

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Sommaire :

Talents généraux.....	2
Races principales.....	3
Grits.....	3
Techno-guerrier.....	3
Technomancien.....	4
Transhumain.....	4
Alfys.....	5
Imperialfys.....	5
Sacrafys.....	6
Nyfis.....	7
Négociateur.....	7
Bagarreur.....	8
Explorateur.....	8
Darfys.....	9
Assassin.....	9
Roublard.....	10
Zyrfis.....	11
Guerrier Ancestral.....	11
Néo-guerrier.....	12
Guerrier Armageddon.....	12
Races secondaires.....	13
Idylis.....	13
Lythis.....	14
Itys.....	15
Alwenys.....	16
Vampyris.....	17
Races transgéniques.....	18
Races symbiotiques.....	19
Symbiote Azort.....	19
Symbiote Iridyanis.....	20
Symbiote Enairo.....	21
Symbiotes Oméga.....	22
Récapitulatifs.....	23
Races principales.....	23
Races secondaires.....	25
Races transgéniques.....	26
Races symbiotiques.....	26

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Talents généraux

Les talents suivantes sont disponibles pour tous :

- ◆ Mécano : Autorise et octroie +10% en mécanique (force)
- ◆ Négociateur : +5% en négociation (charisme)
- ◆ Charmeur : +5% en séduction (charisme)
- ◆ Astropilote : Autorise le pilotage inter-planétaire (pilotage)
- ◆ Ambianceur : +10% pour détendre l'atmosphère (augmente également l'impact de l'action)
- ◆ Scientifique : +5% sur les jets impactant la science (esprit)
- ◆ Chanceux : Double le nombre de points de karma gagné / perdu

Le talent suivante vient s'ajouter au reste des talents choisies pour le personnage, sur accord du maître du jeu, et sous réserve que le talent « Astropilote » ci-dessus a été choisie pour le personnage :

- ◆ Interstellaire (requiert « Astropilote ») : Le pilote sait utilisé la technologie du Warpdrive.

Les races et classes disponibles sont détaillées ci-dessous, chaque race/classe dispose d'un panel de talents propres.

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Races principales

Grits

Les Grits, race humanoïde, ont su s'imposer comme la race disposant des plus grandes connaissances technologiques et scientifiques au cours de l'histoire orienne. Lors de la guerre noire entre autre, l'arsenal Grits était inégalé et seuls les Zyrfis arrivaient encore à rivaliser contre eux. Après la fin de la guerre, lorsque la paix fut établie, le traité orien concéda aux Grits le contrôle de la faction scientifique et technologique d'Orianis. Ils sont encore aujourd'hui considéré comme les gardiens de la technologie orienne et alimentent le peuple et les autres races en technologie.

Talents naturels :

- ◆ Ingénieux : +5% en conception et analyse de technologie.

Talents particuliers disponibles :

- ◆ Techno-spécialité : spécialisation dans une technologie au choix. +10% dans l'utilisation, l'analyse et la conception de technologies dans le domaine de spécialité
- ◆ Science infuse : +20% dans les jets de connaissances scientifiques

Contraintes de race : *aucune contrainte de race*

Techno-guerrier

Les Techno-guerriers constituent une minorité des Grits dont la plupart apprend dans un premier temps l'art séculaire du combat à mains nu et des arts martiaux. Une fois passé maître dans ce genre de pratiques, les techno-guerriers usent de leur arsenal technologique pour défendre et protéger le savoir des Grits.

Talents :

- ◆ Armement adaptatif : Capable de manier n'importe quelle arme avancée sans entraînement
- ◆ Impénétrable : Réduit les dégâts physiques de 10 points

Intuition : 4

Contraintes :

- ✓ Force ≥ 50
- ✓ Esprit ≥ 50

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Technomancien

Les Technomancien constituent la très grande majorité des Grits. Sans aspects particuliers par rapport aux autres Grits, ils constituent la masse populaire de leur race. Comme pour le reste des Grits, la technologie représente la solution à tous leurs problèmes.

Talents :

- ◆ Électronicien : +10% en électronique
- ◆ Ingénieur numérique : +10% en informatique

Intuition : 3

Contraintes : *aucune contrainte particulière*

Transhumain

Les Transhumains troquent volontairement des parties de leurs corps organique contre des parties mécanique plus optimisées. Leur mode de vie et de pensée sont parfois si extrêmes que certains préfèrent devenir complètement des machines plutôt que de connaître une mort certaine. Ils représentent ainsi les Grits les plus évolués technologiquement.

