

# The Tale of Great Cosmos

## Règles

### Sommaire

Règles de base.....	2
Statistiques de base.....	2
Karma.....	3
Mode de combat (postures).....	3
Expérience et niveaux.....	4
Light & Dark Points.....	4
Forces et faiblesses élémentaire.....	7
Création de personnage.....	8
Nouveau personnage.....	8
Conversion d'un personnage à partir d'une version antérieure.....	9
Règles particulières d'extensions.....	10
Règle de pilotage.....	10
Règles supplémentaires.....	12
Règle de la santé mentale.....	12
Règle de déplacement.....	13
Règle de répartition de tour.....	14
Règle de gestion d'inventaire.....	15
Fiche compétences.....	16

# The Tale of Great Cosmos

## Règles

### Règles de base

#### **Statistiques de base**

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

Les joueurs ne peuvent pas avoir plus de 80 dans chacune des statistiques au niveau 1 et 2, au-delà du niveau 2, ce plafond monte à 85. Par ailleurs aucune statistique ne peut être inférieure à 20 à tous les niveaux.

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.

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

- Le joueur effectue un lancé compris entre 11 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 10 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 entraînant une action plus performante et des effets positifs amplifiés supplémentaires par rapport à une simple réussite critique.
- Le joueur effectue 66 (quel que soit la valeur maximale du test), l'action est un échec super-critique entraînant des effets négatifs plus nombreux et/ou plus importants que pour un simple échec critique.

# 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.

## Karma

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 obtenue 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.

## Mode de combat (postures)

Chaque personnage possède un mode de combat par défaut entre 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 soient 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.

# The Tale of Great Cosmos

## Règles

### Expérience et niveaux

Au fur et à mesure de l'avancement, chaque personnage gagne en expérience puis en niveau, chaque niveau récompense le personnage et lui octroie certains bonus dépendant du niveau qu'il atteint. La façon dont le PJ gagne de l'expérience (XP) et des niveaux (Lvl) est laissé à la libre appréciation du MJ. Par ailleurs à chaque niveau débloqué par le personnage, ce dernier obtient les bonus suivants :

1. Niveau de base
2. Le PJ peut augmenter 2 statistique d'un dé 10 chacune. Il peut aussi augmenter 1 seule et unique statistique d'un dé 20.
3. Le PJ voit sa statistique la plus faible augmentée d'un dé 10.
4. Le PJ peut augmenter ses PV ou ses PM d'un dé 100.
5. Le PJ peut déplacer jusqu'à 10 point de statistique.
6. à partir de ce niveau, l'évolution dépend des volontés du MJ.

En plus de ces bonus, à chaque prise de niveau, le PJ effectue également un test de chance, s'il réussit, il obtient un bonus de 2d20 PV ou PM au choix (Le bonus total est indivisible).

### Light & Dark Points

Chaque personnage est également pourvu de Light et de Dark points. Ces points sont des ressources consommables, rares et limitées à la disposition des PJ qui octroient des avantages surpuissants pendant une période limitée mais qui peuvent également entraîner un contre-coups néfaste par la suite. Ces points sont distribués de la manière suivante :

- Au niveau 1 : Le joueur possède initialement 1 light et 1 dark point.
- 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.

De plus les personnages sont pourvus d'une compétence particulière créée directement par le joueur incarnant ce personnage. Cette compétence ultime porte le nom de « Final Skill ». Elle requiert une punchline propre au personnage pour être activée et n'est utilisable que par les personnages de niveau 5 ou plus. L'utilisation du Final Skill est également conditionné par la posture de combat en cours d'utilisation du personnage, seules les postures Illumination et Sépulcrale détaillées ci-dessous permettent à un personnage de faire usage de cette compétence.

