

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Les compétences suivantes sont disponibles pour tous :

- ◆ Artisan : Autorise et octroie +10% en artisanat (force)
- ◆ Négociateur : +5% en négociation (charisme)
- ◆ Charmeur : +5% en séduction (charisme)
- ◆ Alchimiste : Autorise et octroie +10% en alchimie (esprit)
- ◆ Ambianceur : +10% pour détendre l'atmosphère (augmente également l'impact de l'action)
- ◆ Fouineur : +10% en fouille (agilité / furtivité)
- ◆ Chanceux : Double le nombre de points de karma gagné / perdu

Les races et classes disponibles pour chacune d'elle sont détaillées ci-dessous, chaque race/classe dispose d'un panel de compétence propre.

Humain :

Aucune compétence particulière propre à la race

Soldat :

Le soldat est un humain dévoué à son gouvernement. Il défend sa patrie avec honneur quitte à y laisser la vie. Le soldat protège ses alliés et à un sens de l'honneur prononcé. Il ne peut cependant pas se servir de la magie, mais seulement de compétences basiques.

Compétences :

- ◆ Mur de pierre : +10% en parade / -10% en esquive
- ◆ Courageux : +20% en attaque d'opportunité
- ◆ Protecteur : +10% en action défensive pour protéger un allié (autre que soi)
- ◆ Guerrier : +5% sur une action offensive (mode offensif obligatoire)
- ◆ Persuasif : +10% pour convaincre (charisme)
- ◆ Diversion : +10% pour faire diversion

Modificateur de Statistiques :

Force : + +

Esprit : - -

Charisme : 0

Agilité : 0

Intuition : 2

Voleur :

Le voleur, bien que détesté de la société, obéit à un code d'honneur dicté par son supérieur ou par lui-même s'il agit seul. Il sait tirer profit de chaque situation pour arnaquer ceux qui s'y attendent le moins.

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Compétences :

- ◆ Manipulateur : +10% en arnaque (charisme)
- ◆ Fouilleur (incompatible fouineur) : +15% en fouille (agilité / furtivité)
- ◆ Discrétion : +10% pour être furtif/discret (agilité / furtivité)
- ◆ Rapide : +10% en mouvement rapide (esquive compris)
- ◆ Diversion : +10% pour faire diversion

Modifieur de Statistiques :

Force : -
Esprit : -
Charisme : 0
Agilité : ++
Intuition : 3

Mage :

Les humains ne sont pas les meilleurs mages au monde, mais les mages humains sont respectés et bien souvent craints de tous. Ils sont issus de l'unique académie magique pour humain situé en plein cœur de leur capitale. Si les humains qui ont appris à maîtriser les arts magiques sont capables de bien des miracles pour de simples hommes, il n'en reste pas moins les plus faibles face à leurs confrères issus d'autres races.

Compétences :

- ◆ Concentration : +5% pour détecter les traces de magie (esprit)
- ◆ Manipulation mentale : +10% en influence ou manipulation
- ◆ Rapidité : +10% en esquive
- ◆ Minimiseur : Inventaire et bourse 50% plus grands
- ◆ Diversion : +10% pour faire diversion

Modifieur de Statistiques :

Force : - -
Esprit : + +
Charisme : 0
Agilité : 0
Intuition : 3

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Succube :

Les succubes sont des démons puissantes. Les succubes sont en général crainte par les autres races. En effet, les succubes ont longtemps été connues pour semer le chaos et la dévastation derrière elle, absorbant l'énergie vitale en séduisant la moindre proie rencontrée.

Compétences naturelles :

- ◆ Charme naturel : +15% en séduction (charisme)
- ◆ Démon : -4 de base en Karma

Compétences particulière disponibles :

- ◆ Envoûtement : Une cible charmée ne peut pas retrouver ses esprits normalement
- ◆ Absorption : Absorbe 10% des dégâts infligés (PV)

Mage :

Les succubes étant des démons, font d'excellentes mages. La prestigieuse académie des succubes en font des mages hors-pairs. Beaucoup de races cherchent à égaler voire dépasser les talents des succubes.

Compétences :

- ◆ Concentration : +15% pour détecter les traces de magie (esprit)
- ◆ Manipulation mentale : +15% en influence ou manipulation
- ◆ Rapidité : +10% en esquive
- ◆ Minimiseur : Inventaire et bourse deux fois plus grands
- ◆ Forme démoniaque

La forme démoniaque d'une succube est un aspect particulier d'une succube. Celles qui la maîtrise sont capable de se transformer afin de profiter de particularités donnés par cette forme.