Talents :

- ◆ Post-mortem : Permet de transférer l'esprit à la mort du personnage dans un Itys.
- ◆ Rétrocompatibilité : Permet d'augmenter la force ou l'agilité de 10% contre un malus de 20% dans l'autre pendant une courte période.

Intuition : 2

Contraintes :

- ✓ Force ≥ 60
- ✓ Esprit ≥ 60
- ✓ Charisme ≤ 50

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Alfys

Les Alfys, sont reconnus comme les plus grands diplomates et pacifistes d'Orianis. Leurs objectifs bien que variés penchent souvent en faveurs d'une solution qui conviendra au plus grand nombre et qui évitera des conflits même mineurs. Professionnel dans l'art de l'éloquence et de désamorcer les situations les plus risqués, ils ont acquis les postes les plus prestigieux et dirigent la faction diplomatique d'Orianis. Cependant les Alfys savent également se défendre et se battre lorsque cela devient inévitable, mieux vaut donc ne pas les sous-estimer.

Talents naturels :

- ◆ Nyctalope : Encore une fois, cela permet de voir dans le noir
- ◆ Diplomate : Mode de combat par défaut en défensif

Talents particuliers disponibles :

- ◆ Dextérité : +10% en esquive (agilité)
- ◆ Orateur : +5% pour convaincre d'autres personnes (charisme)
- ◆ Télépathie : Permet de communiquer par télépathie avec n'importe quel cible consentante à proximité

Contraintes de race :

- ✓ Charisme ≥ 60
- ✓ Force ≤ 60

Imperialfys

Les Imperialfys représentent les Alfys avec le sang le plus pur qu'il puisse exister. Ce sont eux qui contrôlent la faction diplomatique et qui s'occupent en règle générale des relations diplomatique au sens le plus large. Les Imperialfys tendent à discriminer activement les autres Alfys pour préserver la pureté de leur espèce.

Talents :

- ◆ Influence : +10% pour influencer une décision (charisme)
- ◆ Leader : Octroie +5% de réussite à un allié qui obéit à une de vos directives

Intuition : 4

Contraintes :

- ✓ Charisme ≥ 70

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Sacralfys

Les Sacralfys sont à l'origine des Alfys au sang mêlé notamment avec les Grits avec qui ils ont toujours entretenues de bonnes relations. Mal vus par leurs homologues au sang pur, ils luttent contre leur discrimination pour une égalité complète entre Alfys. Les Sacralfys ont un tempérament plus guerrier que les Imperialfys et cela donne également une bonne raison à ces dernier pour poursuivre leurs discriminations.

Talents :

- ◆ Sniper : +10% sur les tirs à longue distance (précision)
- ◆ Énergie stellaire : Permet de se concentrer un tour par combat avec vue sur le ciel directe pour récupérer 5d20 PM
- ◆ Archer d'élite : +5% en tir à l'arc (précision)

Intuition : 4

Contraintes :

- ✓ Esprit **et/ou** Précision ≥ 60
- ✓ Esprit ≥ 40
- ✓ Précision ≥ 40

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Nyfis

Les Nyfis sont les rivaux politiques des Alfys, bien qu'ils aient appris à les accepter et à collaborer avec eux, ils ne loupent aucune occasion pour relever la moindre erreur et pour vanter la supériorité de leur race. Les Nyfis sont également de très bon négociateurs au point où ils ont finis par mettre la main sur la faction commerciale au complet. Désormais ils dirigent, régulent et font tourner les transactions les plus importantes d'Orianis. Par ailleurs, les Nyfis ont un tempérament bien trempé, qu'il faut savoir supporter, ils aiment les choses simple et notamment la bière. Trouvez un terrain d'entente avec eux et tout se passera pour le mieux, soyez en désaccord, et ils feront tout pour vous pourrir la vie tout en restant dans la légalité.

Talents naturels :

- ◆ Petite taille : Ne dépasse pas les 1m20
- ◆ La Bibine : Ne résiste pas à boire un petit coup de n'importe quelle bière. Octroie 20% de résistance à l'alcool supplémentaire.

Talents particuliers disponibles :

- ◆ Marchand de tapis : +10% pour négocier des rabais sur un achat (charisme)
- ◆ Avarice : Obtient +10% sur les loot monétaires
- ◆ Artisan : Autorise et octroie +10% en artisanat (force)

Contraintes de race :

- ✓ Force ≥ 50
- ✓ Esprit ≤ 40

Négociateur

Les Négociateurs sont les plus courant chez les Nyfis, ce sont eux qui s'occupent de négocier des accords commerciaux en temps normal, mais leur capacité de négociations ne s'arrêtent pas là et en font de redoutables manipulateurs qui savent quels ficelles tirer pour arriver à leurs fins et obtenir le meilleur accord... en leur faveur bien entendu.