Lorsqu'un personnage consomme un Light point, celui-ci entre en posture Illumination, à l'inverse, lorsque celui-ci consomme un Dark point il entre en posture Sépulcrale. Ces postures ne dure que 3 tours maximum et entraînent un contre-coups derrière si elles ont été utilisés plus de 2 tours. Entrer dans une de ces postures permet d'utiliser le Final Skill et son utilisation met fin immédiatement à la posture spéciale, le personnage retrouve alors sa posture de combat par défaut. Il est impossible de mettre fin à ces postures spéciales prématurément sans utiliser le Final Skill, cependant les Light et Dark points sont utilisables à tous niveaux, même dans les niveaux 1 à 4. Par ailleurs, après être sorti de posture Illumination ou Sépulcrale, il est impossible d'utiliser un nouveau Light ou Dark point dans les deux tours qui suivent. Enfin il est possible de consommer un Light ou Dark point

# The Tale of Great Cosmos

## Règles

n'importe quand durant le combat, même en dehors du tour normal de jeu du personnage et y compris si ce dernier a déjà agi, l'utilisation de ces points ne consomme également pas d'action pour le personnage qui en fait usage. Cependant il est important de noter que l'utilisation d'un Light Point ou Dark Point ne peut pas venir interrompre une action en cours, il est donc impossible d'utiliser ces points par exemple si un adversaire est en train d'attaquer et à déjà lancé son jet, il faudra alors attendre la fin de l'action avant de consommer le point.

La posture Illumination octroie les avantages suivants :

- Le karma est bloqué à +10 pendant toute la durée de la posture.
- Pour chaque attaque que le personnage est censé subir, ce dernier à 7 chances sur 10 d'esquiver / parer automatiquement le coup (hors réussite super-critique adverse et attaques spéciales imparables et/ou inesquivables).
- Si la parade ou l'esquive automatique a échouée, le personnage peut tout de même tenter un jet de parade (force) ou d'esquive (agilité).
- Le personnage lance un dé d'avantage spécial au début de la posture dont l'effet s'appliquera pendant toute la durée de celle-ci (table des effets ci-dessous).
- Le personnage peut faire usage de son Final Skill s'il a le niveau requis (5+). Utiliser le Final Skill met fin prématurément à la posture Illumination.
- Frappe éclair : le personnage agit en premier peu importe l'ordre du tour et les éventuels passifs des autres personnages.
- Annulation critique : les échecs critiques et super-critiques sont ignorés sur le Final Skill.

Si la posture a durée plus de 2 tours, le contre-coups s'applique et applique les malus suivants :

- Le personnage ne peut plus agir pendant 2 tours (incluant esquives et parades).
- Le personnage ne peut plus parler et est totalement épuisé physiquement et mentalement.

La posture Sépulcrale octroie les avantages suivants :

- Le karma est bloqué à -10 karma pendant toute la durée de la posture.
- Les dégâts du personnage sont augmentés et sont plus important qu'en posture offensive.
- Le personnage peut lorsqu'il subit des dégâts, de n'importe quel type, contre-attaquer derrière.
- Le personnage peut faire usage de son Final Skill s'il a le niveau requis (5+). Utiliser le Final Skill met fin prématurément à la posture Sépulcrale.
- Revive : si le personnage est censé subir des dégâts fatals, il récupère 50% de ses PV max instantanément. Cet effet ne s'active qu'une seule fois au maximum.
- Apocalypse : à la fin de la posture si « Revive » n'a pas été déclenché, le personnage meurt et revient immédiatement à la vie avec 50% de ses PV max.
- Provocation abusive : si une cible subit des dégâts de la part du personnage et que celle-ci souhaite effectuer une action offensive lors de sa prochaine action, cette cible est dans l'obligation de la diriger contre le personnage en question.
- Annulation critique : les échecs critiques et super-critiques sont ignorés sur le Final Skill.

Si la posture a durée plus de 2 tours, le contre-coups s'applique et applique les malus suivants :

- Le personnage agit en dernier, peu importe l'ordre du tour, pendant 2 tours.
- Les dégâts du personnage sont drastiquement réduits pendant 2 tours.
- Le personnage lance un dé de désavantage spécial dont l'effet s'appliquera pendant toute la durée du contrecoups (table des effets ci-dessous).

