

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 élémentaires.....	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
Règle d'aura.....	12
Règle de manipulation génétique.....	13
Règle de niveau d'affiliation.....	16
Règle de l'endurance.....	17
Règles supplémentaires.....	21
Règle de la santé mentale.....	21
Règle de déplacement.....	22
Règle de répartition de tour.....	23
Règle de gestion d'inventaire.....	24
Fiche compétences.....	25
Modèle standard.....	25
Modèle progressif.....	25
Modèle fixe.....	27

The Tale of Great Cosmos

Règles

Règles de base

Statistiques de base

Les statistiques du joueur sont comprises 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 adéquates 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 concernée 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 tests peuvent également faire intervenir aucune des statistiques auxquels 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 (quelle 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 (quelle 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 tests 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 jour fait plus que sa statistique d'intuition, le jet est raté, et il reçoit une intuition partiellement ou totalement fausse

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 tests 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 imparables et/ou inesquivables.

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 statistiques 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 points 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-coup 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 supplémentaires répartis 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 conditionnée 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 durent que 3 tours maximum et entraînent un contre-coup derrière si elles ont été utilisées 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 a 7 chances sur 10 d'esquiver / parer automatiquement le coup (hors réussite super-critique adverse et attaques spéciales imparables et/ou inévitables).
- Si la parade ou l'esquive automatique a échoué, 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-coup 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 importants 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-coup 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 contre-coup (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-coup 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-coup est doublée

The Tale of Great Cosmos

Règles

Forces et faiblesses élémentaires

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 reçu 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 clé 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 initiales 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 conformes 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 marqués 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 respectées 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 spéciale de vaisseau : les bases stellaires mobiles et les vaisseaux mondes qui eux nécessitent 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 où 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

Règle d'aura

Listes d'utilisation de la règle :

Compatible avec	Cosmorigins : Xyord
Recommandée avec	Cosmorigins : Xyord
Obligatoire avec	Cosmorigins : Xyord

Certaines races possèdent des points d'aura. Lorsque c'est le cas, la race possède un ou plusieurs talents naturels ou non décrivant comment les membres de cette race obtiennent leurs points d'aura. Dans tous les cas, les points d'aura s'accumulent jusqu'à un maximum de 4 points.

Les points d'aura peuvent être dépensés par son détenteur pour nuire à un jet d'un adversaire quelconque de son choix. Dès lors qu'il annonce l'utilisation d'un point d'aura, l'agresseur lance un jet d'aura sur un dé à 6 faces. Le résultat de ce dé indique ensuite de quelle façon l'aura nuira à son adversaire. La liste des effets est disponible ci-dessous :

Résultat du dé	Effet
1	Aucun effet
2	Retire tous les bonus et renforcements sur l'action en cours uniquement
3	Retire tous les bonus et renforcements et inflige -10% sur l'action en cours
4	Retire tous les bonus et renforcements et inflige -20% sur l'action en cours
5	Oblige l'adversaire à relancer une fois, sans bonus ni renforcement son jet en cas de réussite (hors critiques et super-critiques)
6	L'adversaire doit réussir un jet d'esprit passif sans bonus ni renforcement quelconque pour pouvoir agir

Par ailleurs, les races ne disposant pas de l'aura peuvent engranger des points d'anti-aura. Ils obtiennent un point d'anti-aura chaque fois qu'ils sont victimes de l'aura, même si l'aura n'a aucun effet sur eux, ils gagnent un point d'anti-aura tout de même. Ces points peuvent alors être dépensés pour annuler l'aura d'un adversaire : lorsqu'un adversaire utilise un point d'aura, il est possible d'annuler le jet d'aura directement en dépensant un point d'anti-aura. Dans ce cas, on ne lance aucun jet d'aura et le défenseur ne gagne aucun nouveau point d'anti-aura puisqu'il vient d'en dépenser un.

Enfin, à chaque réinitialisation de personnage, les points d'aura ou d'anti-aura sont remis à 0.

The Tale of Great Cosmos

Règles

Règle de manipulation génétique

Listes d'utilisation de la règle :

Compatible avec	Abyssal Dive : The Ancient Fortress
Recommandée avec	Abyssal Dive : The Ancient Fortress
Obligatoire avec	Abyssal Dive : The Ancient Fortress

Ce système vient remplacer le système des talents et ne s'applique qu'aux races humanoïdes des extensions mentionnées ci-dessus. À la création d'un personnage, au lieu de choisir 4 talents comme à l'accoutumé, le joueur obtient 5+1d20 points d'ADN à répartir dans l'arbre génétique ci-dessous. Chaque point investi dans cet arbre octroie des effets divers et variés similaires à ceux octroyés en temps normal par les talents.