Talents :

- ◆ Expertise : +20% pour expertiser un objet (esprit)
- ◆ Marchandage : +5% pour négocier (charisme)
- ◆ Équité unidirectionnelle : Obtient une prime monétaire de 10% sur les récompenses de quêtes

Intuition : 3

Contraintes :

- ✓ Charisme ≥ 60

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Bagarreur

Les Bagarreurs ont tendance à tout prendre au pied de la lettre, au point de s'être créée une véritable réputation pour déclencher des bastons. Ils ont tendance à se faire souvent virer des tavernes mais ça ne les importe peu, ils recommenceront le lendemain dans une autre ou parfois dans la même.

Talents :

- ◆ Intimidation : +10% pour intimider (charisme)
- ◆ Provocation : +10% sur la première attaque pour déclencher une rixe (force)
- ◆ Teigneux : Permet de riposter aux attaques physiques au corps à corps avec une autre attaque de base (hors compétences) en mode offensif

Intuition : 4

Contraintes :

- ✓ Force \geq 60

Explorateur

Les Explorateurs sont ceux qui ont choisi une voix différentes de leurs confrères, ils ont choisi l'aventure et la découverte de nouvelles choses. Ils sont plus enclin au travail d'équipe notamment avec les autres races.

Talents :

- ◆ Sens de l'orientation : Permet de retrouver son chemin facilement via un jet d'intuition réussi
- ◆ Pilote aguerri : +2 en score de pilotage planétaire et interplanétaire (requiert « Astropilote » pour bénéficier du bonus interplanétaire)

Intuition : 4

Contraintes :

- ✓ Chance \geq 40

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Darfys

Jadis les Darfys ont éliminé de nombreuses cibles à l'aide de leurs talents d'assassins hors pairs. Depuis la fin des guerres, ils ont alors continué à exercer leurs talents dans la contrebande et les affaires peu recommandable voire illégales. Après plusieurs années de chasse aux contrebandiers de la part de leurs plus grand rivaux, les Alfys, les Darfys montent la faction des contrebandiers qui obtient un statu quo de tolérance au sein du régime orien.

Talents naturels :

- ◆ Gardien de l'ombre : Lorsque exposé à la lumière, diminue les chances de réussite de 10%
- ◆ Nyctalope : Encore une fois, cela permet de voir dans le noir

Talents particuliers disponibles :

- ◆ Réactivité : +10% en esquive (agilité)
- ◆ Opportuniste : +10% sur les attaques d'opportunités
- ◆ Obscurité totale : L'ombre n'inflige plus aucun dégâts, contrairement aux dégâts de la lumière qui sont doublés, la lumière du jour brûle également la chaire exposée.

Contraintes de race :

- ✓ Agilité ≥ 50

Assassin

Les Darfys assassins sont les plus dangereux d'entre eux, ils agissent souvent en solitaire et poursuivent leurs objectifs personnels avant toute chose. Cependant les assassins suivent un code d'honneur et honore toujours leurs contrats quel qu'en soit le prix.

Talents :

- ◆ Armement adaptatif : Permet de produire une lame, contre un certain coût en PM, à partir de nanites. La lame produite peut être de n'importe quelle taille, mais influe sur le coût en PM. La lame se désintègre lorsqu'elle est lâchée.
- ◆ Infiltré : +10% en infiltration

Intuition : 4

Contraintes :

- ✓ PV ≤ 250
- ✓ Agilité ≥ 70
- ✓ Force **et/ou** Précision ≥ 60

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Roublard

Les Darfys roublards sont les plus talentueux et les plus malins. Ils savent comment entourlouper les autres et comment se sortir des pires situations dans lesquelles ils ont tendance à se fourrer. Aux côtés d'un roublard, mieux vaut faire attention car il pourrait retourner sa veste facilement contre une bonne grosse somme d'argent.

Talents :

- ◆ Joueur de pipeau : +10% pour duper ou arnaquer son interlocuteur (charisme)
- ◆ Improvisation : +10% pour improviser une action en situation de stress

Intuition : 4

Contraintes :

- ✓ Charisme \geq 60

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Zyrfis

Les Zyrfis sont depuis longtemps l'une des races les plus puissantes qui n'ait existé sur Orianis. Après la guerre, beaucoup se sont demandés ce qu'ils deviendraient, et les Zyrfis n'ont jamais cessé d'accroître leur puissance. Désormais c'est au sein de la faction militaire, qu'ils contrôlent entièrement, qu'ils servent et protègent Orianis contre les criminels et tout types de menaces. Véritables mercenaires, ils sont capable de bien de choses, mais toujours dans le respect des traditions de leur peuple, le peuple orien.