# The Tale of Great Cosmos

## Règles

Table des effets avantages pour la posture Illumination :

Score	Avantage
1	Aucun effet
2	Actions gratuites (pas de coût PV/PM)
3	Effet positif supplémentaire sur le Final Skill en cas de réussite
4	+10% bonus sur tous les jets
5	+20% bonus sur tous les jets
6	2 actions / tour (non cumulable avec un autre effet similaire)

Table des effets désavantages pour le contre-coups de la posture Sépulcrale :

Score	Désavantage
1	Aucun effet
2	Action difficile (coût PV/PM doublé)
3	Un effet négatif vient affecter la prochaine action du personnage
4	-10% malus sur tous les jets
5	-20% malus sur tous les jets
6	La durée du contre-coups est doublée

# The Tale of Great Cosmos

## Règles

### Forces et faiblesses élémentaire

Dans The Tale of Great Cosmos, il existe 12 éléments distincts dont chacun possède des affinités particulières avec les autres. Certains éléments sont plus efficaces contre d'autres et inversement, on parle alors de forces et faiblesses élémentaires. Ces affinités sont quantifiées à l'aide d'un coefficient d'efficacité qui est appliqué à chaque valeur chiffrée mettant en cause une telle affinité, tel que les dégâts subis / infligés à une cible. Certaines caractéristiques peuvent également altérer les coefficients par défaut. Enfin une valeur négative inverse l'effet initial (les dégâts subits seront transformés en soin reçus par exemple).

La table ci-dessous détaille la liste des coefficients par défaut d'un élément (colonne) agissant sur un autre (ligne) :

	Feu	Air	Eau	Terre	Glace	Métal	Élec	Sang	Poison	Plante	Dark	Light
Feu	1	1,5	2	1,25	0	0,5	1	1,25	1	0	0,75	1
Air	0,5	1	0,5	1	1,25	1	1	1	1	0,5	1	1
Eau	0	1,5	1	1,5	1,75	0,5	2	1	1,25	1,5	1	1
Terre	0,75	0	0,75	1	1	1,25	0,75	0,75	1	1,25	1	0,75
Glace	2	0,75	0,25	1	1	1	1	0,25	0	0,5	1	1
Métal	1,5	0,5	1,5	0,75	1	1	2	0,75	0	0	1	0,75
Élec	1	1	1,5	1	1	0,5	1	1	1	0,5	1	1
Sang	0,75	1	1	1,25	1,75	1,25	2	1	1,25	1	1	1
Poison	1	1	1	1	2	1	1	0,75	1	1	1	1
Plante	2	1,5	0,5	1,25	1,5	2	1,5	1	1,5	1	1,25	0,75
Dark	1,25	1	1	1	1	1	1,25	1	1	0,75	1	2
Light	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1,25	2	1

# 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, et toute autre fiche complémentaire fournies par le PJ. Ce dernier devra également choisir 4 talents dans l'ensemble de celles disponible pour sa race et sa classe ainsi que celles disponibles pour tous. L'ensemble des talents est disponible sur la fiche race et classe. Par ailleurs le personnage hérite automatiquement des talents marquées comme « naturels », le PJ aura également la possibilité de choisir une affiliation lui octroyant d'autres talents en fonction de l'histoire du personnage.

Enfin l'argent de départ du personnage peut être déterminé avec un dé 100, mais le MJ est libre de décider la quantité d'argent, et la manière de la déterminer au départ, pour 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 (antérieure à la version 4) 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 particulières d'extensions

Les règles suivantes peuvent également être utilisées durant une partie. Certaines sont disponibles et d'autres ne fonctionnent que pour certaines extensions. Pour chacune de ces règles vous retrouverez la liste des extensions compatibles, recommandées avec cette règle ainsi que la liste des extensions pour laquelle la règle est obligatoire.

### Règle de pilotage

Listes d'utilisation de la règle :

Compatible avec	Toutes
Recommandée avec	Cosmorigins
Obligatoire avec	Cosmorigins : Orianis

Le pilotage est une caractéristique spéciale de chaque personnage, il faut également distinguer deux catégories de pilotage et donc de pilotes :

- Le pilotage planétaire : Qui se déroule à la surface d'une planète donnée
- Le pilotage interplanétaire / astral : Qui se déroule dans l'espace

Pour chacune de ces catégories, les valeurs de caractéristique d'un même personnage peuvent fondamentalement être différentes, et c'est pourquoi chaque personnage disposera de deux valeurs distinctes. Ces valeurs seront déterminées par le MJ et le PJ d'un commun accord. Par ailleurs le pilotage planétaire est accessible à tous (hors indication contraire) mais le pilotage astral nécessite des prérequis disponible sous forme de talents que le PJ doit posséder pour avoir un score positif en pilotage astral.

