

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.

- Attaque sur un groupe (passation de technique : jet de précision avec un malus de 5-niveau d'agilité+différence de niveau entre les joueurs):

Possibilité d'attaquer un groupe d'adversaire avec une seule attaque. Chaque adversaire peut tenter de parer ou d'esquiver, les dégâts reçus sont les dégâts infligés par l'attaque divisés par le nombre d'adversaire.

- Confrontation d'attaques (passation de technique : jet de Force avec un malus de 5-niveau de vigueur+différence de niveau entre les joueurs):

Possibilité d'opposer une attaque à une autre attaque, afin de pouvoir blesser son adversaire à travers sa propre attaque. Chaque opposant réalisera un tirage de défense pour la résolution des dégâts (au lieu d'un jet de parade).

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

- Froid

Niveau	Coût d'activation	Effet
1	1	- Fait tomber la neige - Gèle le sol (malus global 1) - Bonus global du niveau utilisé contre attaque feu ou attaque froid, plus malus au dégât = niveau utilisé
2	2	- Concentration sur deux tours pour geler les jambes de l'adversaire au contact (concentration 2 tours) (2 pt de cosmoénergie par tour) résistance glace= niveau en froid+5 - Possibilité d'inclusion de cristaux de glace dans une attaque. Dégâts majorés de niveau en froid-1 - Possibilité de création d'un miroir de glace pour renvoyer les attaques psychiques de R=1
3	3	Inclusion de gel à distance dans une attaque spéciale (res=niveau en froid +5)
4	4	- Gèle des jambes à distance (concentration 1 tour) (res= niveau en froid+5) - Génération d'un souffle de glace qui dévie les attaques psychiques (bonus esquive +2)
5	5	Création d'un cercueil de glace d'une résistance de 15 autours d'un adversaire inconscient

- Sphère de protection

Niveau	Potentiel défensif	Analyse	Résistance	Couverture
1	3(d+1)	5	2	1
2	3(d+2)	6	5	2
3	4(d+2)	7	6	3
4	4(d+3)	8	7	4
5	5(d+3)	9	9	5

Ne peut attaquer tant que la sphère est dressée.

Connaissances

- Connaissances des étoiles

<i>Niveau</i>	<i>Etendue des connaissances</i>
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.

- Mythes et légendes

Quand un joueur demande au Meneur de Jeu si son personnage connaît une légende se rapportant à un sujet donné, le Meneur de Jeu décide si le niveau en Légendes & mythes est supérieur ou égal à celui de la légende (niveau 1 : très répandue ; niveau 5 : quasiment inconnue) et lui fournit les indications qu'il juge correctes, mais cela peut très bien ne pas être ce qui intéresse le joueur !

- 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).

Armure et armes

Classe d'armure: Bronze

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

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