Talents naturels :

- ◆ Nyctalope : Encore une fois, cela permet de voir dans le noir
- ◆ Dissuasion : +10% pour dissuader une cible d'attaquer le groupe (charisme)
- ◆ Rayonnement toxique : Les attaques de lumière inflige deux fois plus de dégâts mais les dégâts d'ombres sont réduits de moitié

Talents particuliers disponibles :

- ◆ Maître d'arme : Capable de manier n'importe quelle arme sans entraînement
- ◆ Blindage corporel : Réduit les dégâts subits de 10 points
- ◆ Réactivité : +10% en parade
- ◆ Berserker : En dessous de 100 PV, permet de déclencher la posture de combat Berserker.

La posture Berserker octroie les avantages suivants :

- *Esquive impossible*
- *Dégâts infligés supérieurs au mode offensif*
- *Augmentation des dégâts subits de 10 points*
- *Permet de parer 1 attaque par tour qui peut être parée*
- *Octroie une riposte simple (pas de compétence) en cas de parade réussie*

Contraintes de race :

- ✓ Force ≥ 60

Guerrier Ancestral

Peu de Zyrfis choisissent encore aujourd'hui la voie de leurs ancêtre. Les guerriers ancestraux incarnent la force brute et la grandeur des guerriers Zyrfis dans le respect le plus pur et le plus traditionnel des méthodes de combat.

Talents :

- ◆ Force supérieure : Augmente les dégâts infligés contre les cibles technologiques ou équipés d'armures technologiques.
- ◆ Blocage magique : Permet de parer certaines attaques magiques (mode défensif ou berserker uniquement)

Intuition : 3

Contraintes :

- ✓ PV ≥ 300
- ✓ Force ≥ 70

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Néo-guerrier

Nombreux sont ceux qui choisissent la voie des Néo-guerriers. Ces guerriers nouvelles générations armées de technologies oriennes jusqu'aux dents sont sûrement les plus redoutables des Zyrfis. Leur arsenal technologique est sans équivoque, véritable maître en matière de technologie, la faction scientifique leur a dédiée une branche complète à leur service, pour sans cesse améliorer leurs équipements.

Talents :

- ◆ Technologie supérieure : Augmente les dégâts infligés contre les cibles biologiques et non équipés d'armures technologiques.
- ◆ Ambidextrie : Permet d'utiliser deux armes à une main lors d'une seule attaque de base (nécessite un jet pour chaque arme, soit 2 jets au total)

Intuition : 2

Contraintes :

- ✓ Précision ≥ 50

Guerrier Armageddon

Peu de Zyrfis parviennent à entrer dans l'élite des guerriers. Les Guerriers Armageddon, sont de puissants néo-guerriers parvenus à dépasser les frontières de leur planète. Professionnel en matière de combat sur terre, en mer, dans le ciel ou l'espace, ils sont les plus puissants des guerriers Zyrfis.

Talents :

- ◆ Sang froid : Réduit le stress lors du pilotage. Le niveau d'augmentation de difficulté de pilotage maximal passe de +2 à +1.
- ◆ Dernier souffle : Permet de rester conscient à 0 PV. Entre -100 et 0 PV, permet également de rester conscient 1 tour supplémentaire avant de s'effondrer.

Intuition : 4

Contraintes :

- ✓ PV ≥ 250
- ✓ Force ≥ 70
- ✓ Précision ≥ 60
- ✓ Esprit ≥ 50
- ✓ Pilotage Planétaire ≥ 4
- ✓ Pilotage Astral ≥ 4

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Races secondaires

Idylis

Le peuple Idylis s'est développé dans le plus grand lac de Lyvias, suite à leur expansion rapide, ils ont fini par conquérir la moindre étendue d'eau douce à la surface de la planète et on les y retrouve un peu partout. Les Idylis bâtissent de somptueuses cités aquatiques, difficiles d'accès pour les étrangers ne pouvant pas respirer sous l'eau. Alors qu'on aurait pu imaginer de nombreuses tensions avec leurs voisins de la surface, les Idylis ont conclus des traités de non agression avec l'ensemble des autres espèces, selon leur doctrine : ce qui se passe sous l'eau ne concerne qu'eux et ce qui se passe à la surface ne les concernent guère.

