

Techniques et pouvoirs

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

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.

- Religion

La **Religion** est un support psychologique et spirituel qui permet au personnage croyant d'être plus équilibré psychologiquement (voir **Techniques défensives**). Le joueur décide de la religion de son personnage et de sa foi; la connaissance apporte seulement des informations sur une religion (qui peut être différente de celle du personnage). On pourrait assimiler la connaissance **Religions** à un catéchisme.

- 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 !

- Langue

Niveau	Etendue des connaissances
1	mots de base
2	quelques notions de grammaire, un peu de lecture
3	lit et écrit couramment
4	études littéraires
5	maîtrise parfaite

- Pouvoir des esprits

(pouvoir intégré à l'attaque spéciale « Œil Accusateur »)

Niveau	Effet
1	Peur (malus global de 1 pour la victime au tour suivant)
2	Paralysie (impossibilité de bouger pendant 1 tour)
3	Altération de la perception (la victime croit faire/percevoir certaines choses alors qu'il se passe le contraire).
4	Souffrance (malus global de 2 pour la victime au tour suivant et obtention de 2 blessures légères que la victime se fait elle-même).
5	Catatonie pendant un nombre de tours déterminé par le Meneur de Jeu

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