reconstituer. Nécessite une motivation de 5.	
Le souffle foudroyant	Envoie un souffle de l'Enfer sur ses ennemis. Nécessite une motivation de 5.	$(12+2D6)*\text{Motiv}$

## Ikky, Chevalier de Bronze du Phœnix



Je suis orphelin tout comme mon frère Shun. Monsieur Mitsumasa Kido nous a recueillis très jeune à l'orphelinat où il nous a fait subir un dur entraînement. Durant cette époque, j'ai protégé mon petit frère du mieux que j'ai pu. Puis nous avons dû partir dans des camps d'entraînement différents. Shun avait tiré l'île de la mort, une des îles les plus terribles. J'ai donc pris sa place pour y aller. Sur cette île j'ai vécu l'entraînement le plus dur de ma vie. Mon maître ne connaissait pas la pitié et seule la force comptait pour lui. La seule touche de tendresse que j'y aie connu fut celle d'Esméralda, la fille de mon maître. J'en suis vite tombé amoureux, mais en essayant de me protéger contre son père, ce dernier a été jusqu'à la tuer, réveillant en moi une colère que je ne connaissais pas. Je l'ai haï, ce qu'il voulait et j'ai alors pu le battre et revêtir l'armure du Phœnix. Mais j'y ai perdu le seul amour de ma vie, ma chère Esméralda. Toutefois, la colère, la violence s'était insinuée en moi et quand ensuite on m'a donné l'occasion de me venger contre mes anciens compagnons de l'orphelinat, c'est avec joie que je me suis mis au service du grand pape, défiant mon frère et tous ses amis. Je ne savais plus ce qu'était l'amitié, la fraternité, la bonté. C'est Seya et ses amis qui m'ont ouvert leur cœur et permis de comprendre où était le bien alors que je luttais contre eux à la tête des Chevaliers Noirs, leur réplique. J'avais moi-même dérobé une partie de l'armure sacrée dont j'apprendrais ensuite qu'elle n'était qu'une parmi les douze armures d'or. Même cette dernière a protégé Seya de mes coups. J'ai ainsi dû me rendre à l'évidence. J'ai compris mon erreur, ma trahison envers Esméralda qui m'avait toujours montré la voix du bien. Seya et ses amis ont réussi à me réveiller. J'ai alors reconnu la déesse Athéna dans les traits de Saori Kido, la petite fille de Monsieur Kido et me suis mis à son service. Toutefois, contrairement aux autres, j'ai conservé cette rigueur, cette dureté d'âme. Je ne suis pas aussi sensible qu'eux, ni aussi réticent à vaincre mes adversaires. Je les ai aidé contre les Chevaliers d'argent. Puis lors de la bataille du Sanctuaire contre Saga, Chevalier d'or des Gémeaux et faux Grand Pope, j'ai affronté Shaka, chevalier d'or de la Vierge jusqu'au bout. J'ai sacrifié mes cinq sens pour m'approcher du septième sens. J'ai alors fait mes adieux au monde, abandonnant mon frère et mes compagnons dans un ultime sacrifice pour vaincre le plus terrible des Chevaliers d'Or. Shaka comprenant son erreur m'a ensuite permis de revenir sur Terre, me ramenant du royaume des morts. J'ai alors pu aider Seya à sauver Athéna en luttant contre Saga. J'y ai mis toutes les forces qui me restaient pour occuper ce Chevalier d'Or alors que Seya faisait son possible pour trouver le Bouclier de la Justice qui a sauvé Athéna.

