

# The Tale of Great Cosmos

## Règles

Les statistiques du joueur sont comprise entre 20 minimum et 80 maximum et augmentent avec les niveaux gagnés. Des bonus éventuels peuvent être accordés par le MJ et/ou par des capacités adéquat à l'action en cours.

Les statistiques présentes sont :

- Force : Détermine la force physique d'un joueur
- Esprit : Détermine la volonté spirituelle d'un joueur, sa capacité à faire appel à la magie
- Charisme : Détermine la sociabilité et la capacité à convaincre ainsi que le charme naturel d'un joueur
- Furtivité : Détermine la capacité à être discret ou non, et à esquiver et se déplacer de manière dangereuse et/ou rapide

Lors d'un test, le MJ désigne la statistique concerné par le test et le joueur doit obtenir sur un lancé de dé 100 un score inférieur ou égal à la valeur de sa statistique. Le MJ peut également choisir 2, 3 voir les 4 statistique pour un test et dans ce cas le joueur doit obtenir un score inférieur ou égal à la moyenne des statistiques choisis. Certains test peuvent également faire intervenir aucune des 4 statistiques auquel cas la valeur maximale de réussite est donnée par le MJ.

La liste complète des compétences influençant les statistiques est donnée dans le document relatif au races et classes de personnages.

Lors d'un test normal, le joueur lance un dé 100, il y a alors 6 possibilités :

- Le joueur effectue un lancé compris entre 10 inclus et la valeur maximale de réussite incluse, dans ce cas l'action du joueur est réussie.
- Le joueur effectue un score compris entre la valeur maximale et inférieur ou égale à 90, l'action du joueur échoue.
- Le joueur effectue un score compris entre 1 et 9 inclus, l'action est une réussite critique entraînant une action plus performante que d'habitude.
- Le joueur effectue un score compris entre 91 et 100, l'action est un échec critique entraînant des effets négatifs pour le joueur.
- Le joueur effectue 42 (quel que soit la valeur maximale du test), l'action est une réussite super-critique faisant bénéficier le joueur d'une réussite critique pour l'action en cours et d'une réussite obligatoire pour le prochain test qu'il devra effectuer (il devra tout de même l'effectuer et seul un échec super-critique entraînera la perte des effets de la réussite super-critique, la réussite critique ou super-critique au prochain test apportera des effets avantageux supplémentaires)
- Le joueur effectue 66 (quel que soit la valeur maximale du test), l'action est un échec super-critique garantissant un échec critique pour l'action en cours et un échec obligatoire pour la prochaine action (comme pour la réussite super-critique le jet devra tout de même être fait, une réussite super-critique pouvant annuler les effets de l'échec et l'échec critique ou super-critique au prochain test apporteront des effets néfastes supplémentaires)

En plus des test normaux, dans certaines situations, les joueurs peuvent être amenés à douter, ou à pressentir quelque chose à propos d'un PNJ ou de la situation en général. Le joueur peut alors demander au MJ un jet d'intuition afin de savoir quel est l'intuition qu'il a à propos de la situation.

Le jet d'intuition se fait en lançant un dé 6, en fonction du résultat obtenu il y a 3 possibilités :

- Le joueur fait 1 ou 2, il ne pressent rien, il n'a aucune intuition concernant la situation.
- Le joueur fait 3 ou 4, il a une intuition légère sur la situation pouvant s'avérer fausse.

# The Tale of Great Cosmos

## Règles

- Le joueur fait 5 ou 6, son intuition est précise et quasi-certaine et s'avère dans bien des cas vraie

Un joueur ne peut demander qu'un jet d'intuition par situation.

De même lors d'une action quelconque, un joueur peut vouloir faire prévaloir sa chance dans l'équation. Ainsi un joueur peut demander un jet de chance qui viendra influencer son action, de la même manière le MJ peut imposer ce jet de chance au joueur.

Le jet de chance se compose d'un lancé de 2 dé 6, un dé représente la chance et l'autre la malchance. Si c'est le joueur qui a demandé le test, il choisit quel dé il lance, l'autre sera lancé par le MJ, à contrario si c'est le MJ qui a imposé le test, le MJ choisira le dé que le joueur pourra lancer. Le test de chance doit intervenir avant le test de l'action.