Particularités :

- *Les PM régénèrent à chaque tour*
- *Le personnage passe en mode offensif automatiquement*
- *+5% en charisme et en esprit*
- *-5 de karma à l'activation*
- *Les PV diminuent à chaque tour d'un montant égal au nombre de tour passée en forme démoniaque*
- *Pour se retransformer, il est nécessaire de réussir un jet passif d'esprit*

Modifieur de Statistiques :

Force : - -
Esprit : + + +
Charisme : +
Agilité : 0
Intuition : 5

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Exécutrice :

Les exécutrices sont les plus redoutables des succubes, leurs missions est de tuer la moindre cible considéré comme dangereuse. Elles sont expertes en maniement d'armes en tout genre et possède quelques aptitudes magiques. Les exécutrices ne reculent devant rien pour achever leur tâches, et s'il est nécessaire, elles sont capables d'extraire des informations de manières plus ou moins douloureuse et mortelles.

Compétences :

- ◆ Force : +15% en action offensive (mode offensif uniquement)
- ◆ Manipulation mentale : +10% en influence ou manipulation
- ◆ Sadique : +10% en action offensive contre une cible blessée (mode offensif)
- ◆ Maître d'arme : Capable de manier n'importe quelle arme sans entraînement
- ◆ Forme démoniaque

La forme démoniaque d'une succube est un aspect particulier d'une succube. Celles qui la maîtrise sont capable de se transformer afin de profiter de particularités donnés par cette forme.

Particularités :

- *Les PM régénèrent à chaque tour*
- *Le personnage passe en mode offensif automatiquement*
- *+5% en force et agilité*
- *-5 de karma à l'activation*
- *Les PV diminuent à chaque tour d'un montant égal au nombre de tour passée en forme démoniaque*
- *Pour se retransformer, il est nécessaire de réussir un jet passif d'esprit*

Modificateur de Statistiques :

Force : +++

Esprit : --

Charisme : 0

Agilité : +

Intuition : 4

Succube libre :

Les succubes qui ne sont ni mages, ni exécutrices sont appelés les succubes libres, car elles sont libres de leurs décisions et guident les décisions des exécutrices en désignant des cibles dangereuses et des mages pour assurer la protection de leur races. Elles ne possèdent cependant que peu d'aptitudes particulières mais sont les plus nombreuses.

Compétences :

- ◆ Influence : +10% aux jets pour influencer une décision
- ◆ Force de groupe : +15% aux jets d'actions combinées
- ◆ Rapidité : +10% en esquive
- ◆ Sens des affaires : +10% en négociation (incompatible avec Négociateur)
- ◆ Arnaqueuse : +10% en arnaque (non cumulable avec sens des affaires)

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Modifieur de Statistiques :

Force : - -

Esprit : -

Charisme : +++

Agilité : +

Intuition : 4

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Onikaosu :

Les Onikaosu sont les démons les plus puissants. Bien que peu nombreux, un seul d'entre eux suffit pour détruire et annihiler toute forme de vie et toute trace de civilisation s'ils puisent dans leur pouvoirs les plus obscurs. Les Onikaosu utilisent naturellement la magie, mais certains peuvent tout de même augmenté leur force physique au détriment de leur force magique. Si votre chemin croise leur route, fuyez.

Compétences naturelles :

- ◆ Démon : -5 de base en Karma
- ◆ Forme démoniaque
La forme démoniaque d'une succube est un aspect particulier d'une succube. Celles qui la maîtrise sont capable de se transformer afin de profiter de particularités donnés par cette forme.
Particularités :
 - Les PM régénèrent à chaque tour
 - Le personnage passe en mode offensif automatiquement
 - +5% en force et esprit
 - -5 de karma à l'activation
 - Les PV diminuent à chaque tour d'un montant égal au nombre de tour passée en forme démoniaque.
 - Pour se retransformer, il est nécessaire de réussir un jet passif d'esprit

Compétences particulière disponibles :

- ◆ Déchaînement : Consomme x PV pour augmenter les dégâts infligés de x points (limité à 100 PV)
- ◆ Réactivité : +10% en parade

Incompatibilité Compétences :

- ◆ Ambianceur

Mahoutsukai :

Les Onikaosu sont naturellement de puissants mages. Nul ne peut égaler leur maîtrise des arts obscurs de la magie.