Ainsi je pensais avoir accompli mon devoir et je m'étais retiré pour me consacrer à Esméralda, mais alors, un nouveau danger a surgi. Il venait du froid, du pôle Nord, d'Asgard, où la princesse Hilda de Polaris menaçait de détruire la Terre en faisant fondre les glaces éternelles. Je suis arrivé juste à temps pour sauver mon frère Shun de la mort. Il était en prise avec un des plus redoutables Guerriers divins au service de Hilda : Mime de Benetnasch. En effet, ce Guerrier possédait l'énorme avantage de ne posséder aucun doute sur sa cause et de ne ressentir aucune haine envers ses ennemis. Il était capable d'appliquer des coups terrifiants sans même en être gêné et la musique de sa harpe était des plus enivrante. Toutefois, grâce à l'Illusion du Phœnix j'ai réussi à réveiller en lui son plus lourd secret : l'assassinat de son père adoptif sur le coup de la colère. Mime l'a tué lorsqu'il a appris que ce dernier avait tué ses vrais parents, mais c'est injustement que Mime a réagi. Il l'a lui-même compris et la haine que j'avais réveillée en lui à son propre égard a disparu en même temps que son acceptation de la réalité. Mime est le combattant le plus grand que j'ai jamais rencontré et j'ai manqué mourir contre lui s'il ne m'avait donné la possibilité de l'aider à sauver Hilda de l'anneau des Nibelungen. Mime lui-même a voulu que je continue ma mission et fasse mon devoir envers Athéna. Après avoir récupéré j'ai alors affronté Bud d'Alcor, le frère jumeau de Syd de Myzar, Guerrier divin de Zeta. Là encore mon adversaire était redoutable et son histoire bouleversante. Dès sa naissance, il avait été abandonné par ses parents, la loi d'Asgard n'autorisant pas plus d'un enfant par couple. Il a donc vécu toute sa vie dans l'ombre de son frère, Syd. Pourtant, à la mort de celui-ci contre mon frère, Bud est devenu le nouveau

Guerrier divin de Zeta. Fort de sa nouvelle position, Bud aurait manqué nous terrasser. Mais Syd dans un dernier élan de vie s'est offert en sacrifice à son frère, lui permettant par la même occasion de me tuer. Syd avait toujours connu l'existence de son frère malgré ce que croyait celui-ci. Il était prêt à lui donner sa place pour que les rôles s'inversent enfin. Bud n'a pu tuer son frère. Nous voyant, moi et Shun, en voyant l'amour de son frère, Bud a compris que la haine qu'il vouait à ce dernier était injuste. Il nous a donc laissé continuer rêvant d'un monde plus juste où les frères ne seraient plus séparés. Ainsi donc, nous avons pu parvenir jusqu'à Hilda et Seya a pu sauver cette dernière et Athéna par la même occasion.

Pourtant cette guerre n'était qu'une prémisse de la colère de Poséidon et de sa soif de pouvoir. Ce dernier avait projeté de conquérir la Terre et pour cela de tuer Athéna en l'enfermant dans le pilier central de son sanctuaire sous-marin. Je suis intervenu lorsque Seya, Yoga et Shun ont manqué mourir contre Kassa des Lyumnades, gardien du pilier de l'océan Antarctique. Ce général de Poséidon arrivait à bout de ses victimes en prenant l'apparence de la personne qu'ils aiment le plus au monde : Camus, le Chevalier d'Or du Verseau pour Yoga, Seika, la sœur de Seya pour ce dernier et moi pour Shun. Connaissant sa façon d'agir, je ne me suis pas laissé prendre si facilement. Mais Kassa a fait une grave erreur. Pour me vaincre, il a pris l'image de mon frère Shun. Même s'il m'a été difficile de frapper mon propre frère, ce n'était pas la première fois pour moi après mon retour de l'île de la mort. C'est en mourant qu'il a découvert que la seule image que je n'aurais jamais pu frapper était Esméralda, ma tendre et chère. Ensuite, j'ai pu mettre à jour la tromperie du général Dragon des Mers qui n'était autre que Canon des Gémeaux, le frère jumeau de Saga. En me battant contre lui j'ai tout de suite reconnu la tactique de son frère. Toutefois, Canon n'avait pas la force de son frère, ni sa rapidité. Connaissant déjà les attaques de Saga pour les avoir subies dans le palais du Grand Pope, j'ai pu venir à bout de Canon et lui faire avouer la vérité. Ainsi nous avons pu sauver Athéna en venant à bout des tous les généraux de Poséidon et en la délivrant de Main Blade Winner, le pilier central de l'empire. Athéna a ainsi pu enfermer Poséidon dans l'urne sacrée dans laquelle il reposait depuis la dernière Guerre Sainte.