Comme dans la nature, il existe pour chaque gène (hors exceptions) deux allèles par individu, c'est-à-dire deux versions d'un même gène. Pour simplifier, chaque allèle peut être dans deux états différents à savoir activé ou non, ainsi chaque gène sur l'arbre ci-dessous peut être dans trois états différents : les 2 allèles sont inactifs (noté O-O), un allèle est actif et l'autre inactif (noté X-O) ou les deux allèles sont actifs (noté X-X). Chaque combinaison octroie le même effet, mais selon divers degrés de puissance proportionnels au nombre d'allèles actifs. Par défaut, tous les gènes sont dans l'état initial inactif (O-O), les joueurs peuvent ensuite dépenser un point d'ADN pour activer un seul allèle (X-O) ou deux points pour activer les deux allèles (X-X). Une fois attribué, un point ne peut pas être retiré, et il est nécessaire d'avoir les deux allèles d'un gène actif (X-X) pour pouvoir attribuer des points aux gènes dits « enfants » dans l'arbre génétique.

Si la règle précédente s'applique à la majorité des gènes existants, il existe cependant quelques exceptions ou catégories de gènes fonctionnant différemment :

- Les gènes négatifs (de couleur rouge) : leur fonctionnement est inversé par rapport aux gènes normaux, lorsqu'ils sont inactifs (O-O) ils octroient un malus qui peut être réduit ou retiré en activant un seul (X-O) ou les deux allèles du gène (X-X).
- Les gènes innés (de couleur grise) : ces gènes ne peuvent être activés qu'à la création d'un personnage seulement. Il est impossible de les activer plus tard. Par ailleurs, un seul point suffit à activer les deux allèles d'un coup et ne peuvent donc être qu'inactifs (O-O) ou actifs (X-X).
- Les gènes spéciaux (de couleur verte) : il est possible d'attribuer plus que 2 points à ces gènes jusqu'à un maximum éventuel donné pour chacun. Chaque point attribué renforce alors son effet.

Il est également important de noter que certains gènes sont dits « exclusifs », ils sont mutuellement exclusifs deux à deux ce qui signifie que si l'un est actif (X-X) ou partiellement actif (X-O), alors l'autre gène ne peut pas être activé et ne peut demeurer qu'inactif (O-O).

En outre, chaque personnage gagne respectivement 1d4, 1d6, et 1d8 points d'ADN aux niveaux 3, 6 et 9.

The Tale of Great Cosmos

Règles

Enfin, en fonction des conditions extérieures et propres à chaque aventure, il est totalement possible que certains gènes mutent pénalisant ou améliorant le personnage. Chaque aventurier possède ainsi une jauge de mutation comprise entre 0 et 100. Tous les personnages commencent hors indication contraire à 0 point de mutations (notés P_{μ}). Si les conditions d'obtentions des P_{μ} dépendent majoritairement du maître du jeu et du cadre de son aventure, il convient de noter que des éléments naturels comme les radiations, substances toxiques, ou autres contribuent généralement à l'obtention d'un grand nombre de ses points. Lorsqu'un personnage atteint ou dépasse les 100 points, il perd immédiatement 100 P_{μ} et lance un jet de chance, le résultat de ce jet détermine la mutation obtenue sur un gène aléatoire par le personnage conformément à la table ci-après.

Les mutations obtenues peuvent être catégorisées selon leur puissance, mais également selon leur capacité à pouvoir ou non être soignée par une thérapie génique. Il existe ainsi 3 catégories de mutations :

- Mutation mineure : mutation aux effets limités qui peut être complètement soignée et retiré à l'aide d'une thérapie génique.
- Mutation mineure irréversible : mutation mineure permanente et incurable. Si un même gène subit deux fois une mutation mineure, celle-ci devient alors irréversible.
- Mutation majeure : mutation aux effets importants, toutes les mutations majeures sont irréversibles et incurables. Si un gène subit trois fois une mutation mineure, celle-ci devient une mutation majeure.

Par ailleurs, si 3 gènes consécutifs dans l'arbre génétique possèdent chacun une mutation mineure réversible ou non, le plus grand parent des trois voit sa mutation mineure devenir une mutation majeure amplifiant les effets secondaires de la mutation et doublant également les bonus/malus que celle-ci procurait.

