

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
- Agilité (anciennement furtivité) : Détermine la capacité à être discret ou non, et à esquiver et se déplacer de manière dangereuse et/ou rapide
- Intuition : Statistique particulière servant aux jets d'intuition décrit ci-dessous

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 choisies. 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.

The Tale of Great Cosmos

Règles

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

- Le joueur fait moins de sa statistique d'intuition, le jet est réussi et il reçoit une intuition partiellement ou totalement vraie
- Le joueur fait plus que sa statistique d'intuition, le jet est raté, et il reçoit une intuition partiellement ou totalement fautive

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	+10% bonus au test	-10% malus au test
5	+20% bonus au test	-20% malus au test
6	Action supplémentaire	Action annulée

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

score	Effet
Double 1	Le joueur peut changer de mode de combat pendant la durée de l'action (il reprend son état normal après celle-ci)
Double 2	Le joueur effectue une action qui ne peut être parée
Double 3	Le joueur peut échanger sa place avec un autre allié instantanément
Double 4	Le joueur peut relancer son jet si le test échoue (hors échec super-critique)
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

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. Lors d'un jet de chance/malchance, le karma augmente ou diminue de 1 point en fonction de la comparaison entre le jet de chance et celui de malchance. Si le jet de

The Tale of Great Cosmos

Règles

chance a un score supérieur ou égal à celui de malchance, le karma diminuera d'un point, et inversement si le score du jet de chance est strictement inférieur à celui du jet de malchance. En aucun cas, le karma ne peut dépasser 10 ou -10. D'autres actions peuvent modifier le karma du joueur lorsque le MJ le décide. 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.
-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.

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. Si l'action est critique, le jet de parade/esquive devra lui aussi être critique, idem pour les super-critiques. Une parade critique peut également déclencher une riposte, et une esquive critique une contre-attaque. Par ailleurs, certaines actions sont imparable et/ou inesquivable.

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.

The Tale of Great Cosmos

Règles

Les light et dark points s'obtiennent de la manière suivante :

- Au niveau 1 : Le joueur possède initialement 1 light et 1 dark point. Un point bonus vient s'ajouter en fonction de sa race :
 - ➔ +1 light point pour les Magical Girl et les Gardiens
 - ➔ +1 dark point pour les Succubes et les Onikaosu
- Au niveau 5 : Le joueur se voit octroyer 3 points supplémentaire réparti par le MJ entre light et dark en fonction de l'attitude du personnage.

Désormais, les PJ seront également doté d'une fiche inventaire en fonction de leur capacité physique, leur permettant de porter plus ou moins de poids et donc d'objet / armes / armures / affaires dans leur inventaire, mais aussi d'argent.

Voici les règles de répartition de poids :

- ➔ Un objet à un poids de 1, 2 ou 3 slot maximum. 1 Slot correspondant à un objet peu encombrant, 2 pour un objet moyennement encombrant, et 3 pour un objet très encombrant.
- ➔ Les babioles et autre objet avec un poids inférieur à 1, peuvent être regroupées en « stack » c'est à dire en groupe d'objets ne pesant qu'un seul slot.
- ➔ Les armures sont réparties en 3 objets, chacun ayant un poids compris entre 1 et 3 slots : le casque, le plastron et les protections sur les bras, ainsi que le pantalon et les bottes
- ➔ Les armes à 2 mains, sont deux fois plus lourd, et ont un poids compris entre 4 et 6 slots
- ➔ Il est impossible de surcharger un emplacement, impossible donc de transporter 2 armes à 2 mains simultanément.
- ➔ L'argent est reparti selon le modèle suivant : 5000 PO = 1 slot. Tout slot entamés et considéré comme utilisé (donc 5001 PO = 2 slots). Par ailleurs la bourse du personnage possède une limite de slot propre à respecter.
- ➔ Certains objets sont transportables à la ceinture ou dans les poches (dans les slots pourvus à cet effet) ou dans un sac à dos, ayant un nombre propre de slot.
- ➔ Le nombre de slot maximum pouvant être utilisé par un personnage dépend directement de sa statistique de force selon la formule suivante : $40 * \frac{force}{100}$. Il est important de noter également, que la valeur de la force utilisée pour le calcul, est la valeur de la statistique **arrondie à la dizaine inférieur** (ainsi 52 de force correspond à $40 * 0,5 = 20$ et non $40 * 0,52$)

The Tale of Great Cosmos

Règles

Règles supplémentaires :

Les règles suivantes peuvent également être utilisées durant une partie. C'est le MJ qui décide s'il souhaite ou non utiliser une ou plusieurs règles parmi celle qui vont suivre. Veuillez donc à bien demander à votre MJ les règles qu'il souhaite utiliser durant sa partie.

Règle de la santé mentale :

La santé mentale est une valeur qui vient s'ajouter à celle du personnage et qui correspond à son état mentale. Plus cette valeur est basse, plus le personnage est instable mentalement, et plus elle est élevée, plus le personnage est sain d'esprit. La variation de la santé mentale se fait en collaboration entre le PJ qui doit juger l'état mental de son personnage en fonction de la situation et le MJ simplement pour contrôler que le PJ ne fasse pas n'importe quoi.

La valeur de la santé mentale varie entre 0 et 100 pour les humains et élémentaires, 0 et 50 pour les magical girls et les gardiens et enfin 0 et 150 pour les races démoniaques (succube / onikaosu). Dans certaines situations rares définies par le MJ, la valeur de la santé peut dépasser l'une ou l'autre de ces limites, mais cela reste **rare et occasionnel**.

Lorsqu'un joueur n'a plus de santé mentale, il sombre dans la folie, la démence et ses actions, cela peut même conduire jusqu'au suicide du personnage.

Règle du destin :

Le destin est une règle particulière qui permet à un personnage de se voir octroyer un bonus ou un malus dans une situation d'accomplissement personnel. Au début de la partie, le PJ devra fixer un objectif personnel à atteindre que le MJ devra approuver. Celui-ci doit correspondre à l'état du personnage, et ne pas être trop simple à réaliser ou totalement irréalisable.

Lors de l'aventure, si le PJ vient à atteindre son objectif personnel, il lancera un dé 10 qui impactera l'accomplissement de son destin (**attention : en aucun cas, ce jet seul ne peut faire échouer l'action**). Plus le résultat est bas, plus le joueur sera avantagé, et plus il est haut, plus il sera désavantagé. Un jet inférieur ou égal à 5 correspondra donc à un bonus et un jet strictement supérieur à 5 à un malus. C'est ensuite le MJ qui interprétera le résultat du dé de destin en fonction de l'action et de l'objectif accompli par le PJ. (**Rappel : même un score de 10 ne fera jamais échouer l'action**).