

Techniques et pouvoirs

Techniques de combat connues

- Récupération de comoénergie :

Possibilité de récupérer des points de cosmoénergie en faisant une épreuve de principe de cosmoénergie. En cas de réussites, les points de cosmoénergie sont regagnés dans le tour, en cas d'échec, la perte de contrôle inflige deux blessures légères.

- Analyse d'attaque :

Possibilité d'essayer de comprendre le fonctionnement d'une attaque, afin de pouvoir la contrer avec plus de facilité. Il est possible d'analyser et parer/esquiver en même temps, néanmoins, une des actions sera privilégiée et l'autre subira donc un malus en conséquence. Selon la réussite, des bonus d'actions seront attribués si la même attaque devait de nouveau être utilisée. Il est possible de tenter plusieurs analyses d'une même attaque, néanmoins seule la meilleure analyse sera prise en compte.

- Partage de cosmoénergie (passation de technique : jet d'intelligence avec un malus de 5-niveau de principe de cosmosénergie+différence de niveau entre les joueurs):

Possibilité d'envoyer sa cosmoénergie à un allié afin de l'en faire bénéficier. Tous les points de cosmoénergies sont ramenés à 0 et le receveur reçoit 1/5 du niveau du donneur en points de cosmoénergie.

- Attaque séquentielle (passation de technique jet de volonté avec un malus de 5-niveau de dextérité+différence de niveau entre les joueurs):

Possibilité d'attaquer dans le même tour plusieurs adversaires, mais les uns après les autres. Les dégâts infligés sont donc complets, néanmoins, il devient plus difficile de toucher les adversaires suivants (malus de 1 à cumuler à partir du second adversaire).

Détail des pouvoirs :

- Détection

Niveau	Coût d'activation	Effet
1	-	Déterminer quantité de cosmoénergie utilisée dans un coup
2	-	Percevoir état d'esprit d'un adversaire selon les vibrations de son cosmos
3	-	Repérer un adversaire
4	-	Détecter la présence d'un adversaire hostile
5	-	Déterminer si un cosmos est familier ou non

- Arme : Dagues

Niveau	Coût d'activation	Effet
1	-	+1 point dégât à attaque standard
2	-	+2 points dégât à attaque standard
3	-	+3 points dégât à attaque standard
4	-	+4 points dégât à attaque standard
5	-	+5 points dégât à attaque standard

Note : Pouvoir du feu niveau 2 intégré à l'arme pour attaque spéciale

- Griffes

Niveau	Coefficient de pénétration	Effet
1	3	Les griffes se plantent et repoussent (1pt cosmoénergie)
2	5	-
3	6	Les griffes se recourbent pour contourner un bouclier
4	7	Les griffes peuvent être projetées (FT5+niveau de pouvoir utilisé)
5	9	-

Si coef de pénétration >= résistance armure ET Niveau pouvoir >= Couverture de l'armure : Une blessure superficielle en plus des dégâts.

- Pouvoir du feu (Incorporé aux dagues et inclus dans l'attaque « Griffes du Lynx »)

Niveau	Effet
1	Ajout d'un bonus global égal au niveau en <i>Feu</i> contre une attaque de <i>Feu</i> ou une attaque de <i>Froid</i> , ainsi que d'un malus équivalent aux dégâts reçus.
2	Possibilité d'inclure des gerbes de feu dans une attaque spéciale. Les dégâts sont majorés du niveau en <i>Feu</i> .
3	Possibilité de mettre le feu aux alentours du combat. Un adversaire non habitué au feu subira alors un malus global de 1 à toutes ses actions.
4	Idem qu'au niveau 3, mais avec un malus global de 2.
5	<u>Explosion de Feu</u> : Si le Chevalier parvient à maintenir son adversaire pendant 2 tours en utilisant ce pouvoir (et en consommant la Cosmoénergie requise), tous deux explosent et se retrouvent inconscients dans un espace interdimensionnel.