Maintenant, les combats sont terminés. Nous avons pu sauver la Terre, mais tout au long des ces épreuves j'ai appris que seul l'amitié que nous nous portions et l'amour envers d'Athéna pouvait nous permettre de surmonter nos difficultés. Même si la force est nécessaire pour parvenir à son but, sans la justice qui animait notre cause, nous n'y serions jamais parvenus...

## Athéna

Déesse protectrice de la Terre, je me suis réincarné sous les traits de Saori Kido. En fait, j'ai été recueilli par monsieur Kido qui est devenu mon grand-père et qui a réuni autour de moi tous les chevaliers de bronze pour me protéger.

Ma réincarnation ici n'a qu'un seul et unique but : protéger la Terre de tous les malheurs qui la guète. J'ai pour cela déjà dû vaincre le Grand Pope, détruire l'anneau maudit des Nibelungen, enfermer l'âme de Poséidon dans une urne sacrée. Aussi, quand la Terre a de nouveau été menacée par Nü Wà, je me suis aussitôt rendu à son temple pour comprendre ses motivations. Mais je n'y ai rencontré que son père, Shih Tien, alias, Yeng Wang Yeh, Yama King, Lord of The Death qui contrôle une partie des Enfers dominés par Hadès. Celui-ci m'a fait comprendre que je devais être jugée pour les crimes que j'avais commis lors de mes différents combats et je reconnais que trop de fois le sang d'innocents a coulé. Les Dieux avaient donc choisi de me juger et je me suis soumis à leur verdict, mais je ne pensais pas que cette simple décision était déjà signe de tant de malheur sur Terre, car aussitôt, les Pa Hsien en ont profité pour enlaidir les cœurs humains... Heureusement, une fois de plus les chevaliers du zodiaque m'ont soutenue, mais ils doivent me pardonner. Je croyais être suffisamment forte pour pouvoir prendre mes responsabilités et affronter les forces du mal, mais je me suis rendu compte à quel point j'avais besoin d'eux pour y parvenir.

En ce moment, mon esprit vagabonde aux portes de l'Enfer, dans le monde du jugement des âmes. J'ai franchi les dix palaces de l'Enfer Chinois et je n'en suis ressortie que purifiée par la confession de mes actes. J'aurais normalement dû rencontrer Yeng Wang Yeh au dixième Palace, mais ce ne fut pas le cas ce qui est extraordinaire. Je crois que je dois ceci à mes chevaliers protecteurs. Maintenant, je dois retourner sur Terre pour y rétablir la vérité et vaincre le mal. Pour cela, j'ai toutefois besoin de l'aide de toute la cosmo énergie possible car je suis trop épuisée pour y parvenir moi-même...

## Héra

Je suis la Déesse de la féminité, de la jalousie également et c'est moi seule que tous les humains doivent adorer. De même que Zeus est le seul Dieu responsable de nous tous, je suis la seule qui soit à même de gouverner la Terre. Malheureusement je ne puis me réincarner pour l'instant. Je n'ai trouvé aucun corps sur Terre qui soit digne de moi. Une telle chose n'arrive que rarement tous les 500 ans environ. Mais depuis l'Olympe, je peux tout espionner et je sais qu'Athéna, elle, s'est réincarner pour dominer le monde. Toutefois je dois reconnaître sa supériorité sur nous tous. Elle seule a réussi à se faire accepter des humains, elle, la Déesse de la guerre ! C'est comme si Arès ou Hadès étaient vénérée pour leur respect de la paix !