Talents naturels :

- ◆ Amphibie : Permet de respirer sous l'eau
- ◆ Hydrophile : Bénéficie des forces et faiblesses élémentaires lié à l'Eau
- ◆ Maladresse : -10% en agilité pour toute action en dehors de l'eau
- ◆ Crawl : Ne possède aucun malus lié à une immersion totale dans l'eau

Talents particuliers disponibles :

- ◆ Beauté de la nature : +10% en séduction (charisme)
- ◆ Vision aquatique : Permet de voir sous l'eau même sans source de lumière à proximité
- ◆ Dos crawlé : Obtient un bonus de déplacement de +2 dans l'eau
- ◆ Hydro-regen : Régénère des PV régulièrement en étant dans l'eau (10 PV / tour)
- ◆ Hydro-purge : En étant dans l'eau, réduit de moitié la durée de tous les effets néfastes et entravant qui ne sont pas liés à une faiblesse élémentaire de l'eau.

Contraintes de race :

- ✓ Esprit ≥ 50
- ✓ Agilité ≥ 60

Intuition : 4 (dans l'eau) / 2 (sur terre)

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Lythis

Les Lythis sont des êtres relativement primitifs peuplant la planète de Lyvias. Ces être rocaillieux et massifs vivent en harmonie avec la nature et rejettent la technologie que les races primaires d'Orianis ont tenté de leur offrir. Malgré ce, leur force et leurs connaissances magiques leur permettent de se débrouiller sans l'aide d'aucun autre peuple et de vivre paisiblement dans les habitats naturels de Lyvias. S'ils peuvent parfois sembler rustres et brutaux, ce n'est qu'une apparence, car tout ceux qui ont côtoyés les Lythis en bon terme pourront vous le témoigner : derrière la pierre se cache un cœur tendre, pur et juste à la fois.

Talents naturels :

- ◆ Peau rocheuse : les dégâts physiques subits sont réduits de 20 points
- ◆ Exhibitionniste : Porter des vêtements (ou armures) est un déshonneur pour eux
- ◆ Érosion : Bénéficie des forces et faiblesses élémentaires lié à la Terre
- ◆ Maboule : Le personnage peut en début de son tour se mettre en boule ou sortir de cette forme. Lorsqu'il se met en boule, il devient incapable d'agir ou de parer.
- ◆ Technophobe : Ne peut utiliser aucun outil technologique

Talents particuliers disponibles :

- ◆ Solide comme un roc : Les dégâts physiques subits sont réduits de 50%
- ◆ Blocage : +10% en parade
- ◆ Bouboule : Lorsque le personnage est en boule, il bénéficie d'une réduction de 25% supplémentaire sur les dégâts physiques subits
- ◆ Roule ma poule : Lorsque le personnage est en boule, il obtient +2 de déplacements
- ◆ Initiative : Si quelqu'un d'autre à proximité est pris pour cible et que le personnage n'a pas encore agis ce tour-ci, il peut intervenir pour tenter de parer l'attaque (si possible) ou pour l'encaisser. Après cette intervention, le personnage agit immédiatement derrière.

Incompatibilités :

- ◆ Mécano
- ◆ Astropilote
- ◆ Scientifique
- ◆ Interstellaire

Contraintes de race :

- ✓ $PV \geq 300$
- ✓ $Force \geq 60$
- ✓ $Esprit \geq 40$
- ✓ $Agilité \leq 50$

Intuition : 2

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Itys

Les Itys sont un peuple non-organique, artificiellement conçus après la fin de la dernière guerre. Leur but premier était de répondre aux exigences de leurs détenteurs. Si aujourd'hui cela n'a pas changé, leurs conditions de vie ont été assouplies par Oris Prime. Aujourd'hui les Itys sont considérés comme une race à part entière, bien qu'étant techniquement toujours en esclavage pour les êtres organiques. Cependant les Itys ont su s'imposer dans de nombreux domaines et ont finis par combler les failles et faiblesses de leurs maîtres.

Talents naturels :

- ◆ Intelligence artificielle : les Itys sont incapable de faire appel à l'intuition, en contre-partie leur intelligence est bien plus développée (esprit)
- ◆ Corps métallique : les robots ne possèdent pas de sang et sont insensible à la douleur
- ◆ 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
- ◆ Mental d'acier : Ne possède pas de santé mentale
- ◆ Non-organique : Interdit la création de races transgéniques et symbiotiques à partir des Itys
- ◆ Relax : Les Itys ne ressentent pas le stress

Talents particuliers disponibles :

- ◆ Interprète : Permet de déchiffrer et de traduire n'importe quel langage alien évolué
- ◆ Communication sans fil : permet de communiquer à la vitesse de la lumière avec d'autres Itys peu importe la distance
- ◆ Pare-feu : Bloque la plupart des intrusions informatiques et des malwares pouvant affecter le personnage
- ◆ Intrusion : Octroie +10% pour pirater un système informatique ou concevoir un malware
- ◆ Auto-réparation : Permet de se réparer automatiquement, octroyant la régénération naturelle de PV au personnage

