

The Tale of Great Cosmos

Règles

Sommaire

Règles de bases.....	2
Création de personnage.....	6
Nouveau personnage.....	6
Conversion d'un personnage à partir d'une version antérieure.....	7
Règles supplémentaires.....	8
Règle de la santé mentale.....	8
Règle de déplacement.....	9
Règle d'opportunité.....	10
Règle de répartition de tour.....	11

The Tale of Great Cosmos

Règles

Règles de bases

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
- Précision : Détermine la capacité de tir ou de jet d'objet, incluant le tir à l'arc, arbalète ou armes de mana par exemple
- Chance : Détermine la chance relative d'un joueur face à une situation donnée
- 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 ou plus statistiques 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 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)

The Tale of Great Cosmos

Règles

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 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.

Certaines 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 à 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 à 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.

Si une action octroie ou retire des points de karma, la nouvelle valeur de karma, obtenue par l'addition du karma actuel avec le gain ou la perte de karma, ne doit ni excéder 10 ni être strictement inférieur à -10 sans quoi, l'action ne pourra pas avoir lieu.

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 d'agilité, 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 inévitables.

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.

The Tale of Great Cosmos

Règles

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 d'avantage 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 désavantage 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.

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.
- Au delà du niveau 5, c'est le MJ qui décide arbitrairement de l'attribution des éventuels futurs light et/ou dark points.

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

Durant l'aventure les PJ gagnent de l'expérience en tuant des monstres ou certains PNJ ou en accomplissant certaines actions. Lorsque le PJ a obtenu suffisamment d'expérience (c'est le MJ qui décide lorsque c'est le cas), le PJ gagne un niveau. Au départ les PJ sont tous de niveau 1 et lors de la prise de niveau, certains éléments de la fiche perso changent de la manière suivante :

1. Niveau de base
2. Le PJ peut augmenter 2 statistiques d'un dé 10 chacune (sans dépasser la valeur limite de 80 à ce niveau). Il peut aussi augmenter 1 seule et unique statistique d'un dé 20 (toujours sans dépasser la limite de 80)
3. Le PJ voit sa statistique la plus faible augmenter d'un dé 10 (sans dépasser la valeur limite de 85). Il peut aussi apprendre de nouveaux sortilèges liés à une magie différente de celle avec laquelle il est familier avec l'accord du MJ.
4. Le PJ peut augmenter ses PV ou ses PM d'un dé 100.
5. Le PJ débloque son Final Skill. Il peut aussi déplacer jusqu'à 10 points de statistique (sans dépasser la valeur limite de 85)
6. à partir de ce niveau, l'évolution dépend des volontés du MJ.

À chaque prise de niveau, le PJ lance également un dé de chance, s'il réussit, il obtient un bonus de 2d20 PV ou PM au choix. (Le bonus total est indivisible)

En fonction des joueurs et du MJ, les personnages peuvent être dotés d'une fiche de compétences/techniques, si elle est utilisée, les règles d'évolution de celle-ci seront les suivantes :

- Niveau 1 : 3 compétences actives
- Niveau 2 : 2 compétences actives
- Niveau 3 : 3 compétences actives
- Niveau 4 : 1 compétence active à 100 PM
- Niveau 5 : Le Final Skill
- Niveau 6 : Aucune compétence active
- Niveau 7 : à partir de ce niveau, l'évolution dépend des volontés du MJ

Par ailleurs, un personnage pourra avoir jusqu'à 5 compétences passives réparties sur les 6 premiers niveaux comme il le désire.

Dans le cas, où la fiche compétence n'est pas utilisée, seul le final skill sera défini pour chaque personnage et son apparition se fera également au niveau 5.

The Tale of Great Cosmos

Règles

Création de personnage

Nouveau personnage

La création d'un personnage se passe en plusieurs étapes clés et est guidée par le Maître du Jeu. C'est à ce dernier qu'incombe le choix final de la validation ou de l'invalidation d'un personnage créé.

La première étape consiste à définir le nom, la race et la classe initial du personnage. Puis le PJ procède alors à un certains nombres de lancés visant à déterminer les statistiques de son personnage. À la suite de cette phase, il pourra ou devra afin de respecter certaines contraintes de races/classes changer ceux-ci. Une fois la validation des statistiques effectuée, le nom, la race et la classe ne pourront plus être changés.

La détermination des statistiques commence par un lancé de 10d100. Les scores obtenus sont notés indépendamment les uns des autres et le cumul de ces 10 lancés doit être compris entre 250 et 750. Si tel n'est pas le cas, le PJ devra relancer l'intégralité des dés. Une fois les résultats conformes, il indiquera au MJ la répartition de chaque jet entre PV et PM en respectant la règle suivante : le PJ doit obligatoirement répartir 5 jets sur ses PV et 5 sur ses PM.

