

Techniques et pouvoirs

Techniques de combat connues

- 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.

- Combinaison défensive (passation de technique : jet d'agilité avec un malus de 5-niveau de dextérité+différence de niveau entre les joueurs):

Possibilité de parer une partie d'une attaque déjà et d'en esquiver le reste. L'action privilégiée subira un malus de 2 (aucun malus pour l'action non privilégiée). Le résultat dépendra des jets de l'action privilégiée mais pourra être modulée selon les résultats de l'action non privilégiée. L'objectif est de profiter de la parade généralement plus facile à réaliser, pour tenter une esquive plus dure qui octroie des bonus de réaction.

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	Poid 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) (A créer ½ attaque spéciale)

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

- Maîtrise des esprits

(pouvoir intégré à l'attaque spéciale « Tornade céleste »)

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

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.

- 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.

- 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 : 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