Contraintes de race :

- ✓ $PM \geq 300$
- ✓ $Esprit \geq 50$

Intuition : 0

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Alwenys

Les Alwenys sont des êtres mi-plante mi-humain, ayant évolués plus tardivement que les autres espèces présentes sur Orianis. De ce fait, ils ont été pendant longtemps maltraités et réduit en esclavage et en véritable bête de foire. Ce mauvais traitement a conduit les Alwenys au bord de l'extinction avant l'avènement d'Oris Prime qui les a libérés de leur condition et leur a octroyé le même statut qu'aux autres espèces oriennes secondaires. Même si aujourd'hui tout cela remonte à bien longtemps les Alwenys portent encore les marques de cette époque et sont aujourd'hui assez minoritaire. Poussés à l'exode par l'urbanisation rapide d'Orianis, une grande partie s'est réfugié dans la dernière jungle de la planète tandis que l'autre habite désormais Lyvias. Enfin, les Alwenys demeurent pacifistes mais savent défendre leur territoire et leurs valeurs lorsque cela s'avère nécessaire.

Talents naturels :

- ◆ Phytothérapie : Bénéficie des forces et faiblesses élémentaires lié aux Plantes
- ◆ Contre nature : Limite l'utilisation de technologie au strict nécessaire
- ◆ Xénophobie : -10% pour négocier avec des représentants d'autres espèces (charisme)

Talents particuliers disponibles :

- ◆ Camouflage : +10% en camouflage dans la nature
- ◆ Enracinement : Permet de s'enraciner au bout d'un tour sans aucun déplacement effectué. L'enracinement retire la possibilité de se déplacer tout en augmentant la précision de 5% et les dégâts infligés.
- ◆ Herboriste : +10% en jet de connaissance sur la nature (esprit)
- ◆ Bio-toxine : Le sang du personnage contient une toxine qui empoisonne tout ceux qui entrent en contact avec
- ◆ Immunité biologique : Rend insensible aux maladies et aux poisons naturels
- ◆ Plantes médicinales : Augmente l'efficacité des soins émis de 10%
- ◆ Surcroissance : Les attaques d'eau reçues soigne le personnage (coefficient de -1), mais les attaques de feu reçues sont doublés (coefficient total de 4)

Incompatibilités :

- ◆ Mécano
- ◆ Scientifique

Contraintes de race :

- ✓ $PM \geq 300$
- ✓ $Esprit \geq 60$
- ✓ $Précision \geq 40$

Intuition : 4

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Vampyris

Les Vampyris sont un peuple méconnue d'Orianis. Vivant dans l'ombre, car trop sensible à la lumière du jour, seuls quelques rares baladeurs nocturnes en ont déjà aperçus. Jadis, les Vampyris attaquaient la moindre cible à proximité pour satisfaire leur insatiable soif de sang, mais depuis que la paix a été signée, les Vampyris se contentent du sang d'animaux. Malgré ce la société Vampyris, très codifiée et féodale, est surtout très renfermée sur elle-même et peu de personnes extérieures peuvent se vanter d'en connaître tous les rouages et secrets.

Talents naturels :

- ◆ Sanguinaire : Boire du sang est un besoin vital quotidien
- ◆ Nyctalope : Encore une fois, cela permet de voir dans le noir
- ◆ Vol : Permet de voler librement à basse altitude
- ◆ Créature de l'ombre : La lumière en trop grande quantité brûle la chaire infligeant de lourds dommages et annulant l'effet des autres talents. Par ailleurs les dégâts de lumière sont multipliés par 2 contre les Vampyris
- ◆ Acier brûlant : Les dégâts de métal contre les Vampyris sont doublés et brûlent leur cible

Talents particuliers disponibles :

- ◆ Vitalité sanglante : Boire du sang régénère les PV
- ◆ Énergie sanglante : Boire du sang régénère les PM
- ◆ Vampirisme : Blesser une cible régénère 10% des dégâts infligés
- ◆ Appropriation : Boire le sang d'une cible permet de s'approprier temporairement une de ses talents (non cumulable sur la même cible).
- ◆ Chauve-souris : Permet de se transformer en chauve-souris à volonté. En chauve-souris des bonus et malus s'applique :
 - Force : Réussite critique ou super-critique seulement
 - Agilité : +30%
- ◆ Poids plume : Augmente le poids max de l'inventaire de 50%

Contraintes de race :

- ✓ PV \leq 250
- ✓ PM \geq 300
- ✓ Force \geq 60
- ✓ Esprit \geq 50

Intuition : 4

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Races transgéniques

Grâce à la technologie génique, les oriens ont réussi à croiser deux espèces évoluées différentes pour donner naissance à un nouvel individu génétiquement modifié. Malgré ce, les races transgéniques ainsi créées restent assez mal vu et considérées contre nature. De ce fait, aucune de ces races ne possède la pleine citoyenneté au sein du peuple orien.