De plus, les mutations peuvent également être distinguées entre positives et négatives. Les mutations positives apportent des avantages et bonus au contraire des mutations négatives qui apportent des malus et désavantages.

Pour déterminer quelle mutation est obtenue lorsque l'une d'elles survient, le joueur lance un premier jet de chance :

Résultat du jet	Type de mutation
Réussite super-critique	Mutation majeure positive
Réussite critique	Mutation mineure positive + un gène enfant ou parent au 1 ^{er} degré aléatoire mute également avec une mutation mineure positive
Réussite standard	Mutation mineure positive
Échec standard	Mutation mineure négative
Échec critique	Mutation majeure négative
Échec super-critique	Mutation majeure négative + tous les gènes enfant au 1 ^{er} degré mutant également avec chacun une mutation mineure négative irréversible

The Tale of Great Cosmos

Règles

Par la suite pour chaque mutation obtenue, le joueur lance 1d4 qui détermine l'effet de la mutation comme suit (l'effet d'une mutation est toujours relié à l'effet principal initial du gène muté) :

Résultat (1d4)	Effet mutation mineure	Effet mutation majeure
1	Bonus/Malus léger	Bonus/Malus important
2		Effet secondaire modéré
3		Effet secondaire important
4	Effet secondaire léger	Bonus/Malus + Effet secondaire important

Enfin, il est important de noter que si un personnage accumule 3 mutations majeures positives et/ou négatives, le personnage subit alors une mutation ultime irréversible. Les mutations ultimes sont attribuées par choix du MJ (qui peut également les faire tirer au sort s'il le désire) parmi la liste suivante :

1. Le personnage devient une « Abomination », il perd alors l'ensemble de ses talents, sa race et sa classe et obtient ceux de la race et classe « Abomination ». Un personnage transformé de la sorte devient littéralement un monstre qui cherchera à nuire à toute forme de vie
2. Le personnage subit une mutation qui lui est fatale
3. Le personnage devient un zombie, il cherche alors uniquement à tuer et manger tout ce qui passe devant lui. Sa morsure déclenche également une mutation majeure immédiate à la cible mordue en plus de lui octroyer plusieurs Pμ supplémentaires. Les personnages zombifiés ne sont plus capables de faire preuve de discernement et d'intelligence évoluée
4. Le personnage perd immédiatement la moitié de ses PV max de manière permanente. Ce dernier peut alors encaisser une dernière mutation majeure avant de subir une des trois autres mutations ultimes

The Tale of Great Cosmos

Règles

Règle de niveau d'affiliation

Listes d'utilisation de la règle :

Compatible avec	Abyssal Dive : The Ancient Fortress
Recommandée avec	Abyssal Dive : The Ancient Fortress
Obligatoire avec	Abyssal Dive : The Ancient Fortress

Dans certaines extensions, les affiliations ont un rôle plus important. Chaque joueur peut choisir son affiliation de départ normalement en accord avec son MJ. En revanche, le lien unissant l'aventurier à son affiliation change avec cette règle particulière.

Lorsqu'un joueur obtient son affiliation, un niveau d'affilié lui est associé. Contrairement au niveau d'aventurier, celui d'affiliation commence à 0. Au fur et à mesure de sa progression au sein de son affiliation, le niveau d'affilié varie également en adéquation. Quitter ou changer d'affiliation est également plus difficile, voire impossible pour certaines affiliations passé un certain niveau. Toutes ces informations, étant propres à chaque affiliation, sont détaillées pour chacune sur la fiche affiliation de l'extension. Enfin la progression en termes de niveau d'affiliation permet de faire évoluer ses talents d'affiliation ou d'octroyer au joueur des nouveaux talents.

Pour chaque affiliation, le niveau d'affilié commence à 0 lorsque le joueur rejoint son affiliation et peut augmenter au maximum jusqu'au niveau 5 inclus. Certaines affiliations peuvent avoir un niveau maximum en-deça du niveau maximal général (5).

Un personnage de niveau d'affiliation 0 signifie qu'il n'est pas encore accepté par ses pairs, il peut s'agir d'un aventurier n'ayant pas été initié ou en formation. Dès lors que cet aventurier termine sa formation, son initiation ou toute autre forme de processus d'intégration à son affiliation, il passe automatiquement au niveau 1.

