

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

- 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 \geq résistance armure ET Niveau pouvoir \geq Couverture de l'armure : Une blessure superficielle en plus des dégâts.

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.

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