

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Sommaire :

Compétences générales.....	2
Humain.....	3
Soldat.....	3
Voleur.....	4
Mage.....	4
Succube.....	5
Mage.....	6
Exécutrice.....	7
Ensorceleuse.....	8
Onikaosu.....	9
Mahoutsukai.....	10
Senshi.....	10
Élémentaires.....	11
Haut élémentaire.....	12
Élémentaire.....	12
Magical Girl.....	13
Magical guerrière.....	14
Magical enchanteresse.....	14
Gardiens.....	15
Enchanteur.....	15
Protecteur.....	16
Ningemono.....	17
Nekonya (Hommes-chat).....	17
Inuwan (Hommes-chien).....	18
Okamiuoon (Hommes-loup).....	19
Kitsunekon (Hommes-renard).....	20
Toripi (Harpie).....	21
Sakanakari (Hommes-poisson).....	22
Umahin (Centaure).....	23
Hebishuru (Hommes-serpents).....	24
Usagipyon (Hommes-lapins).....	25
Doragondraa (Hommes-dragons).....	26
Machina.....	28
Host.....	29
Server.....	30
Polymorphe (race réservée aux PNJ).....	31
Polymorphe.....	31
Récapitulatif.....	32
Forces et faiblesses élémentaire.....	36

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Compétences générales

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 (chance)
- ◆ 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.

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Humain

Les Humains ont de tout temps représentés les plus faibles créatures au monde, même si à l'origine selon les croyances teraennes ils auraient été créés par Vitalia comme clé de voûte de l'équilibre du monde et des forces cosmiques. Les Humains ont su contre toute attente survivre et s'affirmer au cours des âges et des guerres au même titre que les autres races. Bien que leurs connaissances en matière de magie soient très faibles, les Humains étudient d'avantages les sciences et espèrent un jour rattraper voir dépasser ceux qui les jugent comme de vulgaires êtres préhistoriques.

Aucune compétence ni contrainte particulières 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. Bien que les humains préfèrent le patriotisme et l'honneur, certains renégat font des guerriers redoutable au même rang que les soldats.

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

Intuition : 2

Contraintes :

- ✓ Force > Esprit
- ✓ Force \geq 40

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

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.

Compétences :

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

Intuition : 3

Contraintes :

- ✓ Agilité \geq 50
- ✓ Charisme \leq 50

Mage

Les humains ne sont pas les meilleurs mages au monde, mais les mages humains sont relativement respectés. Mais leurs académies sont rares et les conditions d'admissions rudes due au nombre grandissant de demandes. Si les humains qui ont appris à maîtriser les arts magiques sont capable de bien des miracles pour de simples hommes, il n'en reste pas moins les plus faibles face à leurs confrère issue 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

Intuition : 3

Contraintes :

- ✓ Esprit $>$ Force
- ✓ Esprit \geq 40

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Succube

Les succubes sont des démons puissantes. En effet, les succubes ont longtemps été connues et craintes pour semer le chaos et la dévastation derrière elle, absorbant l'énergie vitale en séduisant la moindre proie rencontrée. Si la majorité d'entre elles sont des femmes, il existe cependant une minorité d'hommes appelé incubes, tout aussi puissants. Leurs capacités magiques font parties des plus puissantes de Terae

Compétences naturelles :

- ◆ Charme naturel : +15% en séduction (charisme)
- ◆ Démon : -4 de base en Karma
- ◆ Nyctalope : Ah on savait bien que c'étaient des.... (nul besoin de poursuivre cette blague)
- ◆ Vol : Les ailes des succubes leur permettent de voler à basse altitude

Compétences particulière disponibles :

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

Contraintes de race :

- ✓ Charisme \geq 40

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Mage

Les succubes étant des démons, elles sont d'excellentes mages. La prestigieuse académie des succubes en font des mages hors-pairs et réputés à travers le monde. 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 maîtrisent sont capables de se transformer afin de profiter de particularités données 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*

Intuition : 5

Contraintes :

- ✓ $\text{Esprit} > \text{Force}$
- ✓ $\text{Esprit} \geq 60$
- ✓ $\text{PM} \geq 250$

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Exécutrice

Les exécutrices sont les plus redoutables des succubes, leurs missions était jadis de tuer la moindre cible considérée 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*

Intuition : 4

Contraintes :

- ✓ Force > Esprit
- ✓ Force **ou** Précision ≥ 60
- ✓ Force ≥ 40
- ✓ Précision ≥ 40
- ✓ Agilité ≥ 40
- ✓ Charisme ≤ 60

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Ensorceleuse

Les ensorceleuses forment la plus grande majorité du peuple succube. Elles ont longtemps suivies les ordres de leurs dirigeants mages (assisté par les Exécutrices), sans pour autant vivre dans la misère sans le moindre plaisir. Leur charme est souvent inégalé et inégalable en plus d'être redoutable.

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)

Intuition : 4

Contraintes :

- ✓ Charisme ≥ 50
- ✓ Esprit ≥ 50

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Onikaosu

Les Onikaosu sont des démons extrêmement puissants. Jadis, ils étaient même capable pour certains de décimer des peuples ou armées entières à eux seuls. Bien qu'ils recherchent souvent la force physique ou magique, domaines dans lesquels ils excellent, certains vivent pacifiquement depuis longtemps. Ayant déclenché 2 des 3 guerres mondiales, ainsi que la grande guerre des Ningemono, ils ont mauvaises réputation parmi les autres races. Aujourd'hui bien qu'ils conservent une partie de leur système politique, la majorité a dû changer et est sous le contrôle du conseil des vainqueurs et de l'ordre Kibou.