Compétences :

- ◆ Afflux psychique : Lorsque les PM sont faibles, les PM se régénèrent de 10 points et ce jusqu'à 150 points régénéré maximum, effet non cumulatif
- ◆ Afflux mental : Utilise 20x PM supplémentaire pour obtenir un bonus de 5x% en jet d'Esprit (limité à 100 PM)
- ◆ Minimiseur : Inventaire et bourse 150% plus grands

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Modifieur de Statistiques :

Force : -
Esprit : + + +
Charisme : -
Agilité : +
Intuition : 4

Senshi :

Les Onikaosu peuvent choisir la voie de la force physique en consacrant leurs force psychique à leur renforcement physique. Rare sont ceux qui choisissent cette voie, mais ils sont parfois bien plus dangereux que les Onikaosu normaux

Compétences :

- ◆ Fortification : Consomme 10x PM pour augmenter l'armure de x points pendant le prochain tour. (limité à 50 PM)
- ◆ Afflux physique : Utilise 20x PM supplémentaire pour obtenir un bonus de 5x% en jet de Force (limité à 100 PM)
- ◆ Point faible : Frappe là où ça fait mal en priorité si l'action est possible
- ◆ Opportuniste : Agit en premier en combat lorsqu'en mode offensif

Modifieur de Statistiques :

Force : + + +
Esprit : -
Charisme : -
Agilité : +
Intuition : 3

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Elementaires :

Les élémentaires sont des créatures humanoïdes possédant la capacité de manier à leur guise un élément particulier. Ce sont les élémentaires qui furent les premiers humains à utiliser la magie et qui transmirent leurs savoir à ces derniers. Si certains héritent de leur pouvoirs d'élémentaire dès la naissance, d'autres le deviennent au cours de leur vie. Les élémentaires existent depuis moins longtemps que les autres races, et sont issues d'une évolution de la race des humains.

Compétences naturelles :

- ◆ Contrôle élémentaire : Peut déplacer une source élémentaire correspondant à l'élément associé au personnage sans coût de mana
- ◆ Force et Faiblesse : Les élémentaires sont soumis à l'équilibre élémentaire, ainsi un élémentaire d'eau est plus fort contre un élémentaire de feu par exemple.

Compétences particulière disponibles :

- ◆ Réactivité : +10% en esquive
- ◆ Transformation élémentaire : Ne fait qu'un avec son élément octroyant les avantages suivant :
 - +2 en karma lors de la transformation
 - +5% en esprit
 - possède les même propriétés physique que l'élément (Force et Faiblesse accrue)
 - ne peut utiliser que les compétences lié à son élément
 - coût en PM par tour pour maintenir la transformation augmentant proportionnellement au nombre de tour écoulés en transformation
 - Si la barre de PM atteint 0, la transformation prend fin automatiquement

Haut élémentaire :

Les Hauts élémentaires dirigent tous les autres élémentaires, ils forment, par élément, les conseils élémentaires. Les hauts élémentaires ne constituent pas seulement l'élite politique, mais aussi religieuse et militaire des élémentaires. Ils possèdent des dons naturels et des capacités hors du commun même pour un élémentaire. Lorsqu'un haut élémentaire meurt, il transmet dans son dernier souffle son pouvoir et ses souvenirs en un élémentaire l'élevant au rang de haut élémentaire à son tour, où à un humain le transformant en élémentaire.

Compétences :

- ◆ Transmission : à sa mort le haut élémentaire transmet ses pouvoirs à la personne de son choix (obligatoire)
- ◆ Connexion élémentaire : Peut communiquer par télépathie avec un élémentaire du même élément ou n'importe quel haut-élémentaire

Modificateur de Statistiques :

Force : -
Esprit : ++
Charisme : 0
Agilité : 0
Intuition : 4

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

élémentaire :

Les élémentaire classique, possèdent d'incroyable capacités, et ne sont soumis qu'à leur propre jugement et aux haut élémentaires.

Compétences :

- ◆ Connexion élémentaire : Peut communiquer par télépathie avec un élémentaire du même élément

Modifieur de Statistiques :

Force : -

Esprit : ++

Charisme : -

Agilité : 0

Intuition : 3

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Magical Girl :

Les Magical Girls sont des êtres d'apparence humaine, mais qui en réalité possèdent des facultés hors du commun, leur permettant notamment de se transformer en super guerrière. Contrairement à ce que les gens peuvent penser, les magical girls ne sont pas forcément des femmes à l'origine, même si quelque soit la nature de la personne, elle se transformera en super guerrière au corps très féminin, de quoi faire rêver bon nombre d'hommes. Les Magical girls, utilisent leurs pouvoirs pour protéger et servir les plus exposés aux dangers et ce quel qu'en soit leur prix, même au péril de leur propre vie.