Lorsque le personnage voudra faire usage de sa capacité de pilotage, il devra alors réaliser un jet sur un dé dont le nombre de face dépend de la maniabilité du véhicule. Le jet de pilotage sera alors réussi si et seulement si le pilote obtient un score inférieur ou égal à sa caractéristique de pilotage.

Liste des catégories de véhicules :

Dé	Pilotage Planétaire	Pilotage Astral
d4	Véhicule léger monoplace	Chasseur spatial
d6	Véhicule léger multi-place	Vaisseau biplace
d8	-	Vaisseau de moyenne taille
d10	Véhicule lourd	Vaisseau de grande taille
d12	Véhicule très lourd	Croiseur stellaire
d20	-	Titan

# The Tale of Great Cosmos

## Règles

Il existe également en pilotage astral une catégorie spécial de vaisseau : les bases stellaires mobiles et les vaisseaux mondes qui eux nécessite l'utilisation d'un d100 pour le pilotage.

En situation de stress, il est également plus difficile de piloter correctement, de ce fait le niveau de difficulté peut être incrémenté par le MJ de 1 ou 2 crans, c'est à dire que le nombre de faces du dé augmente avec le stress. Par exemple si le PJ souhaite piloter un véhicule qui nécessite un d4 pour être piloté, le MJ pourra exiger un d6 ou d8 en fonction de la situation. Attention, dans le cas ou le dé nécessaire viendrait à dépasser le d20, le pilote échouera automatiquement son jet. Par ailleurs il peut s'avérer que dans certaines situations (stressantes ou non) le pilote dispose d'un score largement au dessus du dé de pilotage, le jet est alors automatiquement réussi et le PJ n'a aucunement besoin de le lancer.

Enfin, dans le cas où un véhicule serait piloté par 2 ou plus pilotes, la caractéristique de pilotage commune correspond à la somme des caractéristiques de l'ensemble des pilotes.

# 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 la plupart des personnages, cependant certaines races peuvent être plus ou moins sensible et avoir une valeur de santé mentale maximale différentes de 100, dans tous les cas le maximum de santé mental de chaque race est compris entre 50 et 150. Si aucune contrainte sur la santé mentale n'est clairement explicité sur une race, la valeur maximale de référence utilisée par celle-ci est 100.

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 et certains talents 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 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 survient 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<sup>e</sup> action, x3 pour une 4<sup>e</sup>, 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.

# The Tale of Great Cosmos

## Règles

### Règle de gestion d'inventaire

La règle de gestion d'inventaire attribue en plus de la fiche personnage une fiche inventaire à chaque PJ. Leurs capacités physiques déterminent la quantité et l'encombrement maximal qu'ils peuvent transporter sans subir de malus. Les objets, armes, armures, argent et autres affaires prennent chacun de la place et possède une valeur d'encombrement :

- 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  $40 * 0,52$ )

Les PJ qui dépassent leur encombrement maximal sont surchargés et subissent les malus suivant en fonction de leur niveau de surcharge :

- -5% d'agilité pour chaque point au dessus de la limite d'encombrement.
- Si la règle de déplacement est utilisée, la vitesse de déplacement du personnage est divisée par 2 et arrondie à la valeur inférieure.

# The Tale of Great Cosmos

## Règles

### Fiche compétences

En fonction des joueurs et du MJ, les personnages peuvent être dotés d'une fiche de compétences / techniques. Lorsque cette règle est utilisée pour chaque PJ en jeu, sa fiche compétence devra obéir aux règles 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 : 3 compétences actives
- Niveau 8 : 2 compétences actives
- Niveau 9 : 3 compétences actives
- Niveau 10 : 1 compétence active à 100 PM
- Niveau 11 : à partir de ce niveau, l'évolution dépend des volontés du MJ

Par ailleurs les personnages auront la possibilité de disposer de compétences passives en plus de leurs compétences actives. Ces compétences passives seront réparties sur l'ensemble des 10 premiers niveaux selon la volonté du PJ. En revanche leur nombre est limité :

- ➔ Pour les Niveaux 1 à 6 inclus : le personnage ne peut pas avoir plus de 5 passifs
- ➔ Pour les Niveaux 7 à 10 inclus : le personnage ne peut pas avoir plus de 8 passifs