Compétences naturelles :

- ◆ Démon : -5 de base en Karma
- ◆ Nyctalope : Permet de voir dans le noir
- ◆ Forme démoniaque

La forme démoniaque d'un Onikaosu est un aspect particulier d'un Onikaosu. Ceux 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

Contraintes de race :

- ✓ Force \geq 40

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Mahoutsukai

Les Onikaosu sont naturellement de puissants mages. Nul ne peut égaler leur maîtrise des arts obscurs de la magie. Maître en matière de magie offensive, leur réputation n'est plus à faire dans ce domaine.

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

Intuition : 4

Contraintes :

- ✓ Esprit > Force
- ✓ Esprit \geq 60
- ✓ PM \geq 300

Senshi

Les Onikaosu peuvent choisir la voie de la force physique en consacrant leur force psychique à leur renforcement physique. Les guerriers Onikaosu ne sont pas pour autant à sous-estimer et valent tout autant que les mages.

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

Intuition : 3

Contraintes :

- ✓ Force > Esprit
- ✓ Force **et/ou** Précision \geq 60
- ✓ Force \geq 40
- ✓ Précision \geq 40
- ✓ PV \geq 300

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Élémentaires

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

Contraintes de race :

- ✓ Esprit ≥ 50

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

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 à un élémentaire l'élevant au rang de haut élémentaire à son tour, ou 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

Intuition : 4

Contraintes :

- ✓ $PM \geq 200$
- ✓ Charisme ≥ 60

Élémentaire

Les élémentaire classique, possèdent également d'incroyable capacités mais ne sont pas soumis à certaines lois parlementaires.

Compétences :

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

Intuition : 3

Contraintes : aucune contrainte supplémentaire

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. 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. Les sous-estimer a coûté aux démons de perdre la dernière guerre ainsi que de voir une de leur capitale rasée par une bombe à antimatière.

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

Contraintes de race :

- ✓ Charisme ≥ 40

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

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)

Intuition : 3

Contraintes :

- ✓ Force > Esprit
- ✓ Force **et/ou** Précision ≥ 50
- ✓ Force ≥ 40
- ✓ Agilité ≥ 40

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. La grande majorité sénatoriale des magicals girls sont des enchanteresses.

Compétences :

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

Intuition : 4

Contraintes :

- ✓ Esprit > Force
- ✓ Esprit ≥ 50
- ✓ PM ≥ 200

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 chargés de veiller sur une seule et unique personne en particulier appelé hôte. Les gardiens sont cependant rares et ne préfère intervenir dans l'équilibre des choses qu'en cas d'extrême urgence, où si leur hôte est directement menacé. 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. Les gardiens qui ne trouvent pas d'hôte pendant leurs cinq premières années de leur vie, meurent. Ils sont également 4 fois plus avancé mentalement que leur âge physique.

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
- ◆ Connexion télépathique : le gardien peut entrer en communication télépathique avec son hôte
- ◆ Pouvoir combiné : en cas d'attaque combiné avec son hôte, +10% sur les deux jets

Contraintes de race :

- ✓ Posséder un hôte

Enchanteur

Les enchanteurs sont parmi les plus répandus des gardiens. Dotés de pouvoir magique et en général de petite taille et dénué d'une grande force physique, ils sont capable de protéger leur hôte via les magies défensives, de manière préventive comme curative.

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
- ◆ Force alliée : transfère des PM à l'hôte

Intuition : 4

Contraintes :

- ✓ Esprit > Force
- ✓ Esprit ≥ 45

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Protecteur

Les protecteurs à l'inverse de leurs homologues enchanteurs, sont pourvue d'une force physique leur permettant d'encaisser directement les attaques à la place de leurs hôtes.

Compétences :

- ◆ Interposition : peut s'interposer lorsque son hôte est ciblé contre un jet d'agilité, en cas de réussite le gardien peut tenter une parade si applicable
- ◆ Casser la baraque : les jets de force ont une marge de critique augmentée de 5% naturellement (réussite comme échec).

Intuition : 3

Contraintes :

- ✓ Force > Esprit
- ✓ Force \geq 45

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Ningemono

Les Ningemono sont des êtres à moitié humains et à moitié animaux ayant disparus il y a des milliers d'années au point que les traces les concernant sont quasi inexistantes. Mais suite à une manipulation malencontreuse d'un artefact, un portail s'est ouvert entre une réalité alternative et la nôtre permettant aux Ningemono de l'autre réalité de débarquer dans la nôtre menacés par une menace majeure dans leur réalité. Les Ningemono souhaitent aujourd'hui pour la plupart s'intégrer aux autres espèces et pouvoir enfin vivre tranquillement.

Compétences naturelles :

- ◆ Créature harmonieuse : Karma compris entre -10 et -5 ou +5 et +10
- ◆ Animalisation : Permet de faire apparaître des caractéristiques physiques propres supplémentaires en fonction de la classe choisie (ailes, queue, crocs, etc..)
- ◆ Instinct animal : Permet en cas de test sur 1d6 réussi d'agir par instinct. (Instinct remplace Intuition)

Compétences particulière disponibles :

- ◆ Forme animale : Si la personne est complètement transformée en animal, elle se voit octroyer des bonus dans certaines statistiques en fonction de sa classe. Octroie également +2 en instinct pendant toute la transformation. Celle-ci peut-être annulée à tout moment. (les modificateurs seront noté dans la section adéquat de chaque classe)
- ◆ Langage animal : Permet de parler la langue de l'animal complémentaire

Contraintes de race : aucune contrainte particulière

Nekonya (Hommes-chat)

Les Nekonya sont des Ningemono à moitié chat, naturellement agiles et souvent paresseux, ils savent cependant impressionner, séduire et agir intelligemment quand il le faut. Une légende urbaine raconte que leur but caché serait de conquérir le monde.