Connaissances

- Connaissances des étoiles

Niveau	Etendue des connaissances
1	Sa propre constellation.
2	Le nom de quelques constellations.
3	Quelques informations utiles sur beaucoup de constellations. <i>Par exemple</i> : Il y a une nébuleuse dans Andromède.
4	Le nom de toutes les constellations ainsi que des informations plus complètes qu'au niveau 3.
5	Toute la cosmologie dans ses moindres détails.

- Technique de parade

Une technique de parade est un moyen de se défendre contre un type précis d'attaque assez peu courant. Elle ne peut servir que pour contrer ce type d'attaque.

Chacune des techniques de parade dont il s'agit correspond à une situation particulière. Elles peuvent s'avérer utiles lorsqu'un Chevalier utilise un pouvoir spécifique. Lorsque le personnage utilise cette connaissance pour contrer le type d'attaque spécifique, il bénéficie d'un bonus global en parade égal au niveau dans cette connaissance.

- Principes de cosmoénergie

Lorsque le personnage est en difficulté, il peut choisir de faire appel à sa Volonté pour concentrer sa Cosmoénergie jusqu'à son maximum. En fait, il regagne en Cosmoénergie le nombre de succès d'un jet de Décision de difficulté (11 - Niveau Connaissance) à concurrence du maximum de Cosmoénergie + 1. En cas d'échec, le Chevalier ne peut maîtriser la nouvelle puissance déployée qui le consume de l'intérieur et lui inflige des dégâts égaux à (2 x Nb de dés possédés en Décision).

- Médecine

- Premiers soins

Les premiers soins permettent d'arrêter les hémorragies sur un autre personnage (c'est-à-dire si ce dernier a subi plus de deux blessures graves). Il n'y a pas de détérioration du niveau de santé du blessé si **le niveau en premiers soins du soigneur est supérieur ou égal au nombre de blessures légères** subies en plus de ses deux blessures graves (une blessure grave supplémentaire vaut trois légères et renforce l'hémorragie).

- Soins

On ne peut soigner un personnage qu'une fois par jour. En utilisant la connaissance **Soins** sur un blessé, après avoir arrêté ses hémorragies, il est de plus guéri d'un nombre de blessures légères au plus égal à :

(niveau du soigneur - nombre de blessures graves du blessé)

- Point étoilé

Le point étoilé est la représentation de la constellation protectrice du Chevalier sur l'ensemble de son corps : à chaque étoile correspond un point vital. Frapper le point étoilé permet de régénérer les fonctions vitales d'un Chevalier lorsqu'un poison circule dans ses veines.

Comme cette connaissance nécessite la connaissance des constellations, elle est directement liée à la connaissance Etoiles. De fait, le niveau effectif d'utilisation est défini par la plus petite valeur des deux connaissances Etoiles et Point Etoilé.

Système : on ôte à la force du poison (son niveau) le niveau en point étoilé du soigneur. Néanmoins, la victime subit deux blessures légères par utilisation. Chaque utilisation ultérieure sur le même poison nécessite un niveau supérieur en point étoilé. Dans ce cas, la force du poison baisse d'autant que la différence de niveau des deux derniers utilisateurs. Un poison est définitivement neutralisé lorsque sa force tombe à zéro.

- Soins personnels

Cette spécialité permet de neutraliser les effets secondaires de ses propres pouvoirs et attaques, ainsi que d'empêcher un adversaire de mourir du coup qu'on vient de lui porter. Il est possible d'utiliser les spécialités précédentes (lorsqu'elles sont maîtrisées) avec un bonus de 4 à la première utilisation.

Armure et armes

Classe : Bronze

Bonus Niveau: 3
Protection.....: 3
Résistance.....: 5
Couverture.....: 5

	Casque OOOOO	
Epaulette Droite OOOOO	Plastron OOOOO	Epaulette gauche OOOOO
Bras droit OOOOO	Ceinture OOOOO	Bras gauche OOOOO
Jambe droite OOOOO		Jambe Gauche OOOOO

Arme :

Dague OOOOO