Compétences naturelles :

- ◆ Créature angélique : +4 en Karma
- ◆ Pouvoir de l'amour : +10% sur les jets en lien avec l'amour
- ◆ Pouvoir scellé : le personnage est lié à sa relique magique, il ne peut utiliser ses pouvoirs magiques sans
- ◆ <insérer phrase de transformation> : Libère ses pouvoirs et se transforme pour un certain coût en PM, octroyant les avantages suivant :
 - +5 Karma lors de l'activation
 - Débloque l'utilisation des Light & Dark points
 - +5% en esprit et charisme
 - Le personnage passe en mode défensif automatiquement

Compétences particulière disponibles :

- ◆ Idole : se fait reconnaître partout où elle passe (incompatible identité secrète) :
 - 30% pour passer inaperçu dans une foule
 - +30% pour les autres en test de connaissance sur elle
- ◆ Séductrice : +15% en séduction et charme naturel (charisme)
- ◆ Identité secrète : personne ne la reconnaît si elle n'est pas transformée (incompatible idole) :
 - +30% pour passer inaperçu dans une foule
 - 30% pour les autres en test de connaissance sur elle

Magical guerrière :

Les Magical guerrière obtiennent des compétences de combats physique en se transformant, souvent armé d'une relique sacrée elle font respecter l'ordre si nécessaire par la force, ce qui en font des magical girl crainte par leur alter-ego qui les jugent trop violentes par moment.

Compétences :

- ◆ Inébranlable : ne peut pas se faire assommer
- ◆ Berserk : +10% sur les actions offensives lorsqu'un allié est attaqué (mode offensif uniquement)

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Modifieur de Statistiques :

Force : ++

Esprit : -

Charisme : ++

Agilité : - -

Intuition : 3

Magical enchanteresse :

Les Magical enchanteresse possède d'incroyables capacités magiques, elles sont très appréciées par la plupart des gens, et sont d'un tempérament autrement plus doux que les magical guerrières.

Compétences :

- ◆ Détachement mental : ne peut pas se faire contrôler mentalement
- ◆ Amitié magique : peut transférer ses PM à un allié (PJ ou PNJ)

Modifieur de Statistiques :

Force : - -

Esprit : ++

Charisme : +++

Agilité : - -

Intuition : 4

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Gardiens :

Les Gardiens sont des êtres chargés de veiller sur l'équilibre des races, et surtout chargé de veiller sur un groupe restreint et souvent une seule et unique personne appelé hôte(s). Les gardiens sont cependant rares et ne préfère intervenir dans l'équilibre des choses qu'en cas d'extrême urgence, où si leur(s) hôte(s) sont directement menacés. Au fil des âges ce sont les magical girl qui se sont vus dotés de gardiens pour les guider dans la plupart des cas, de nos jours, il est rare qu'un gardien choisissent un hôte d'une autre race.

Compétences naturelles :

- ◆ Créature angélique : +5 en Karma
- ◆ Lien de force : Un gardien est lié à son hôte, de ce fait, le gardien s'évanouit si ses PV tombent à 0 et ne peut succomber. En contrepartie si son hôte est tué, le gardien meurt avec ce dernier.
- ◆ Appel : les gardiens peuvent se téléporter à proximité de leur hôte pour un coût en PM proportionnel à la distance entre les deux.

Compétences particulière disponibles :

- ◆ Mignon : +10% en jet de séduction et de charme
- ◆ Force alliée : transfère des PM à l'hôte
- ◆ Pouvoir combiné : en cas d'attaque combiné avec son hôte, +10% sur les deux jets

Gardien :

Les gardiens ont tous un rôle similaire, il possèdent donc les même aptitudes chacun

Compétences :

- ◆ Relance : une fois par combat, l'hôte ou le gardien peut relancer n'importe quel jet
- ◆ Disparition : peut disparaître n'importe quand, mais ne peut plus agir
- ◆ Connexion télépathique : le gardien peut entrer en communication télépathique avec son hôte

Modifieur de Statistiques :

Force : - - - -

Esprit : + + +

Charisme : 0

Agilité : +

Intuition : 5

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Polymorphe (race réservée) :

Les polymorphes sont les êtres les plus rares, mais aussi les plus mystérieux, d'apparence ressemblante à n'importe quel races, ils sont doués de la faculté de changer cette dernière à volonté les rendant impossible à reconnaître. Nul ne sait s'il en a déjà croisé dans sa vie tant qu'il conserve la même apparence en face de vous et qu'il ne le dit pas. Ces créatures sont très méconnues, et les autres races même les plus puissantes ignorent leur véritable pouvoir.