Compétences :

- ◆ Nyctalopie (naturel) : Permet de voir dans le noir
- ◆ Acrobate : +5% pour réaliser des acrobaties (agilité)
- ◆ Patte de velours : ne fait pas de bruit en se déplaçant (+20% en discrétion)

Modificateur de Statistiques en forme animale :

- ◆ Charisme +5%
- ◆ Agilité +10%
- ◆ Précision +5%
- ◆ Chance +5%

Instinct : 2

Contraintes :

- ✓ Agilité \geq 60

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Inuwan (Hommes-chien)

Les Inuwan sont des Ningemono à moitié chien. Très dociles et sociables, ils adorent se rendre utile et aider par leurs talents naturels leurs amis. Les Inuwan aiment aussi en général le concept de famille et se soumettent volontairement à celui-ci s'il le peuvent. La famille est pour eux la chose la plus importante à protéger, mais aussi quelque chose qui se décide.

Compétences :

- ◆ Flair : permet de détecter et de suivre des odeurs particulières
- ◆ Enragé : octroie un bonus de +5% en cas de jet « d'instinct animal » réussi face à une cible menaçante pendant toute la durée du combat.
- ◆ Chien de garde : peut faire peur aux cibles s'approchant trop près de ce qu'il protège ou de lui avec un jet de charisme +10% (1 seule fois au début du combat)

Modificateur de Statistiques en forme animale :

- ◆ Force +5%
- ◆ Charisme +10%
- ◆ Agilité +10%

Instinct : 3

Contraintes :

- ✓ Force \geq 40

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Okamiuoon (Hommes-loup)

Les Okamiuoon sont des Ningemono à moitié loup. Ils se déplacent souvent en groupe et sont assez semblable sur leurs comportements aux Inuwan. Cependant pour les Okamiuoon les membres de leurs familles se limitent souvent aux autres individus de leur espèce, même si quelques exceptions arrivent parfois. Ils sont également de redoutables prédateurs et de très bon chasseurs.

Compétences :

- ◆ Nyctalopie (naturel) : Permet de voir dans le noir
- ◆ Flair : permet de détecter et de suivre des odeurs particulières
- ◆ Meute : pousse un hurlement en début de combat en cas de jet d'instinct réussi, octroyant +5% en force à tout ses alliés et +10% à tout les hommes-loup parmi ses alliés
- ◆ Prédateur : +10% pour chasser dans la nature (agilité)

Modificateur de Statistiques en forme animale :

- ◆ Force +10%
- ◆ Charisme +10%
- ◆ Agilité +5%

Instinct : 5

Contraintes :

- ✓ Force \geq 50

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Kitsunekon (Hommes-renard)

Les Kitsunekon sont des Ningemono à moitié renard. Aussi rusés et futés que l'animal, ils sont des vrais professionnels en matière d'entourloupe et même de séduction. Ils savent obtenir ce qu'ils veulent et sont également des mages à ne pas sous-estimer. Certains Kitsunekon ont neuf queues prouvant aux autres Kitsunekon leur supériorité, ceux-ci sont d'ailleurs très respectés au sein de leur peuple.

Compétences :

- ◆ Créature séduisante : +10% en charme et séduction (charisme)
- ◆ Ruse : +10% pour induire quelqu'un en erreur (charisme)
- ◆ Esprit détaché : ne peut se faire contrôler mentalement
- ◆ Renard à 9 queues (obligatoire et réservée aux renards à 9 queues) :

Octroie les avantages suivants :

- Rajoute 5% à tout bonus / malus total affectant l'esprit ou le charisme
- Charme envoûtant : une cible charmée aura plus de mal à retrouver ses esprits (malus de 20%)
- Vision énergétique : peut visualiser les flux énergétiques à volonté

Modificateur de Statistiques en forme animale :

- ◆ Esprit +10%
- ◆ Charisme +5%
- ◆ Chance +5%

Instinct : 4

Contraintes :

- ✓ Esprit ≥ 40
- ✓ Chance ≥ 40

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Toripi (Harpie)

Les Toripi sont des Ningemono à moitié oiseau. Très agile et rapide, ayant également la capacité de voler et possédant une force parfois redoutable, les Toripi sont également des êtres avec une intelligence très limitée mais cela ne les a pas empêché de survivre et de lutter quand cela fut nécessaire.

Compétences :

- ◆ Vol (naturel) : sont capable de voler dans les airs
- ◆ Plumes tranchantes : les plumes sont en partie mélangée avec de l'acier et peuvent être lancées pour attaquer
- ◆ Vision lointaine : peut voir largement plus loin que la normale
- ◆ Portage : peut transporter de grosse proies dans ses serres
- ◆ Cri terrifiant : en début de combat, pousse un hurlement sur jet de charisme réussi pour terrifier les cibles proches

Modificateur de Statistiques en forme animale :

- ◆ Esprit -10%
- ◆ Agilité +10%
- ◆ Précision +10%

Instinct : 4

Contraintes :

- ✓ Agilité ≥ 60
- ✓ Esprit ≤ 50
- ✓ Précision \geq Force

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Sakanakari (Hommes-poisson)

Les Sakanakari sont Ningemono à moitié poisson. Même si leur habitat naturel sont les étendues d'eau (salées ou non), les Sakanakari sont capable de respirer également sur terre et de vivre parmi les autres espèces. Ils aiment également exhiber leur talents.