Une fois le test de chance effectué, les 2 résultats sont à prendre en compte :

score	Dé de Chance	Dé de Malchance
1	Aucun effet	Aucun effet
2	Action gratuite (pas de coût PV/PM)	Action difficile (coût PV/PM doublé)
3	Effet positif supplémentaire	Effet négatif supplémentaire
4	Action supplémentaire	Action annulée
5	+10% bonus au test	-10% malus au test
6	+20% bonus au test	-20% malus au test

Si le joueur obtient le même score avec les deux dés, l'effet des dés est bel est bien annulé mais le joueur reçoit un effet chance plus puissant à la place :

score	Effet
Double 1	Le joueur bénéficie d'un jet d'intuition bonus avec un score augmenté de +2* OU Le joueur peut relancer son jet si le test échoue (hors échec super-critique)
Double 2	Le joueur peut échanger sa place avec un autre allié instantanément
Double 3	Le joueur effectue une action qui ne peut être parée
Double 4	Le joueur peut changer de mode de combat pendant la durée de l'action (il reprend son état normal après celle-ci)
Double 5	Seul un échec critique ou super-critique peut faire rater l'action
Double 6	Le joueur choisit un effet de double et un effet de dé chance pour son action

\*le score du lancé de dé + 2 donne le résultat du jet d'intuition, si le joueur fait 5 ou 6 (soit un score réel de 7 ou 8) il recevra une intuition certaine de la situation lui octroyant même la connaissance de certains détails concernant la situation.

Les jets de chance modifient par ailleurs le karma du joueur. Le karma d'un joueur est initialement de 0 et varie entre -10 et +10. Lorsqu'un joueur demande un jet de chance son karma diminue d'un

# The Tale of Great Cosmos

## Règles

point, à contrario lorsque le MJ impose le jet de chance, le karma du joueur augmente d'un point. D'autres actions peuvent modifier le karma du joueur lorsque le MJ le décide. Le Karma varie de 0,1 point par jet d'action de manière à atteindre 0. En fonction de la valeur de son karma, le joueur bénéficie d'effets appliqués à ses test normaux :

Valeur du karma	Effet
-10	La réussite super-critique n'est plus possible. Une réussite critique ne peut être obtenu qu'en faisant 42. Le joueur ne peut plus demander de dé de chance tant que son karma n'est pas remonter à -5 au moins
-5 ou moins	Le joueur lance un dé 10 a chaque action. Le résultat de ce dé vient s'ajouter au score du test d'action
+5 ou plus	Le joueur lance un dé 10 a chaque action. Le résultat de ce dé vient se retrancher au score du test d'action
+10	L'échec super-critique n'est plus possible. Un échec critique ne peut être obtenu qu'en faisant 66. Le MJ ne peut plus imposer de dé de chance tant que le karma n'est pas redescendu a +5 au moins

Un échec critique entraînera une hausse de 1 point de karma, un échec super-critique une hausse de 2 points de karma. A contrario, une réussite critique fait baisser le karma d'un point et une réussite super-critique de 2 points.

Chaque personnage possède un mode de combat par défaut offensif ou défensif, qu'il peut changer avant son action. En offensif, les dégâts sont augmentés mais le personnage ne peut ni esquiver ni parer. En revanche en défensif, bien que les dégâts soit normaux, le joueur peut procéder à une esquive via un test de furtivité, ou une parade via un test de force lorsqu'il est attaqué. Ces tests doivent en plus d'être réussi, avoir une valeur inférieur au test de l'adversaire.

Enfin chaque personnage possède des Light et des Dark points, qui procurent certains avantages et inconvénients une fois utilisés, tout 2 permettent d'utiliser le Final Skill du personnage si ce dernier a le niveau requis pour s'en servir.

Les Lights points, une fois activé, le perso voit son karma monté à +10 quelque soit la valeur précédente, le joueur bénéficie d'un jet de chance bonus (avec l'effet "double action" remplacé par "no effect" cependant) et le final skill est déverrouillé, à l'activation du final skill, le perso peut lancer une seconde action (si action offensive, dégâts réduits), le perso passe en mode défensif.

Les Darks points, une fois activé, le perso voit son karma baissé à -10 quelque soit la valeur précédente, le joueur dit tirer un jet de malchance malus (avec l'effet "action annulé" remplacé par "no effect" cependant) et le final skill se déverrouille, à l'activation du final skill, le perso peut lancer une seconde action offensive uniquement ignorant armure / résistance magique et avec des dégâts bonus, le perso passe en mode offensif.

Si le test pour lancer le final skill échoue (hors échecs critiques et super-critiques), le joueur bénéficie seulement partiellement de certain(s) effet(s) lié(s) à son final skill décidé(s) par le MJ.