Pour les affiliations suivant cette règle, en général, un niveau de 3 ou plus signifie qu'il est impossible à l'aventurier de quitter son affiliation sans faire face à certaines conséquences. Cependant ce pallier minimum peut, en fonction de l'affiliation, être inférieur ou supérieur à 3, voire être égal à 0 ou 1.

Pour plus de renseignements sur votre affiliation au départ, veuillez lire attentivement la fiche détaillant celle-ci et/ou demander à votre MJ.

The Tale of Great Cosmos

Règles

Règle de l'endurance

Listes d'utilisation de la règle :

Compatible avec	Toutes
Recommandée avec	Abyssal Dive
Obligatoire avec	Abyssal Dive : The Deepest Point

La règle optionnelle de l'endurance, introduit deux nouvelles valeurs pour un personnage :

- La Fatigue Physique, notée FP
- La Fatigue Mentale, notée FM

Au départ, les valeurs de FP et de FM sont nulles pour tout nouveau personnage, mais peut descendre jusqu'à une valeur minimale de -3. Les personnages obtiennent également un bonus ou malus initial dépendamment de leur statistique de force, d'esprit et leur valeur de santé mentale (si la règle de Santé Mentale est également utilisée) :

Valeur	Effet (Force)	Effet (Esprit)
≥ 60 et < 75	-1 FP	-1 FM
≥ 75 et ≤ 80	-2 FP	-2 FM
> 80	-3 FP	-3 FM

Valeur	Effet (Santé Mentale)
> 75	-2 FM
≤ 50 et > 25	+2 FM
≤ 25 et > 10	+3 FM
≤ 10	+4 FM

The Tale of Great Cosmos

Règles

Les points de FP et FM s'accumulent naturellement et au fil des actions effectuées et représente l'épuisement physique et/ou mental subit. Ainsi le personnage gagne des points de FP et FM de la manière suivante :

- ➔ +1 FP et +1 FM chaque jour naturellement
- ➔ Au-delà d'un jour complet sans manger et pour X jours consécutifs totaux sans manger, le personnage gagne +2X FP et +2X FM
- ➔ Au-delà d'un jour complet sans dormir et pour X jours consécutifs totaux sans dormir, le personnage gagne +(2X+1) FP et +(2X+1) FM
- ➔ +1 FP et +1 FM tous les 100 PV perdus
- ➔ +3 FM si le personnage tombe inconscient ($PV \leq 0$)
- ➔ Certaines situations traversées hors combats peuvent également octroyer des points de FP et/ou de FM, selon la volonté du MJ. Par exemple : prendre part à un débat, négocier/marchander de manière prolongée, résoudre des énigmes complexes, déchiffrer un message/texte anciens, etc. pourraient octroyer des points de FP et/ou FM

Les combats octroient également des points de FP et FM dépendamment des actions effectuées :

Action	Effet
Subir une attaque psychique	+2 FM
Tous les 100 PM consommés	+1 FM
Tous les 5 tours de combat et en fin de combat	+1 FP
Toute action physique supplémentaire non naturelle (et hors light et dark points)	+1 FP
Toute action magique supplémentaire non naturelle (et hors light et dark points)	+1 FM
Utiliser un Light Point ou Dark Point	-6 FP et -6 FM
Contre-coup posture Sépulcrale	+8 FP
Contre-coup posture Illumination	+10 FP et +10 FM

Pour réduire les points de FP et FM, le personnage peut effectuer l'une des actions suivantes :

- ➔ Se reposer pendant un court moment ($< 8h$). Dans ce cas il perd 1 FP et 1 FM toutes les 2h de repos complétées
- ➔ Se reposer complètement ($\geq 8h$). Dans ce cas il perd 7 FP et 7 FM immédiatement. De plus :
 - Les bonus / malus lié à la force, l'esprit ou la santé mentale sont réappliqués.
 - Si le personnage n'a pas mangé ou bu depuis les dernières 24h, alors la récupération est divisée par 2 et arrondie à la valeur inférieure
 - Si les conditions de repos sont optimales (couchage confortable, sommeil ininterrompu, etc.), le personnage perd en plus jusqu'à 3 FP et FM supplémentaires
- ➔ Manger un repas, jusqu'à 3 fois par jour. Dans ce cas, il perd 1 FP et 1 FM immédiatement
- ➔ Faire une courte pause (~15 minutes), jusqu'à 3 fois par jour, dans un endroit calme et sans danger. Dans ce cas, il perd 1 FM et 1 FP immédiatement. Cependant il ne peut descendre en dessous de 3 FP ou 3 FM en utilisant cette méthode