Compétences :

- ◆ Amphibie (naturel) : peut respirer aussi bien sur terre que dans l'eau
- ◆ Affinité aquatique (naturel) : ne peut pas user de magie élémentaire contradictoire avec l'élément eau
- ◆ Nage olympique : nage beaucoup plus rapidement
- ◆ Chant mélodieux : en chantant, permet de charmer certaines cibles en cas de jet de charisme +10% réussi
- ◆ Peau urticante : en cas de danger proche (jet d'instinct réussi) la peau devient urticante pendant toute la durée du combat

Modificateur de Statistiques en forme animale :

- ◆ Charisme +10%
- ◆ Agilité +10% dans l'eau / -30% sur terre
- ◆ Précision +5%

Instinct : 2 (+2 dans l'eau)

Contraintes : *aucune contrainte particulière*

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Umahin (Centaure)

Les Umahin sont des Ningemono à moitié cheval. Ils sont doués d'une force colossale en plus d'être relativement intelligent et bon en magie. Leurs armes de prédilection sont les arcs et les épées, d'autant que certains archers Umahin sont capable de générer leurs propres flèches. Ils sont également très ordonnés et strict, il respectent l'ordre de choses et détestent intervenir dans les conflits qui ne les regardent pas.

Compétences :

- ◆ Galop : déplacement augmenté et plus rapide (x2 avec règles de déplacement)
- ◆ Bus magique : permet de transporter maximum deux personnes
- ◆ Flèches abondantes : permet de générer automatiquement des flèches classiques
- ◆ Sniper : Si le personnage passe à son tour à viser sans se déplacer, il obtient un bonus de 10% en précision

Modificateur de Statistiques en forme animale :

- ◆ Force +5%
- ◆ Esprit +10%
- ◆ Précision +5%
- ◆ Chance +5%

Instinct : 3

Contraintes :

- ✓ Précision \geq 50
- ✓ Précision \geq Force
- ✓ Chance \geq 50

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Hebishuru (Hommes-serpents)

Les Hebishuru sont des Ningemono à moitié serpent. Très agiles et fourbes ils sont également des experts dans les divers poisons. On raconte que de nombreux assassinats chez les Hebishuru pour la domination de leur peuple ont eu lieu de cette manière. Ils aiment également mentir ou dissimuler des informations même s'il ne faut pas généraliser bien évidemment.

Compétences :

- ◆ Morsure empoisonnée : les cibles mordues sont empoisonnées automatiquement (-10 PV / tour)
- ◆ Poison violent : tout poison issue de compétence est amplifié et provoque de violentes douleurs
- ◆ Antidote : insensible au poison

Modificateur de Statistiques en forme animale :

- ◆ Esprit +10%
- ◆ Agilité +10%
- ◆ Chance -5%

Instinct : 5

Contraintes :

- ✓ Agilité \geq 60
- ✓ Charisme \leq 50
- ✓ Chance \leq 60

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Usagipyon (Hommes-lapins)

Les Usagipyon sont des Ningemono à moitié lapin. Très agiles, ils sautent souvent plus haut que la moyenne. Les gens les trouvent souvent mignons mais hormis cela ils n'ont pas vraiment d'autres avantages ou de faiblesses quelconque.

Compétences :

- ◆ Super saut : peut sauter deux fois plus haut
- ◆ Sonar : peut repérer des bruits sur de longues distances
- ◆ Patte de lapin : en cas d'échec (hors super-critique) le jet est relancé (1 fois par combat)

Modificateur de Statistiques en forme animale :

- ◆ Charisme +15%
- ◆ Agilité +10%
- ◆ Chance +5%

Instinct : 2

Contraintes :

- ✓ Agilité ≥ 50
- ✓ Chance ≥ 50

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Doragondraa (Hommes-dragons)

Les Doragondraa sont des Ningemono à moitié dragon. Souvent orgueilleux et violents ils n'hésitent pas à se battre entre eux pour prouver leur supériorité. Ils n'ont que faire des problèmes des autres espèces et les jugent sans intérêt. Ils considèrent toutes les autres espèces comme faible en général, même si des exceptions existent. Peu importe la situation la leur est prioritaire, s'ils doivent se battre ils le feront même en plein champs de bataille sans en tenir compte.

Compétences :

- ◆ Peau épaisse : résistance aux blessures physiques et saignements accrue (-20 points de dégâts)
- ◆ Vision étendue : peut voir beaucoup plus loin et dispose aussi d'une vision thermique supplémentaire
- ◆ Avidité : Obtient +10% d'or dans les loot qu'il ne vous prêtera guère
- ◆ Consommation : *Consommation est une compétence particulière, il s'agit d'une malédiction qui consumera son possesseur dans un cas précis.*

Lorsque la santé mentale atteint 0, les PV sont entièrement restaurés et doublés, les compétences ne possèdent plus aucun coût et le possesseur se transforme sous forme animale et passe en mode offensif, le karma est également remis à 0. Tout les light et dark points restants octroie pendant toute la transformation les effets suivants :

- +5% / light point dans toutes les statistiques
- chaque dark point accroît les dégâts infligés

