

Techniques de combat connues

- Récupération de cosmoénergie :

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.

- Fusion d'attaques spéciales (passation de technique : jet d'intelligence avec un malus de 5-niveau de volonté+différence de niveau entre les joueurs) :

Possibilité de fusionner plusieurs attaques spéciales en une seule. L'attaque finale possédera les meilleures caractéristiques de chacune des attaques utilisées et leurs effets pourront être combinés à la conditions que ceux-ci ne soient pas contraires (exemple : feu et froid). Il n'est pas possible de faire une combinaison d'attaque si l'une d'entre elle fait l'objet d'une utilisation d'une arme.

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

Possibilité d'envoyer sa cosmoénergie à un allié afin de l'en faire bénéficier. Tous les points de cosmoénergie du donneur seront ramenés à 0. Le receveur gagne 1/5 du niveau du donneur en points de cosmoénergie.

Détail de 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

- Télékinésie

Niveau	Coût d'activation	Poids soulevé
1	1	10 Kg
2	2	100 Kg
3	3	1 T
4	4	10 T
5	5	100 T

Envoi d'objet : FT= niveau utilisé+1 D= Niveau Utilisé+4

Attaque Télékinésique (invisible donc bonus global de +1 jusqu'à analyse)

R	FT	C	D	DA	A
6	8	4	8+niveau de pouvoir	2	6

Armure

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