Lorsque la répartition des PV et PM est terminée, le PJ procède alors à nouveau à un lancé de 6d100 cette fois, toujours indépendant. Le cumul de ces dés doit être compris cette fois entre 200 et 400, sans quoi il faudra relancer les 6 dés. Chaque jet obtenu doit être également entre 20 et 80, les dés n'étant pas conforme à cette fourchette seront relancés individuellement. Le PJ indique alors la répartition des 6 jets sur chacune de ses 6 statistiques principales : force, esprit, charisme, agilité, précision et chance. Il veillera également à respecter les contraintes imposées par sa race et sa classe, sans quoi il sera forcé de changer de race/classe. Une fois la répartition effectuée, le PJ a encore la possibilité de déplacer jusqu'à 10 points entre les 6 statistiques sans dépasser la valeur minimale de 20 et maximale de 80 dans chaque statistique.

Une fois les statistiques établies, le MJ termine de compléter la fiche personnage, inventaire et éventuellement compétence à partir des informations complémentaires fournies par le PJ. L'argent de départ du personnage peut être déterminé par 1d100 PO (pièces d'or), mais le MJ est libre de décider la quantité, et la manière de la déterminer au départ, d'argent de chaque joueur.

The Tale of Great Cosmos

Règles

Conversion d'un personnage à partir d'une version antérieure

La conversion d'un personnage à partir d'une version antérieure des règles est possible à partir d'un procédé légèrement modifié. Seul le calcul des deux nouvelles statistiques (précision et chance) est affecté par ce processus, le reste des informations valides le demeure.

Pour déterminer les nouvelles statistiques du personnage, le PJ procède à un lancé de 2d100 au lieu de 6. Le cumul doit alors être compris entre 60 et 140, et chaque jet doit être individuellement compris entre 20 et 80. Le PJ répartit alors les deux résultats entre précision et chance, puis dispose de la possibilité de déplacer jusqu'à 20 points de statistiques parmi l'ensemble des 6 statistiques. Le joueur doit respecter les limites de 20 et de 80 (ou 85 en fonction de son niveau) pour chacune de ses statistiques après la conversion. Enfin l'ensemble des contraintes de sa race et classes initiales doivent être respectés dans la mesure des possibilités du PJ. Ce dernier doit utiliser la marge de 20 points, en priorité pour réajuster les statistiques en fonction des contraintes imposées par sa race/classe.

Le MJ se réserve ensuite le droit, dans le cas où les possibilités de conversions énoncées ci-dessus ne suffisent pas, de réajuster manuellement le personnage, voir d'appliquer le processus complet de génération des statistiques prévu à la section précédente de ce document si cela s'avère nécessaire.

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.

The Tale of Great Cosmos

Règles

Règle de déplacement

Afin de rendre le jeu plus réaliste, il est possible de régler les déplacements possibles par une entité (PJ comme PNJ) durant certaines phases et notamment les phases de combats. La zone d'action est alors découpée en damier avec des cases mesurant 1 unité de distance par 1 unité.

L'unité de distance est fixée arbitrairement par le MJ. Les distances entre deux cases sont mesurées à l'horizontale, à la verticale ou une combinaison des deux mais jamais à la diagonales. La distance est alors égale au nombre de cases séparant les deux entités plus 1. On considère dès lors que deux entités sont au corps à corps si la distance qui les sépare est de 1 unité.

À chaque tour, les entités ne peuvent se déplacer qu'en marchant ou courant et sur une certaines distances, cette distance maximale par tour est directement fonction de l'agilité du personnage selon la formule suivante : $\text{agilite}/20$ (la valeur sera toujours arrondie par excès). Certains bonus/malus peuvent venir augmenter ou diminuer cette valeur à chaque tour. De plus certaines compétences permettent de passer outre cette limitation.

Durant un tour de jeu, l'entité peut se déplacer puis agir ou agir puis se déplacer mais ne peut pas se déplacer, agir puis se déplacer à nouveau. L'entité peut également simplement agir ou juste se déplacer et n'est pas obligé de faire forcément les deux à chaque tour.

Si l'entité souhaite se déplacer d'une plus grande distance durant son tour, elle peut au sacrifice de son action, tenter un jet d'agilité qui vient alors accroître ou non la distance maximale. Si le jet réussi, la distance maximale est doublée, en cas de réussite critique celle-ci sera multipliée par 2,5 au lieu de 2 et par 3 au lieu de 2 en cas de réussite super-critique. Enfin en cas d'échec, la limite reste inchangée, et des conséquences négatives peuvent venir entraver l'entité en cas d'échec critique ou super-critique.