Le possesseur perd ensuite la capacité de discernement et attaque toute cible à proximité, ses PV diminue également de 50 / tour. A chaque déclenchement de la malédiction des effets se feront ressentir comme suit :

1. Tombe inconscient à 0 PV restant et regagne alors 50 points de santé mentale et la transformation prend également fin.
2. Sombre dans un coma profond à 0 PV restant et regagne alors 25 points de santé mentale et la transformation prend également fin. De plus l'inconscient du possesseur se manifestera plus souvent poussant le possesseur à commettre certaines actions contre sa volonté (selon la volonté du MJ) et ce de manière permanente.
3. La transformation est irréversible et entraînera la mort définitive en consommant toutes les forces vitales du possesseur

Modificateur de Statistiques en forme animale :

- ◆ Force +20%
- ◆ Esprit +10%
- ◆ Charisme +10%
- ◆ Agilité -10%
- ◆ Précision -10%

Instinct : 5

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Contraintes :

- ✓ Force ≥ 55
- ✓ Esprit ≥ 55
- ✓ Charisme ≥ 50
- ✓ Précision ≥ 50
- ✓ PV ≥ 300

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Machina

Les machina sont un peuple issus de la conception des autres races notamment Ningemono au sein de la cité antique d'Ecnopolis disparut puis récemment redécouverte par des explorateurs. Si leurs créateurs sont aujourd'hui mort, les Machina ont longtemps appris d'eux et de leur vie cachée, cependant ils ont accepté de vivre en harmonie avec les autres peuples. Les machinas obéissent à certaines loi fondamentales qui leur ont été inculqués. Ils communiquent entre eux en suivant une certaine hiérarchie entre eux, les host obéissent aux servers qui eux-même obéissent au plus grand machina existant (exploitant une salle complète sous un arbre) connu sous le nom de « Root ».

Compétences naturelles :

- ◆ Intelligence artificielle : les machina sont incapable de faire appel à l'intuition, en contrepartie leur intelligence est bien plus développée (esprit)
- ◆ Corps métallique : les robots ne possèdent pas de sang et sont insensible à la douleur.
- ◆ Psyché inexistante : les PM des Machina ne se rechargent pas naturellement, leurs capacités magiques sont également bien plus faible et sont incapable de lancer des sorts trop compliqué, ils sont également insensibles à certaines magies et formes de magies.
- ◆ Batterie : Consomme des PM pour fonctionner, à 0 PM la machine ne peut plus agir. Si la rune mana est gravée dessus, celle-ci recharge juste le nécessaire pour fonctionner (autrement dit la machine ne consomme plus de PM en temps normal)
- ◆ Mise en veille : Permet de se mettre en veille et d'en sortir a volonté, la mise en veille simule l'état d'extinction de la machine.
- ◆ Ma foi, pas de foi sans foie : Impossible de faire partie d'une religion, et donc impossible de choisir une affiliation en lien avec la religion.

Compétences particulière disponibles (appelés modules par les Machina) :

- ◆ Runable : Peut être runé (1d4 slots) (attention aux échec pouvant endommager la machine)
- ◆ Apparence altérable : Peut changer son apparence à volonté mais consomme plus d'énergie
- ◆ Cloud : permet de stocker sur un serveur externe ses données complètes, celles-ci pourront être téléchargée en cas de destruction de la machine dans une nouvelle.
- ◆ Communication sans fil : permet de communiquer avec d'autres machina peu importe la distance

Contraintes de race :

- ✓ Esprit ≥ 45
- ✓ Précision ≥ 50

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Host

Les Host sont des machina à l'origine conçu pour être des éclaireurs et ainsi éviter le danger au servers. Ils étaient aussi chargés d'alimenter et d'entretenir les servers. Depuis la découverte de la cité d'Ecnopolis, certains host sont partis explorer le reste du monde pour en apprendre d'avantage.

Compétences (modules) :

- ◆ Couteau suisse : peut transformer ses bras en diverses armes et outils
- ◆ Jetpack : peut voler grâce à son jetpack (consomme d'avantage d'énergie)
- ◆ Bouclier déflecteur : Peut faire apparaître un bouclier a tout moment, le bouclier consomme de l'énergie pour être activé et maintenu et les dégâts encaissés se répercutent sur les PM et non les PV

Intuition : Ø

Contraintes :

- ✓ Agilité ≥ 50
- ✓ Force ou Précision ≥ 60

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Server

Les Server sont des machina à l'origine conçut pour l'analyse et le traitements des données récupérées par les host. De ce fait ils ont une capacité d'analyse, de réflexion et de décision bien supérieure aux host. Aujourd'hui les server continuent d'analyser les données collectées par les host, et seuls certains d'entre eux se sont aventurés en dehors de la cité d'Ecnopolis.