Moi, Héra, la seule Déesse digne de respect je ne puis tolérer cette situation, et je ne suis pas la seule. Poséidon a également été réveillé de son sommeil éternel par un humain du nom de Canon des Gémeaux, frère de Saga que j'aurais peut-être dû un peu plus surveiller et contrôler. Le malheureux avait cru pouvoir défier les Dieux ! Quelle folie ! Pourtant j'aurais très bien pu tirer avantage de cette situation. Je ne l'ai pas fait et je le regrette maintenant. Tant pis, j'aurais ma revanche.

En effet, je suis allé voir Zeus et je lui ai demandé un jugement d'Athéna pour tous les crimes qu'elle avait commis. Zeus ne peut rien me refuser et Athéna étant absente de l'Olympe n'a rien pu faire. J'ai donc réveillé Yeng Wang Yeh et Nü Wà. Je leur ai offert un corps pour se réincarner et la possibilité de gouverner la Terre. En fait, je n'ai eu à m'occuper que du Yama King, Nü Wà étant sa fille. Mais je compte bien contrôler Xang Mé, ou Nü Wà s'est réincarner par mes soins. Nü Wà je le sais, ne serait pas capable de faire le moindre mal à la Terre, ni ne pourrait affronter Athéna qui se veut si généreuse, bien au contraire, elle se mettrait à son côté ! Heureusement que Yeng Wang Yeh, un Dieu des Enfers est lui de mon côté. Une fois Athéna morte, je n'aurais aucun mal pour dominer Xang Mé et contrôler la Terre par son entremise. Je trouverais bien le moyen de me débarrasser de Yeng Wang Yeh avec Hadès qui sommeille encore.

Mais pour l'instant la situation ne tourne pas vraiment à mon avantage. Je pensais qu'Athéna serait seule à être jugée. Yeng Wang Yeh, Lord of The Death n'aurait alors eue aucun mal à la condamner au dixième Palace des Enfers... Mais les chevaliers du Zodiaque, cette garde personnelle d'Athéna est intervenue et Zeus leur a permis de se battre pour défendre Athéna. Je n'en reviens pas que des Dieux comme nous puissent se faire avoir par de simples mortels. Ils ont réussi à empêcher Yeng Wang Yeh de tuer Athéna en s'en prenant directement à Nü Wà. Les malheureux ont quasiment réussi à réveiller cette Déesse. Bien qu'elle soit incapable de se battre pour obtenir le bien de la Terre, sa comso-énergie est gigantesque et si Athéna et Nü Wà devaient s'unir alors tout serait perdu !

Je vais donc devoir intervenir en personne pour empêcher cette catastrophe et aider Yeng Wang Yeh. Il faut qu'Athéna reste en Enfers pour y être jugée par Yeng.

## Nü Wà

On me connaît mieux sous le nom de Xan Mé, qui est le nom que mon père m'a donné à ma naissance. Je n'ai rien su de mes origines divines jusqu'à l'âge de 19 ans, c'est-à-dire, il y a quelques semaines. Auparavant, je vivais en Chine, dans un lieu assez reculé, ce qui plaisait à mon père et à mon frère. En effet, je n'ai jamais connu ma mère, morte à ma naissance selon ce que mon père m'a appris. Ce n'est pas lui non plus qui m'a élevée, ni mon frère, mais des nourrices et plus souvent, j'ai grandi toute seule. Aussi, je n'ai pas la prétention de tout savoir, ni même de connaître le monde dont je n'ai jamais vu qu'une infime partie. Pourtant, j'ai appris à l'aimer et je sais que les gens sont capable de bonté et pourront un jour sauver cette Terre ravagée par le mal.