Lors de la création d'un personnage ayant une race transgénique, il est nécessaire d'identifier deux races précises listées parmi toutes celles qui sont présentées ci-dessus. L'ensemble des talents naturelles sont alors automatiquement hérités, et le personnage doit satisfaire à sa création à l'ensemble des contraintes des deux races choisies. Le choix de la classe se fait de manière unique parmi l'ensemble des classes des deux races de l'individu, et il en va de même pour le reste des talents, cependant le joueur ne peut choisir que 2 talents au lieu de 4 en temps normal.

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Races symbiotiques

Les symbiotes sont des parasites qui vivent en symbiose avec un individu d'une espèce non transgénique cité ci-dessus. Le symbiote profite de son hôte pour s'y développer tandis que ce dernier permet à l'individu d'acquérir de nouvelles capacités.

Lors de la création d'un personnage symbiotique, la fiche personnage et compétence porte sur l'hôte, tandis qu'une fiche symbiote sera produite en plus de la fiche personnage. À la mort de l'hôte, certains symbiotes ont la possibilité de choisir un nouvel hôte, seul la fiche personnage et la fiche compétence doivent alors être modifiées.

Symbiote Azort

Le symbiote Azort est le symbiote le plus dangereux pour l'hôte. Le parasite octroie une force incommensurable et le pouvoir de régénération du corps, cependant plus le symbiote se développe plus l'hôte commence à perdre la raison, à s'auto-mutuler et à avoir des penchants pour l'auto-destruction. Finalement, lorsque le symbiote arrive à maturité, le corps de l'hôte se consume de l'intérieur et finit par exploser, le symbiote change alors de corps pour recommencer son processus. Par ailleurs, il est impossible d'extraire le symbiote sans tuer l'hôte, et l'utilisation des capacités du symbiote accroît son développement. De par sa dangerosité, le symbiote Azort a été interdit et les individus atteints sont mis en quarantaine avant d'être purgés. Vivre avec ce symbiote, c'est flirter avec la mort et vivre dans la clandestinité et l'illégalité.

Talents naturels supplémentaires de l'hôte :

- ◆ Régénération : le corps de l'hôte se régénère de 20 PV / tour en permanence. Les blessures se referment également plus rapidement.
- ◆ Increvable : même à moins de 0 PV, le corps se régénère, et l'hôte peut continuer à agir, cependant cela impacte sa santé mentale.
- ◆ Force démentielle : chaque réussite critique en jet de force octroie 1 point de force définitif, et chaque réussite super-critique en force en octroie 2.

Talents naturels du symbiote :

- ◆ Expansion : en se développant, le symbiote absorbe la santé mentale de son hôte et réduit les PV max de ce dernier. A maturité, le symbiote fait exploser son hôte provoquant la mort définitive de ce dernier.

Contraintes supplémentaires de l'hôte :

- ✓ PV ≤ 200
- ✓ Force ≤ 70
- ✓ Esprit ≤ 50

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Symbiote Iridyanis

Le symbiote Iridyanis octroie certains avantages adaptatifs à son hôte, mais ces avantages ne sont pas octroyés immédiatement et laissent l'hôte vulnérable pendant le temps d'adaptation. Pendant la guerre noire, il était utilisé par certains soldats pour survivre plus longtemps et mener à bien leurs missions. Cependant, un point faible supplémentaire lui fut découvert et peu à peu les armées cessèrent d'y avoir recours. Le symbiote Iridyanis est loin d'être le plus puissant et présente bon nombre de désavantages, mais il octroie également des avantages non négligeables.

Talents naturels supplémentaires de l'hôte :

- ◆ Adaptabilité : L'hôte est protégé de toutes les variations climatiques et d'environnement. Un temps d'adaptation est cependant nécessaire avant de s'acclimater au nouvel environnement.
- ◆ Défense mutante : Dès lors qu'un adversaire effectue une action offensive visant l'hôte, il est possible de réduire les dégâts de moitié de même type que l'attaque précédente. Cette réduction met 1 tour complet à se mettre en place, durant ce tour, l'hôte est deux fois plus vulnérable à tous types d'attaques. Une fois en place, seule une nouvelle mutation de la défense supprimera la réduction actuelle.
- ◆ Boucle adaptative : Lorsque l'hôte subit une attaque, les prochaines attaques du même type sont réduites de 10% (jusqu'à 100%, cumulable avec défense mutante). Si un autre type d'attaque est subit entre temps, la boucle adaptative est réinitialisée.