Compétences (modules) :

- ◆ Multi-coeur : Peut transférer ses données dans un machina host a proximité, les données de l'host ne sont pas effacées et restent accessible au server.
- ◆ Trucage : une fois par combat, un jet raté (hors super-critique) peut être altéré en retranchant 10 au score obtenu
- ◆ Base virale VPS : Bloque et empêche la plupart des malwares et autres virus pouvant l'affecter. Cependant une annonce de la machine sera faite régulièrement pour les mises à jour avec une voix agaçante : « La base virale VPS a été mise a jour »
- ◆ Sudo : permet d'emprunter au détriment d'une grande quantité d'énergie un droit spécial à Root (connexion nécessaire avec Root)
 - Overclock : permet d'agir deux fois par tour (100 PM / tour)
 - Multi-shell : permet de contrôler un grand nombre d'host a proximité (10 PM / host / tour)
 - apt-get : s'approprie un module d'un host en le lui volant temporairement (50 PM / tour)
 - chown : récupère toute les données d'un host a proximité (200 PM)
 - rm -rf /* : efface complètement toute donnée du server (vide l'énergie)
 - loop : répète la dernière action, le résultat du ou des jet(s) sera/seront identique(s) (100 PM / tour)

Intuition : Ø

Contraintes :

- ✓ Esprit > Force

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Polymorphe (race réservée aux PNJ)

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

Contraintes de race : *aucune contrainte particulière*

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*

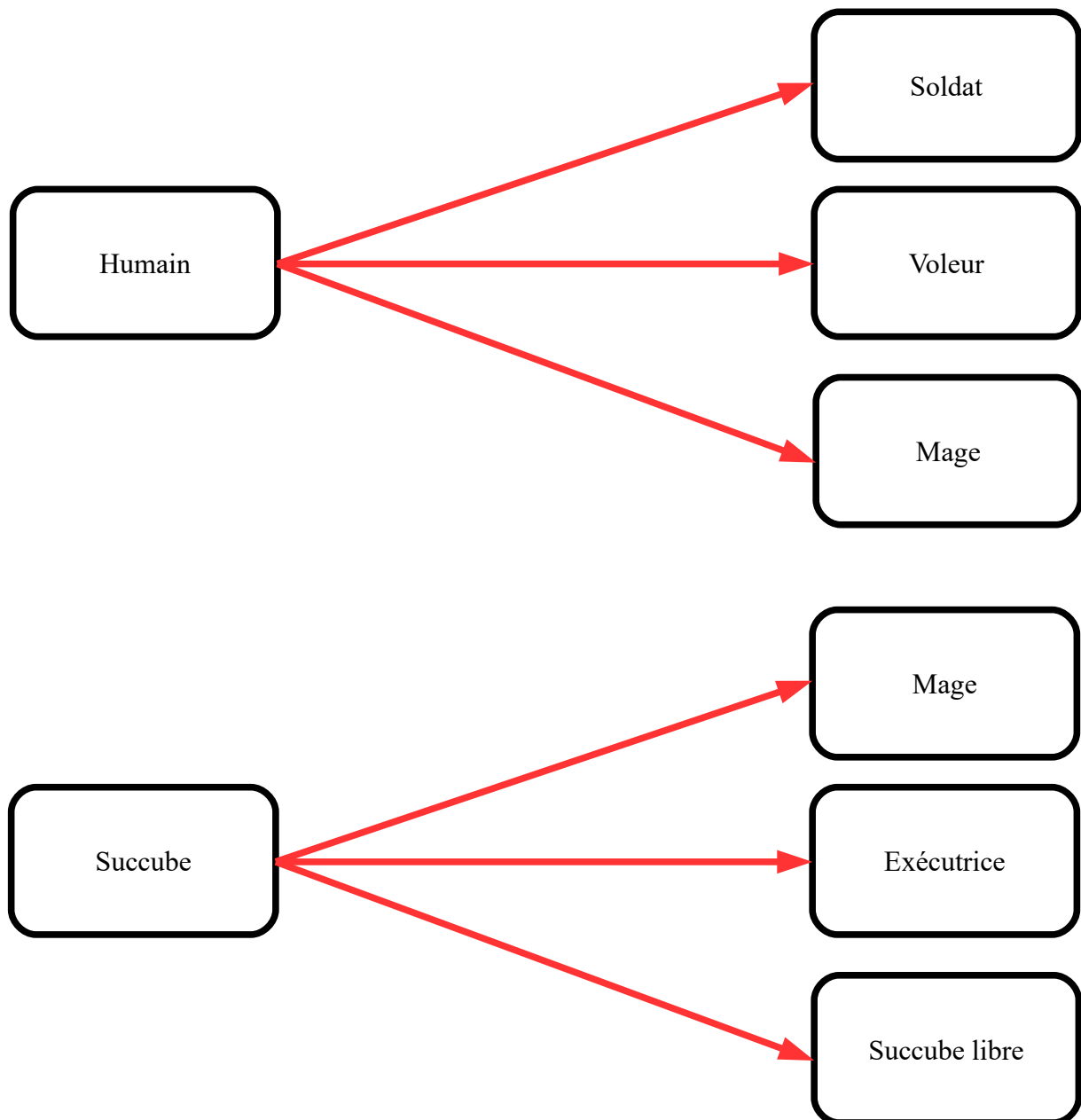
Les statistiques dépendent de la race et classe incarnée