Mon père enseigne les arts martiaux selon la méthode Yama. Je ne sais pas très bien ce que tout cela signifie, mais il y consacre toute son énergie. Il a recueilli beaucoup d'élèves sous notre toit pour les former à cet art et les sortir de la rue et la pauvreté où la plupart finissent leur jour. Je sais qu'il ne s'est pas beaucoup occupé de moi, mais si c'est pour aider tous ceux qui en ont plus besoin, cela ne me dérange pas, et je sais également qu'il m'aime et que je l'aime. Malgré sa dureté apparente, il est capable de beaucoup de compassion et tout ce qu'il entreprend est scellé sous le joug du bien. Il montre à ses élèves la dureté de la vie et leur apprend à faire face à tout ceci. Mon frère, Shang Ti participe également à cet entraînement et je crois que c'est avec lui qu'il est le plus dur. Il lui demande bien plus que ce que les autres peuvent faire.

Shang Ti est mon frère et mon meilleur ami. A lui seul je confie tous mes secrets, même s'il sont peu nombreux. Mais au moins je peux me confier et lui également se confie à moi. Nous avons de longues discussions sur l'école que notre père a fondé, sur les autres élèves. Alors je le soigne, je l'aide à supporter le dur entraînement qu'il subit. Et malgré toutes ses douleurs, sa rage, il n'abandonne pas.

Pour les autres élèves, je suis aussi un peu leur amie à tous. Je les soutiens quand ils ont besoin de moi. Je ne les abandonne pas, je leur confie mon oreille. Ainsi j'ai pu connaître Sang Shan, un élève particulièrement doué de mon père, mais qui prend trop son entraînement au sérieux. Il ne vit plus que pour ça, ne voulant pas retomber dans la misère de sa famille. Mais il y a également des personnes sensibles comme Heng Shan dont l'histoire est si triste : enlevé par la mafia chinoise des Etats Unis pour venir s'entraîner en Chine...

Tout aurait pu continuer ainsi si un jour Heng Shan, après être parti en Amérique pour punir ses ravisseurs, n'était revenu au pays dans le but de la sauver ! En effet, la mafia m'avait enlevée à mon tour pour faire plier Heng Shan. Mais mon père ou mon frère aurait très bien pu me libérer sans problème. Un combat a alors débuté entre Heng Shan et mon père pour me sauver ! Au cours de ce combat, je me suis senti envahie d'une force inouïe. C'est alors que j'ai appris être la réincarnation de Nü Wà par mon père. Toute cette école, ces élèves qu'il avait formés, c'était pour moi, pour pouvoir me défendre contre le mal de cette Terre. Et effectivement, j'ai très vite ressenti le malheur autour de moi, la souffrance des gens comme jamais encore. A toute cette douleur, je n'ai trouvé qu'une seule et unique cause : Athéna, cette déesse grecque de la guerre qui pour une raison ou une autre avait tué des millions de personnes dans divers luttes sur Terre, ou dans les mers. Je ne pouvais supporter plus longtemps l'agonie de ce monde et j'ai donc dû réveiller quatre des cinq Guardians, défenseurs et protecteurs du monde. J'ai demandé à Tai shan de devenir The Black Tortoise Guardian, gardien du pilier du Nord, situé au pays de la princesse Hilda de Polaris, à Asgard, à Heng shan de devenir The White Tiger Guardian, gardien du pilier de l'Ouest situé dans les Rocheuses américaines, à Sang shan pour être The Red Phoenix Guardian, gardien du pilier du sud situé sous la pyramide de Kheops en Egypte, et à mon frère, Shang Ti pour devenir The Gold Dragon Guardian, gardien de mon temple. Je n'ai pas eu à faire appel à Hua Shan, The Jade Dragon Guardian, car l'esprit de ce gardien du pilier de l'Est est toujours présent en Chine, aux Cinq Pics.