The Tale of Great Cosmos

Règles

Par ailleurs, la consommation de certains objets permettent de récupérer des points de FP / FM :

Objet		Récupération
Potion de soin	Standard	-1 FP
	+	-2 FP
	Max	-3 FP
Potion de soin concentrée	Standard	-2 FP
	+	-3 FP
	Max	-4 FP
Potion de mana	+	-1 FM
	Max	-2 FM
Potion de mana concentrée	Standard	-2 FM
	+	-3 FM
	Max	-4 FM
Elixir de phoenix		-5 FP et -3 FM
Potion de revigoration		Supprime tous les effets de la fatigue temporairement pour 5 tours ou 15 minutes
Potion énergisante		-5 FP et +3 FM
Boissons alcoolisées / Drogues		Supprime tous les effets de la fatigue temporairement tant que les effets de l'alcool / drogue perdurent, mais octroie entre +3 et +10 FM après coup en fonction de la quantité d'alcool / drogue consommée du personnage et de sa résistance à l'alcool / drogue

The Tale of Great Cosmos

Règles

Au final, l'accumulation de points de FP et/ou FM provoque les états suivants :

Nom de l'état	Condition	Effets
Fatigue légère	$4 \leq \text{FP}/\text{FM} < 6$	-5% sur tous les jets d'esprit pour la FM et de force, précision et agilité pour la FP
Fatigue modérée	$6 \leq \text{FP}/\text{FM} < 8$	-10% sur tous les jets d'esprit pour la FM et de force, précision et agilité pour la FP
		-1 unité de déplacement pour la FP
Fatigue extrême	$8 \leq \text{FP}/\text{FM} < 10$	-30% et +5% d'échecs critiques sur tous les jets d'esprit pour la FM et de force, précision et agilité pour la FP
		Impossible de canaliser de sort ayant une canalisation non nulle pour la FM
		-2 unité de déplacement pour la FP
Épuisement physique	FP = 10	Devient incapable de bouger, agir ou de se tenir debout
		Tout gain de FP au-delà de ce maximum sont transformés en gain de FM
		Ne peut plus utiliser de Light ou Dark Points
Épuisement mental	FM = 10	Devient incapable de réfléchir, parler ou d'utiliser la magie
		Tombe inconscient au bout de quelques heures
		Tout gain de FM au-delà de ce maximum sont transformés en gain de FP
		Ne peut plus utiliser de Light ou Dark Points
Épuisement total	FM = 10 et FP = 10	Tombe inconscient d'épuisement immédiatement

En outre, seul un repos total de 12h minimum permet de récupérer de l'état d'épuisement. Toute autre tentative ne réduira plus les points de FP et/ou FM.

Enfin, durant un combat, un joueur peut utiliser une action pour se concentrer et se préparer. Cette action a pour effet de nullifier pour le tour suivant uniquement les effets de fatigue légère ou de diviser par deux ceux de fatigue modérée ou extrême. Cependant, pour pouvoir se concentrer en état de fatigue extrême, le personnage doit réussir un jet d'esprit passif pour y parvenir et ne pas être en état d'épuisement mental. Les effets d'épuisement ne peuvent en aucun cas être affecté par cet action.

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 celles qui vont suivre. Veillez 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 mental. 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 différente de 100, dans tous les cas le maximum de santé mentale de chaque race est compris entre 50 et 150. Si aucune contrainte sur la santé mentale n'est clairement explicitée 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 réglementer 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 diagonale. 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 : $\text{agilité}/20$ (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 compétence utilisable. 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 déplacements et vient rajouter un intérêt supplémentaire à l'augmentation de sa valeur d'agilité en plus de toutes les raisons apportées 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 présents. 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 entités, 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 actions sans que l'autre ne soit mis au courant, et le MJ annonce ensuite les actions définies au préalable, fait lancer les tests 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, quel que soit le résultat du jet. De la même manière, il est alors impossible de parer ou d'esquiver spontanément une attaque reçue lors d'une résolution parallèle d'action avec son assaillant. Le MJ peut également dans le cas où un seul camps serait 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 ème action supplémentaire. À noter également, que peu importe le nombre d'actions 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 autres objets avec un poids inférieur à 1, peuvent être regroupés 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 lourdes, 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. Bien que le choix de la mise en place du processus de création de ces fiches soit laissé à la libre appréciation du MJ, cette section détaille divers modèles utilisables partiellement ou totalement dans vos parties.