Aucune contrainte particulière

The Tale of Great Cosmos

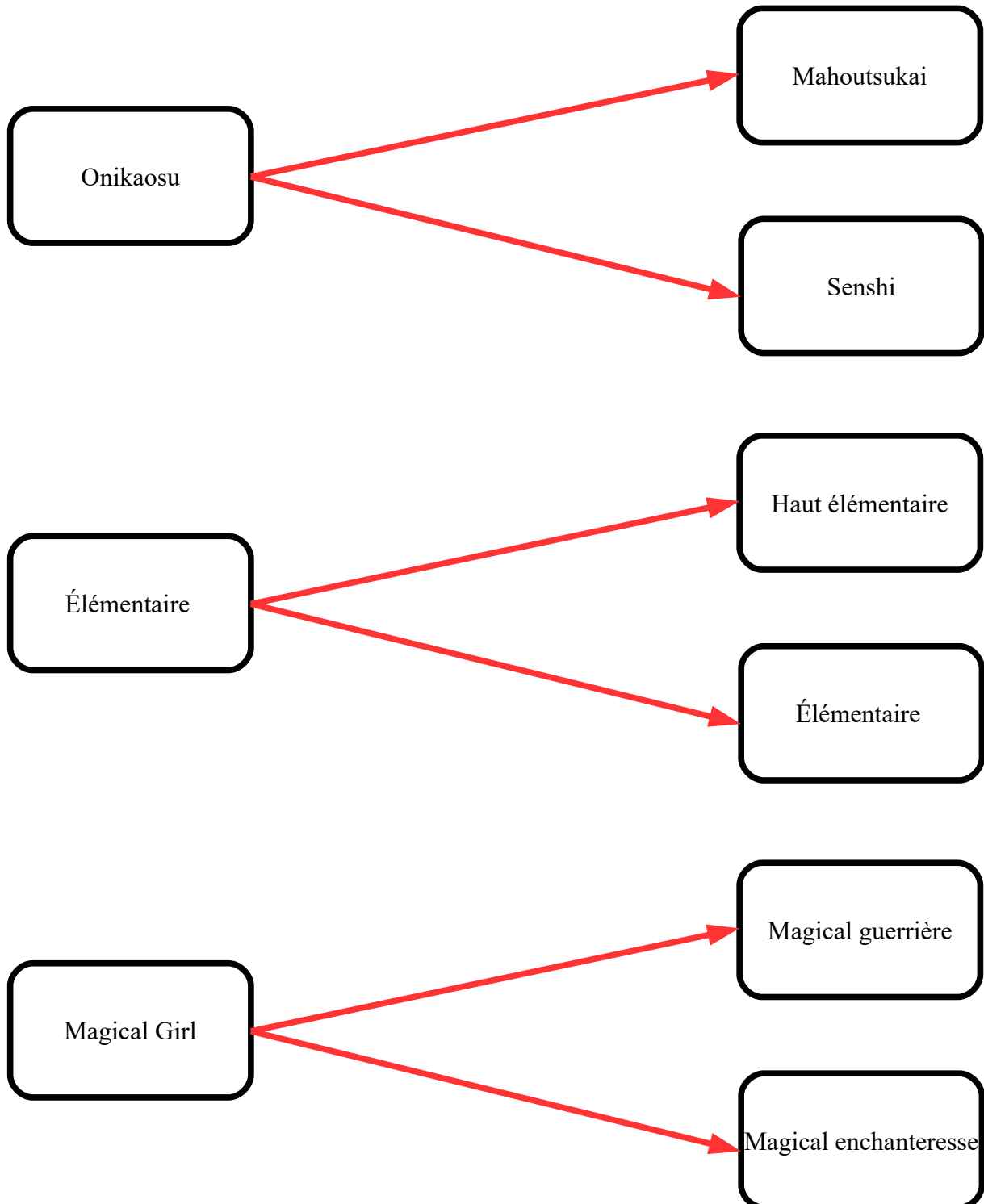
Races et classes de personnages

Récapitulatif



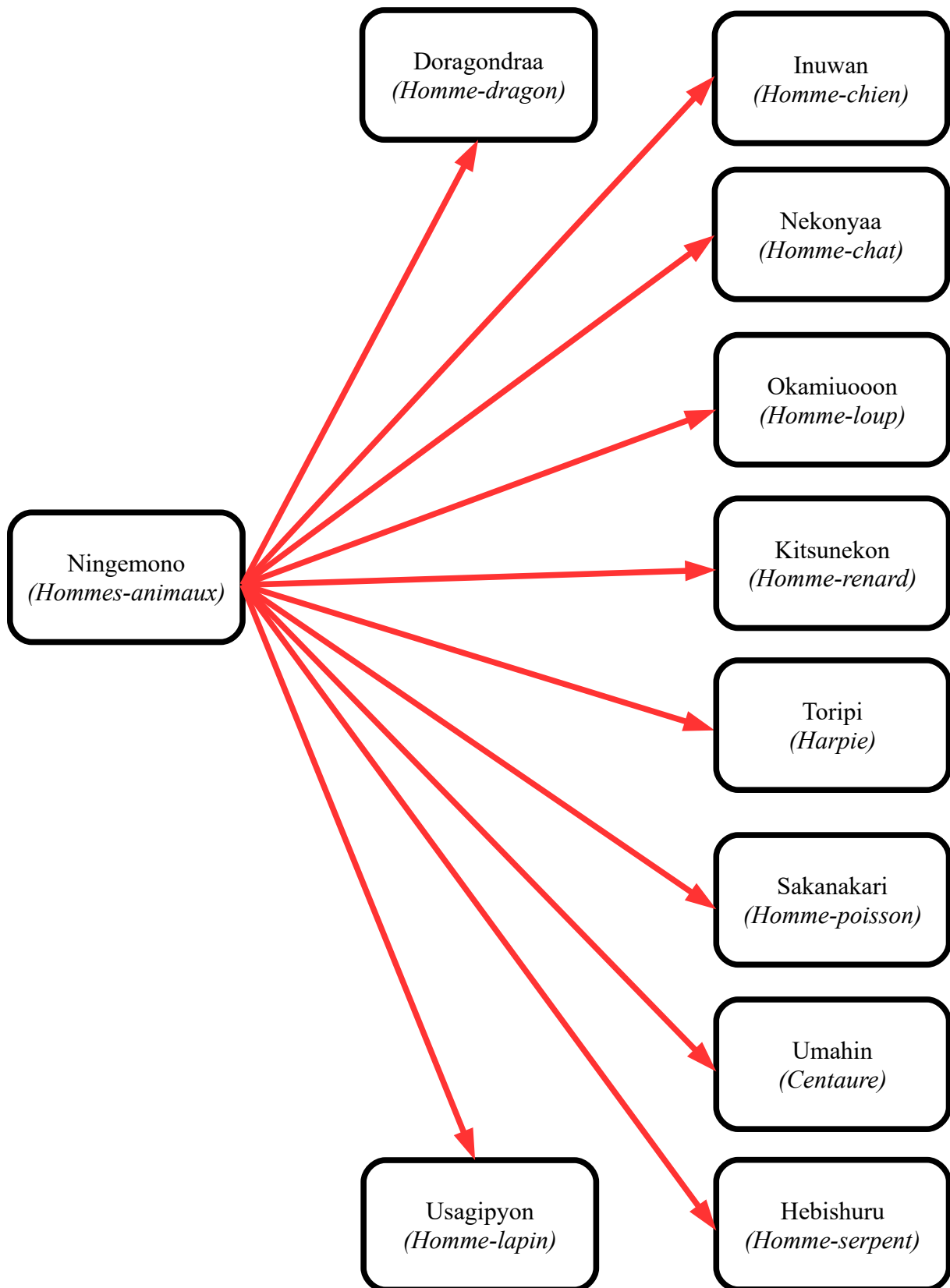
The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages



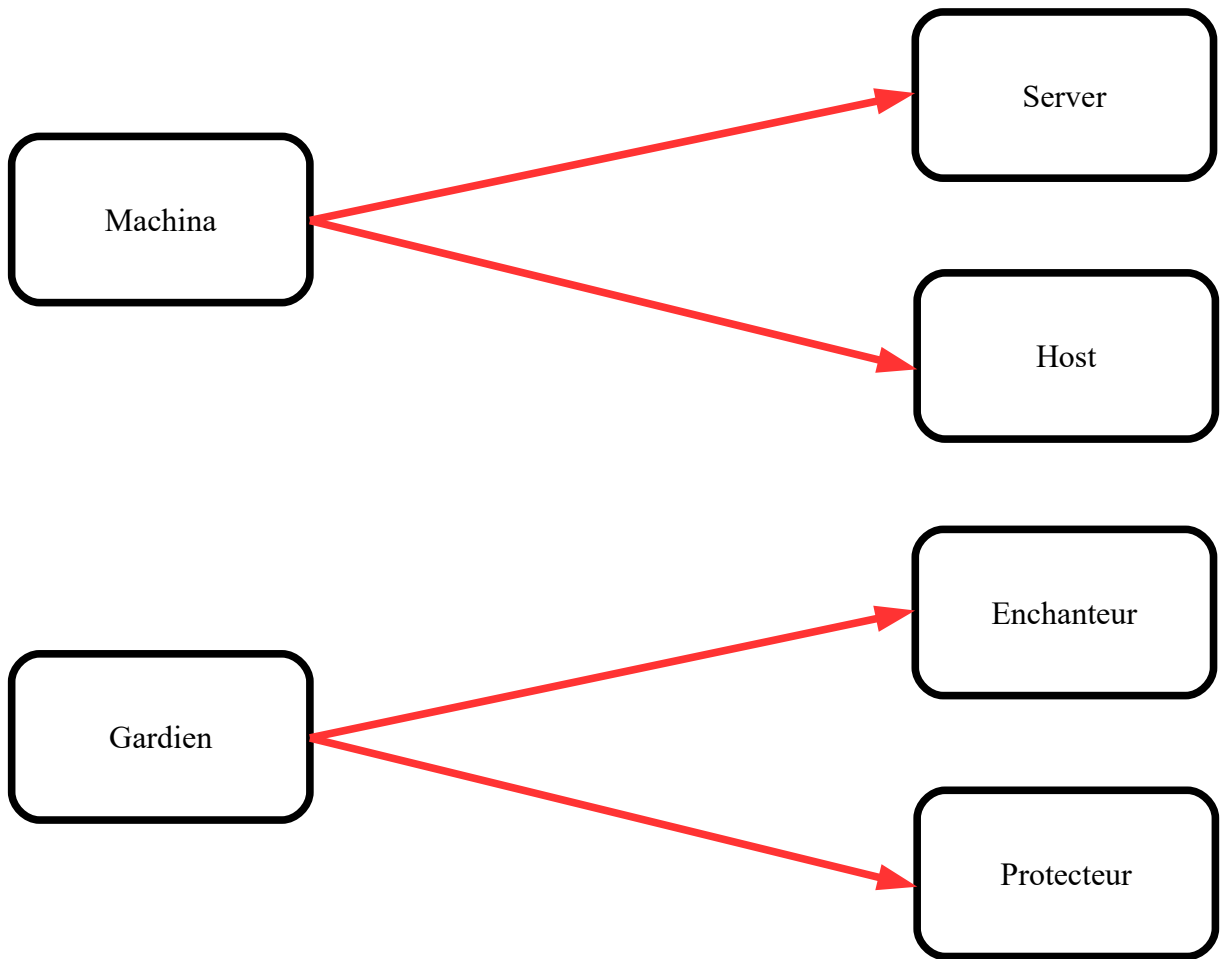
The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages



The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages



race à classe unique : 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