Compétences naturelles :

- ◆ polymorphisme (obligatoire) : peut changer à volonté d'apparence
- ◆ conservateur de pouvoir (obligatoire) : dès lors qu'il adopte l'apparence d'une race, il obtient certains pouvoirs fixes liés à cette race.

Polymorphe :

Les polymorphes n'ont pas de rôle précis, leur rôle dépend de la race qu'ils incarnent

Compétences :

*Aucune compétence spéciale connue de nos jours
des compétences peuvent être ajoutés par le MJ durant l'aventure*

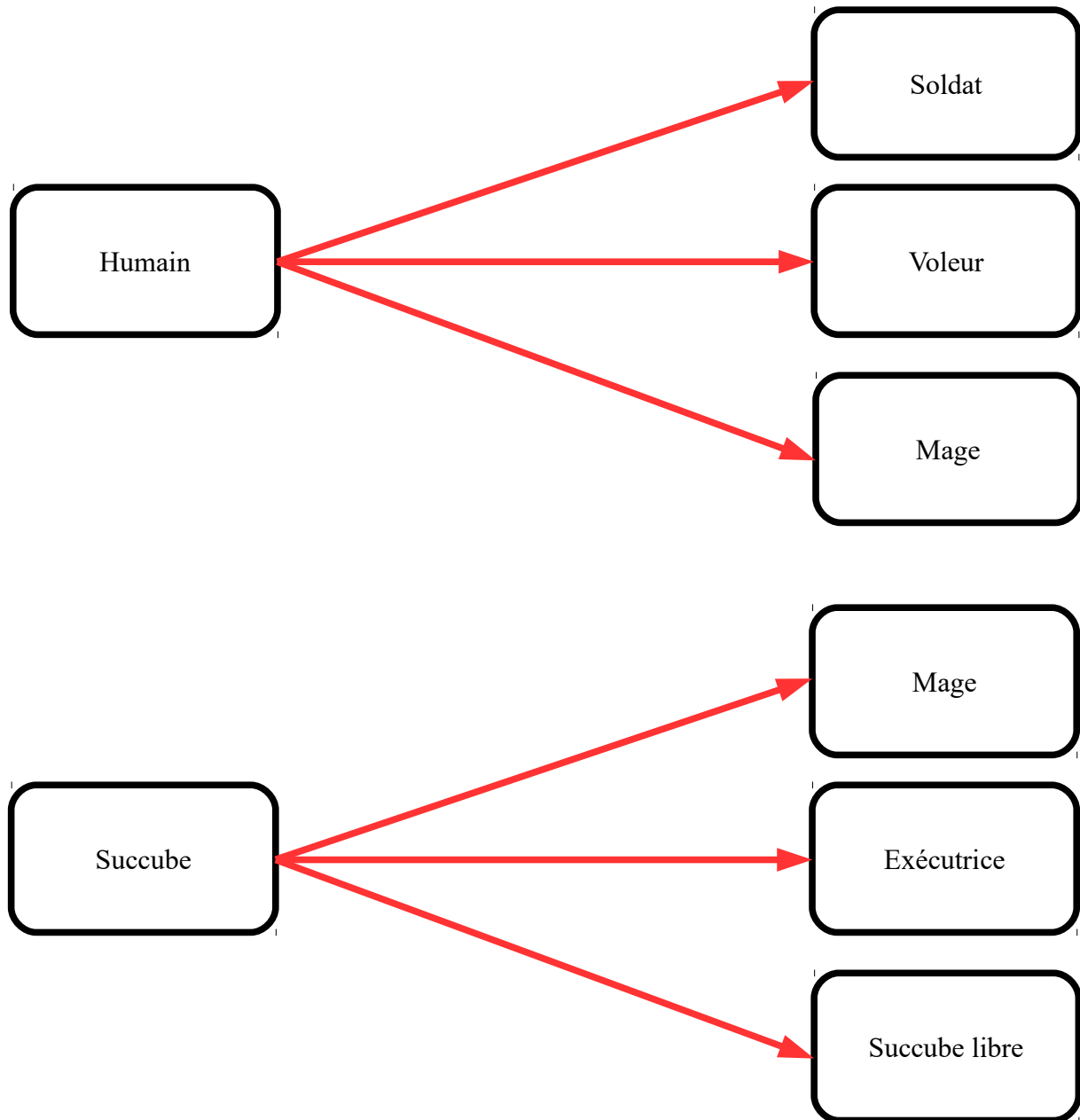
Modifieur de Statistiques :