Modèle standard

Le modèle standard spécifie que 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

Toutes les compétences, actives comme passives, sont créées, de préférence, de manière à être unique pour chaque PJ par le MJ ou le PJ en accord avec son MJ.

Modèle progressif

Le modèle progressif requiert la création par le MJ d'un arbre de compétence, en fonction des règles énoncées ci-après. Afin de faciliter leur création, des arbres de référence peuvent être définis dans certaines extensions par leurs créateurs. Les PJ reçoivent à la création de leur personnage des points de compétences (PC), ils peuvent ensuite les dépenser de manière irréversible pour obtenir ou améliorer des compétences dans l'arbre de compétence. Il existe également des règles à respecter lors de la dépense des PC.

The Tale of Great Cosmos

Règles

Chaque compétence (y compris le Final Skill) de l'arbre est définie par plusieurs attributs principaux qui définissent la compétence au niveau de son obtention, ainsi que des propriétés secondaires qui quant à elles définissent l'usage en jeu. Voici la liste complète des attributs et propriétés d'une compétence :

Attributs principaux	Propriétés secondaires
➤ Nom de la compétence ➤ Catégories ➤ Compétence(s) parente(s) ➤ Coût de déblocage (PC) ➤ Autres pré-requis éventuels de déblocage	➤ Coût d'utilisation (PM ou autre) ➤ Type de jet(s) à effectuer ➤ Portée ➤ Zone d'effet ➤ Temps de cast (tours) ➤ Temps de recharge (tours) ➤ Recul sur l'utilisateur ➤ Recul sur la/les cible(s) ➤ Autres conditions éventuelles d'usage ➤ Description complète ➤ Amélioration(s) éventuelle(s) et coût d'obtention de celle(s)-ci (PC)

Une compétence est obligatoirement classifiée selon les catégories suivantes :

- Son type général : Élémentaire, Physique, Magie astrale, Magie explosive, Divin, Autre
 - Son/ses élément(s) pour les types élémentaires (maximum 2)
 - Son alignement pour les types divins : Chaos, Ordre, Neutre
 - Une compétence de type divin peut cumuler un second type général
- Son ou ses type(s) d'effet(s) : Offensif, Défensif, Entravant, Soin, Renforcement, Utilitaire
- Son niveau de puissance : Mineur, Intermédiaire, Majeur, Supérieur, Transcendant

Lors de la création d'un personnage, si celui-ci possède une fiche compétence, il obtient 1d6 PC. Par ailleurs, pour chaque tranche de 100 PM à la création, le PJ obtient 1d6 PC supplémentaires. Enfin, le PJ lance dans tous les cas 1d6 bonus et peut l'utiliser pour remplacer le résultat d'un des autres jets de PC. Une fois le personnage créé, l'obtention de PC se fait à chaque prise de niveau, le PJ y obtient 1d4-1 PC. Cependant, si un PJ reçoit 0 PC à un certain niveau, il obtiendra 2 PC supplémentaires au niveau suivant.

Pour débloquer une compétence de l'arbre, le PJ doit :

- Posséder toutes les compétences parentes de celle-ci
- Remplir tous les pré-requis d'obtention
- Payer le coût total de déblocage en PC

Enfin, les compétences divines ne peuvent être débloquentées que lorsque le PJ reçoit, en jeu, la bénédiction d'une divinité spécifiée dans l'arbre. Un PJ ne peut pas recevoir la bénédiction d'une divinité contraire à l'alignement de ses croyances ou d'autres compétences divines possédées.

The Tale of Great Cosmos

Règles

Modèle fixe

Le modèle fixe impose la création de l'entièreté de la fiche compétence par le MJ. Contrairement au modèle standard où chaque personnage possède une fiche unique, ici, les fiches sont fixes et communes à un groupe/catégorie identifié de personnage précis. Tous les personnages appartenant à ce groupuscule auront une fiche identique en quasi-totalité (le Final Skill pouvant tout de même différer d'un personnage à un autre) voire en totalité complète avec les autres membres de ce groupe.

C'est au MJ de définir à l'avance les divers groupes bénéficiant d'une fiche compétence ainsi que les fiches qui s'y rapportent. Le MJ peut définir un groupe en se basant, mais sans s'y limiter, sur les éléments suivants : classes, races, affiliations, origines du personnage, etc.