Athéna s'est présentée d'elle-même devant moi et avec mon père et elle, nous avons décidé de lui faire subir un jugement impartial. Pour cela, elle a dû se rendre dans chacun des quatre temples avant d'être jugée en haut lieu. Ces chevaliers ont bien essayé d'empêcher ce

jugement sachant sans doute quelle en serait l'issue, mais ils ont échoué. Je sais qu'Athéna est morte. Même si ses chevaliers ont réussi de véritables miracles : vaincre un à un les Guardians, mettre en déroute mon père, sans Athéna, ils ne pourront plus rien faire. Pourtant je ne comprends pas pourquoi les armures des Guardians les ont aidés jusqu'à maintenant. Serais-je dans l'erreur ? M'aurait-on trompée ? Dans ce cas, jamais je ne pourrais me pardonner d'avoir dû déclarer cette guerre contre les Chevaliers d'Athéna. Malheureusement, je ne peux plus faire grand chose maintenant. Athéna est morte ou quasiment... à moins qu'en intensifiant ma cosmo-énergie à son maximum comme je ne l'ai encore jamais fait, je puisse guider son âme jusque sur Terre...



## Yeng wang Yeh

Je suis le père de Nü Wà et mon nom est alors Shih Tien, mais je dirige également une école d'arts martiaux pour former des chevaliers qui seront dignes de me seconder. Cette école s'appelle l'école Yama et j'y ai formé des gens comme Heng shan, The White Tiger Guardian, mais également Sang Shan, The Red Bird Guardian, ou Shang Ti, The Gold Dragon Guardian, qui est mon propre fils.

C'est sur la demande express de Héra si j'ai déclenché les événements qui se déroulent de nos jours. Mon maître, Hadès est actuellement endormi, maintenant prisonnier par le sceau qu'Athéna a posé sur lui aux Cinq Pics des centaines d'années auparavant. En effet, je dirige toute une partie des Enfers : celle du jugement des mortels. Ce jugement a lieu à travers dix Palaces où les âmes sont jugées, purifiées si possible et condamnées. On m'appelle également le Yama King ou The Lord of The Death.

Aussi lorsque Héra m'a demandé de punir Athéna pour tous les pêchers qu'elle avait commis, je n'ai pu qu'accepter. Je ne sais pourquoi, Héra chercher à se venger d'Athéna et de la domination de cette dernière sur la Terre. Peut-être de la jalousie tout simplement. Toujours est-il qu'elle m'a demandé de faire appel aux Pa Hsien, des immortels à qui j'ai moi-même accordé l'immortalité. Il s'agissait en fait d'anciens mortels ayant accompli des choses extraordinaires durant leur vie et méritant récompenses. La cible de ces Pa Hsien, ce sont les humains. Ils sont chargés de répandre la discorde, la colère dans le cœur des humains pour les amener à s'entre-tuer. Ainsi, j'étais sûr qu'Athéna réagirait, ce qu'elle n'a pas hésité à faire. Mais il me fallait un plan bien plus complexe que celui-là pour arriver à vaincre cette déesse suprême et ses chevaliers. C'est pourquoi j'ai eu recours à ma fille, cette si charmante et innocente Nü Wà et à ses chevaliers. Je l'ai persuadée qu'Athéna était à l'origine des troubles sur Terre, ce qu'elle a cru sans difficulté. Ensuite, il m'a été facile de la décider à réveiller les Guardians, protecteurs de la Terre.

Quand Athéna s'est présentée à nous, elle ne s'est doutée de rien en voyant la candeur de Nü Wà. Elle a accepté le jugement qui ne pouvait qu'aboutir à sa mort, vu que je suis le juge des Enfers ! Mais les chevaliers du zodiaque, ses défenseurs ont réussi des prouesses que je n'aurais jamais imaginées : réussir à vaincre tous les Guardians, dont des personnes que j'avais moi-même formées. De plus, ils ont réussi à entrer dans le palais de Nü Wà, à m'affronter et me tourner en ridicule. Jamais je ne pourrais leur pardonner une telle attitude. Heureusement Athéna est encore en Enfer à l'heure qu'il est et elle aura beaucoup de mal à en revenir seule, malgré sa toute puissante cosmo-énergie. Il me faut tout de même faire très attention, car en étant sur Terre, je ne peux pas être en Enfer pour la juger et la condamner définitivement. D'un autre côté, je ne peux laisser les Chevaliers du Zodiaque retourner ma fille contre moi. Et jamais Héra ne permettrait que Nü Wà sache tout ceci. Elle m'a expressément demandé de veiller sur elle, lui réservant un sort tout particulier : peut-être le partage de la Terre, peu m'importe. Tout ce que je souhaite, c'est qu'Hadès puisse revenir parmi nous pour pouvoir asservir cette Terre corrompue... et je suis bien placé pour le savoir, je juge les mortels en permanence.

