

Kosmos

version BoL

Aide-mémoire de règle : les bases

Difficulté de l'action	Modificateur au jet d'action	Portée des armes de tir
Très facile	+2	
Facile	+1	Bout portant
Moyenne	0	Courte
Ardue	-1	Moyenne
Difficile	-2	Longue
Très difficile	-4	Très longue
Impossible	-6	Extrême
Héroïque	-8	Maximale

Le jet d'action

Pour déterminer si un personnage réussit une action :

- ♣ Lancez 2d6 pour obtenir un nombre entre 2 et 12 ;
- ♣ Ajoutez l'attribut approprié ;
- ♣ En combat, ajoutez l'attribut de combat approprié ;
- ♣ Hors combat, ajoutez éventuellement le rang d'une carrière appropriée ;
- ♣ Ajoutez d'éventuels modificateurs de circonstances (fixés par le MJ selon la difficulté de l'action) ;
- ♣ Ajoutez un éventuel *dé de bonus* ou *dé de malus* si un avantage ou un désavantage s'applique.

Types de résultats possibles :

- ♣ Sur un résultat de **9 ou plus**, le personnage **réussit son action**.
- ♣ Sur un résultat total de **8 ou moins** : le personnage **échoue**.
- ♣ **Un 12 naturel** sur le jet de dés (si vous obtenez un double 6) est **toujours un succès**.
- ♣ **Un 2 naturel** sur le jet de dés (si vous obtenez un double 1) est **toujours un échec**.

Valeur d'attribut

Signification

-1	Faible — vieillard, gringalet
0	Moyen — une personne ordinaire
1	Supérieur — une personne en bonne forme, ou particulièrement capable.
2	Hors du commun — un personne athlétique, particulièrement intelligente ou charismatique.
3	Exceptionnel — le meilleur de la région.
4	Héroïque — un des meilleurs du monde connu.
5	Mythique — un des meilleurs de tous les temps.

Utilisations possibles d'un point d'héroïsme (résumé)

Coup de chance	Suggérer un détail raisonnable et non décrit par le MJ à ajouter à la scène.
Faveur divine	Relancer les dés d'un jet d'action. Tous les dés. Il faut conserver le résultat du second jet.
Défier la mort	Rester en vie (inconscient, à 0 de <i>vitalité</i>) au lieu de mourir. Jet de Mesure nécessaire ensuite.
Succès héroïque	Convertir un succès simple en succès héroïque. En combat, choisissez une option : Carnage (droit à une 2 ^e attaque contre le même adversaire), Coup dévastateur (+6 aux dégâts), Coup précis (estropie l'ennemi qui aura désormais un <i>dé de malus</i> à un type d'action au choix, ou réduit la protection d'un monstre), Désarmement (remplace les dégâts) ou Massacrer la pitié (les dégâts infligés indiquent le nombre d'adversaires mis hors de combat par l'attaque). Jet de Mesure nécessaire ensuite.
Succès légendaire	Changer un succès héroïque obtenu par un double 6 en succès légendaire. En combat, permet de choisir 2 options de succès héroïque au lieu d'une. Jet de Mesure nécessaire ensuite.
Juste une égratignure	Le héros qui vient de subir des dégâts récupère 1d6 points de <i>vitalité</i> (mais pas plus qu'il n'en a perdus).
Parade in extremis	Évite de subir les dégâts d'une attaque en interposant une arme ou un bouclier qu'on sacrifie.