Les compétences, et actions possèdent également une ou plusieurs distances à prendre en compte, que cela soit des portées d'effet, d'action ou de déplacement, le MJ fixe préalablement ces valeurs pour chaque compétences utilisables. De plus, certaines actions peuvent entraîner des phénomènes incontrôlés de déplacements, comme du recul, et venir ainsi déplacer l'entité ayant initié l'action et/ou sa ou ses cible(s)

The Tale of Great Cosmos

Règles

Règle d'opportunité

De même lors d'une action quelconque, un joueur peut vouloir profiter d'une opportunité et bénéficier de certains avantages au risque d'être désavantagé en contrepartie. Ainsi un joueur peut demander un jet d'opportunité qui viendra influencer son action, de la même manière le MJ peut imposer ce jet d'opportunité au joueur.

Le jet d'opportunité se compose d'un lancé de 2 dé 6, un dé d'avantage et un dé de désavantage. 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 d'opportunité effectué, les 2 résultats sont à prendre en compte :

score	Dé d'Avantage	Dé de Désavantage
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 bel est bien annulé mais le joueur reçoit un effet bonus 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 d'avantage pour son action

Les jets d'opportunités 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 d'opportunité, le karma augmente ou diminue de 1 point en fonction de la comparaison entre le jet d'avantage et celui de désavantage. Si le jet d'avantage a un score supérieur ou égal à celui de désavantage, le karma diminuera d'un point, et inversement si le score du jet d'avantage est strictement inférieur à celui du jet de désavantage. En aucun cas, le karma ne peut dépasser 10 ou -10.

The Tale of Great Cosmos

Règles

Règle de répartition de tour

La règle de rapidité d'exécution s'articule autour de la statistique d'agilité et a pour objectif de structurer les tours de jeu, notamment lors des combats. Cette règle s'accompagne en général de la règle sur les déplacement et vient rajouter un intérêt supplémentaire à l'augmentation de sa valeur d'agilité en plus de toutes les raisons apportés par l'ensemble des règles en place.

Lorsque cette règle est en place, l'ordre des tours se structure désormais suivant la plus grande agilité de l'ensemble des personnages joueurs comme non joueurs présent. La première entité à agir est celle disposant de la plus grande valeur d'agilité, et la dernière sera celle disposant du moins d'agilité. Les bonus et malus s'appliquant à l'agilité (blessures, potion, équipement, etc.) sont également pris en compte dans la répartition du tour, ainsi la répartition peut différer d'un tour à l'autre.

Un problème survint lorsque deux entités ont la même valeur en agilité, en effet dans ce cas précis, comment savoir qui doit agir avant l'autre ? Le MJ peut alors mettre en place en fonction de la situation deux résolutions différentes. La première méthode consiste à faire lancer un dé à 20 faces à chacune des deux entité, le score le plus faible agira alors en premier et en cas de nouvelle égalité, la seconde méthode de résolution sera appliquée. La seconde manière quant à elle procède à une résolution parallèle des deux actions : les deux entités énoncent leurs action sans que l'autre ne soit mis au courant, et le MJ annonce ensuite les actions définies au préalable, fait lancer les test et énonce le résultat des deux actions simultanées. De ce fait, si par exemple un PJ attaque son adversaire et que celui-ci s'est déplacé en parallèle, l'attaque échouera et ce quelque soit le résultat du jet. De la même manière, il est alors impossible de parer ou esquiver spontanément une attaque reçue lors d'une résolution parallèle d'action avec son assaillant. Le MJ peut également dans le cas ou un seul camps est concerné, laisser le choix de qui agit avant l'autre.

Enfin, la dernière partie de cette règle concerne les personnages à action multiple. Lorsque c'est le cas, on positionne la première action sur la valeur de l'agilité du personnage et les autres actions sont rééchelonnées de la manière suivante : le personnage lance 1d6 et on ajoute 4 au résultat obtenu. On vient ensuite retrancher cette valeur à celle de l'agilité du personnage pour placer la seconde action. Pour chaque action supplémentaire, on multiplie la valeur à retrancher par le numéro de l'action supplémentaire (soit x2 pour une 3^e action, x3 pour une 4^e, etc.). La formule de calcul se résume ainsi par : $position = agilité - (4 + 1d6)n$ pour la n ième action supplémentaire. À noter également, que peu importe le nombre d'action supplémentaires, on ne lance qu'une seule fois le dé à 6 faces pour ce calcul.