## Zeus

Dieu de l'olymp, je suis considéré comme le plus puissants des Dieux. Je me dois doit d'être juste et équitable envers les autres Dieux. Souvent, je n'interfère pas avec les humains, mais j'ai pour eux une estime toute particulière. Mortels, ils sont capables de faire des miracles.

Je me réincarne donc très rarement. La plupart du temps, pour mon propre plaisir, pour vagabonder parmi les mortels, me joindre à eux, assouvir quelques passions, les séduire... Bref, pour m'amuser. Mais je me suis déjà réincarner sur Terre pour une raison plus honorable. On m'a connu sous le nom de Monsieur Kido. Je me suis en effet réincarner dans le corps de ce vieillard qui avait trouvé Athéna et Aïoros mourrant. Je ne pouvais laisser un simple mortel : Saga des Gémeaux gouverner la Terre. J'ai donc reconstitué autour d'Athéna sa garde royale des chevaliers du Zodiaque, qui ont accompli leur travail jusqu'à aujourd'hui. Autant dire que je suis très attaché à Athéna et qu'elle est pour moi comme ma fille. Je dois dire que la jeune Saori Kido m'a énormément surpris, notamment le développement de sa personnalité, sa volonté de faire le bien et de sauver l'humanité. Elle est bien plus humaine d'ailleurs que la plupart des autres Dieux et c'est pourquoi je crois elle a été si bien acceptée parmi les humains. Combien de Dieux ont essayé de gouverner seuls la Terre. Tous nous avons eu cette folle envie, et c'est la seule qui y soit jamais parvenu depuis sa réincarnation. Il faut dire qu'elle est totalement différente de l'Athéna de ses différentes réincarnations. Autrefois, c'était une déesse de la guerre, dirigeant des armées de soldats pour partir en campagne contre Poséidon ou d'autres. Cette fois, elle est devenue déesse de la paix, de l'amour. C'est ce qui lui a accordé le crédit de tous ses chevaliers, ce qui leur permet d'être plus puissants que de véritables Dieux, tout en restant mortels...

Ainsi quand Héra est venue m'annoncer qu'elle voulait juger Athéna pour les différents crimes qu'elle avait commis sur Terre, j'ai failli lui rire au nez. Saori est la Déesse qui je crois à sauver le plus d'innocents ici-bas. Toutefois, en tant que Dieu de l'Olympe, je me dois de considérer tous les aspects et ce jugement, je vous avoue que je l'ai trouvé très amusant. Je voulais voir comment Athéna pouvait s'en sortir seule, face aux autres Dieux. Héra a d'ailleurs très bien joué son rôle. Jamais elle ne s'est présentée comme l'investigatrice de tout ceci et les Chevaliers d'Athéna sont persuadés que Nü Wà, cette charmante Déesse au moins aussi bonne qu'Athéna est responsable de tout alors que son père Yeng Wang Yeh, alias, Yama King ou Lord of The Death contrôle sa fille sans que cette dernière ne s'en aperçoive.

Mais maintenant, toute cette mascarade touche à sa fin. Athéna a franchi les dix Palaces, porte de l'Enfer sans être bloquée. Son jugement est terminé et grâce à ces chevaliers, elle a une fois de plus réussi à surmonter tous les obstacles. Héra doit se rendre à l'évidence, et Yeng Wang Yeh aussi : ils ont perdu.

Je connais l'ambition d'Héra, jamais elle ne s'avouera vaincu. Je vais donc devoir intervenir une fois de plus pour rendre mon jugement....