

Kosmos BOL : aide-mémoire des règles adaptées

Dépenser des points d'héroïsme. Chaque fois qu'un personnage en dépense un pour un Succès héroïque, un Succès légendaire ou pour Défier la mort, il doit ensuite faire un jet de Mesure.

Prières. Un personnage peut formuler une Prière avant un jet d'action. Il doit dire (ou penser) :

- le nom de la divinité.
- la raison pour laquelle il a vraiment besoin d'elle à ce moment.
- une promesse d'offrande ou de rétribution quelconque si la divinité exauce sa prière.

Si la divinité concernée accepte la Prière du PJ et intervient, le jet est automatiquement réussi.

Remarque : un personnage peut formuler une Prière à d'autres moments pour demander autre chose qu'une réussite à un jet action (mais l'issue de la Prière est moins évident).

Limite aux Prières : à chaque séance de jeu, chaque PJ peut formuler 2 Prières au maximum.

La Dèmesure

Dans quels cas faire un jet de Mesure ?

- Prière non écoutée ayant entraîné l'échec d'un jet d'action du personnage.
- Réception d'un message divin (signe, oracle, parole d'une divinité incarnée) d'apparence injuste.
- Dépense de point(s) d'héroïsme pour Succès héroïque, Succès légendaire ou Défier la mort.
- Exploit d'art ou d'artisanat réussi sans besoin de Prière ou d'intervention divine
- Une réussite majeure dans la vie du personnage qui n'est pas due à l'aide visible d'une divinité.
- Quand un personnage atteint 5 dans un attribut, un attribut de combat ou une carrière.

Jet de Mesure. $2d6 + (\text{points d'esprit du personnage}) - (\text{points de Dèmesure qu'a le personnage})$

Il n'est pas possible d'utiliser les points d'héroïsme lors d'un jet de Mesure.

Résultat de 9 ou plus : réussite. Le personnage garde le sens de la mesure.

Moins de 9 : échec. Gain d'1 point de Dèmesure mais pas d'acte de Dèmesure tout de suite.

Si succès héroïque (12 naturel au jet d'action) : réussite. Perte d'1 point de Dèmesure.

Si échec automatique (double 1 au jet d'action) : gain d'1 point de Dèmesure + le personnage commet un acte de Dèmesure tout de suite.

Exploits d'art et d'artisanat

- Nécessaire d'avoir atteint 3 ou plus dans une carrière impliquant un art ou un artisanat.
- Jet d'action avec malus volontaire de -1 à -8 à l'appréciation du MJ selon l'effet recherché.
- Si le jet échoue, l'action échoue complètement.
- Si le jet réussit, l'action aboutit à la création d'une œuvre d'art ou d'artisanat aux propriétés d'autant plus extraordinaires que la difficulté de l'Exploit était élevée.
- Un succès héroïque aux dés pour un jet d'action dans ce domaine peut compter *a posteriori* comme un Exploit si le personnage le souhaite.
- Si l'Exploit réussit sans Prière ou intervention divine : le personnage fait un jet de Mesure.

Magie des plantes : préparer une mixture (une fois réunis les ingrédients, lieu et temps) :

$2d6 + \text{esprit} + \text{carrière Magicienne}$ – malus selon le niveau de la mixture. Réussite sur 9 ou plus.

Magie des noms. 1) Prier la divinité concernée. 2) Préparer le matériel. 3) Prononcer les incantations et faire les gestes. 4) $2d6 + \text{esprit} + \text{éventuellement carrière concernée}$ (Médecin, Prêtre, Roi ou Reine, Scribe). Sur 9 ou plus, le sortilège est lancé.

Évocation d'esprits. 1) Faire les préparatifs matériels. 2) Incantations et gestes. 3) Jet d'action : $2d6 + \text{esprit} + \text{carrière Invocateur}$, difficulté Moyenne (9). 4) Gain de points de dèmesure.