Force : dépend de la race
Esprit : dépend de la race
Charisme : dépend de la race
Agilité : dépend de la race
Intuition : dépend de la race

The Tale of Great Cosmos

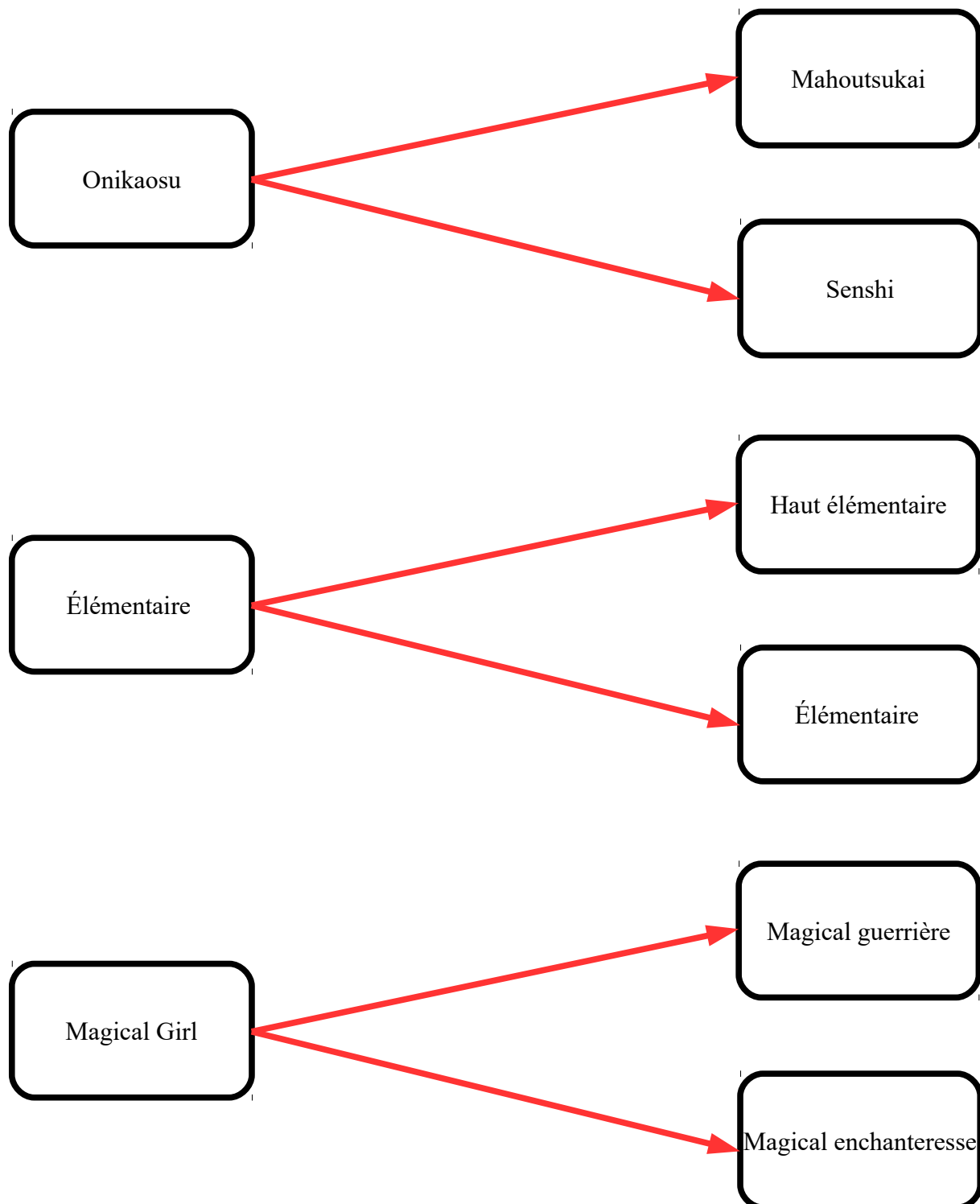
Races et classes de personnages

Récapitulatif :



The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages



races à classe unique :

- Gardien
- Polymorphe (réservée)

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Forces et faiblesses élémentaire (Tableau des coefficients multiplicateur) :

Lecture : colonne → 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