Talents naturels du symbiote :

- ◆ Cristallisation : si le symbiote est exposé, il peut se cristalliser immédiatement pour augmenter sa défense, il ne peut cependant plus se mouvoir. Il est également alors capable de percevoir son environnement parfaitement et peut retirer sa cristallisation lorsqu'il se sent à nouveau en sécurité.

Contraintes supplémentaires de l'hôte :

- ✓ PV \geq 300

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Symbiote Enairo

Le Symbiote Enairo est un symbiote particulier longtemps étudié par les scientifiques oriens. Ses propriétés exceptionnelles permettent à n'importe qui de bénéficier d'une plus grande endurance et de meilleures capacités technomanciennes. Cependant après de nombreuses recherches sur lui, il s'est avéré que Enairo possède sa propre conscience lui permettant de choisir de lui même son hôte, voire de le dévorer lorsque celui-ci devient trop faible. Par ailleurs il lui est impossible de changer d'hôte sans tuer et dévorer son hôte actuel, faisant de lui un parasite assez dangereux. La réglementation oriennne, contrôle, régule et limite l'activité des symbiote Enairo, pour éviter tout débordement ou problème.

Talents naturels supplémentaires de l'hôte :

- ◆ Butin : Permet d'engranger des PV et PM supplémentaire dans deux cagnottes spéciales. Les PV et PM engrangés sont ajoutés aux totaux respectifs de PV max et PM max de l'hôte. Ces cagnottes peuvent être négatives, elle diminue alors les PV/PM max de l'hôte. Si celui-ci tombe à 0 PV/PM max (ou moins) il meurt
- ◆ Goût du sang : Lorsque l'hôte blesse une cible il engrange 1d10 dans la cagnotte ayant la valeur la plus faible, et ce jusqu'à 3 fois sur la même cible. S'il tue cette cible après avoir accumulé les 3 charges, il obtient un bonus de 1d20 dans les deux cagnottes
- ◆ Bonne étoile : Si l'hôte réussit son action, il gagne autant que le chiffre des unités de son jet dans la cagnotte avec le montant le plus faible, si ce chiffre vaut 0, il gagnera 10 points
- ◆ Mauvaise fortune : Si l'hôte échoue son action, il perdra autant que le chiffre des unités de son jet dans la cagnotte avec le montant le plus élevé, si ce chiffre vaut 0, il perdra 10 points
- ◆ Défaite inéluctable : Chaque fois que l'hôte subit des dégâts, il perd 10% des dégâts subits dans ses deux cagnottes
- ◆ Dette : Si une cagnotte est en négatif, chaque gain sur cette cagnotte est divisée par 2.

Talents naturels du symbiote :

- ◆ Conscience acquise : Le symbiote possède sa propre conscience séparée de celle de son hôte, cependant il ne peut ni survivre sans son hôte ni en changer (sauf via « Dévoration »)
- ◆ Dévoration : Si l'hôte meurt à cause d'une cagnotte, le symbiote le dévore et réinitialise les deux cagnottes en les augmentant du montant de PV/PM max initiaux de l'hôte. La dette ne s'applique pas sur cet effet
- ◆ Fragmentation : Le Symbiote peut se dupliquer à l'infini pour contrôler plusieurs hôtes, les cagnottes sont alors partagée équitablement entre l'original et le duplicata. Les deux symbiotes issues de ce processus sont indépendants l'un de l'autre

Contraintes supplémentaires de l'hôte :

- ✓ PV ≤ 250
- ✓ PM ≤ 250

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Symbiotes Oméga

Il existe dans l'espace oriens des symbiotes conscients largement plus puissants et dangereux. Immortels et uniques, il n'en existe pas deux identiques. Ils choisissent leurs hôtes et leur apporte bon nombre de pouvoirs démesurés. Le gouvernement orien a rendu leur existence classifiée secret défense, et contrôle en permanence les hôtes de ses symbiotes. Jadis, durant la dernière guerre, ces symbiotes ont causés des ravages sans précédents. De tous leurs hôtes, seuls les plus puissants ont pu les dompter, les autres ont tous succombés à cette puissance brute. Selon les archives du gouvernement, il existerait 9 symbiotes oméga, classifiés selon leurs puissances respectives. Quoiqu'il en soit, nul ne peut vous dire ce qu'ils cherchent, ni les pouvoirs qu'ils apportent à leurs hôtes... Qui sait, peut-être en avait vous déjà croisé un ?

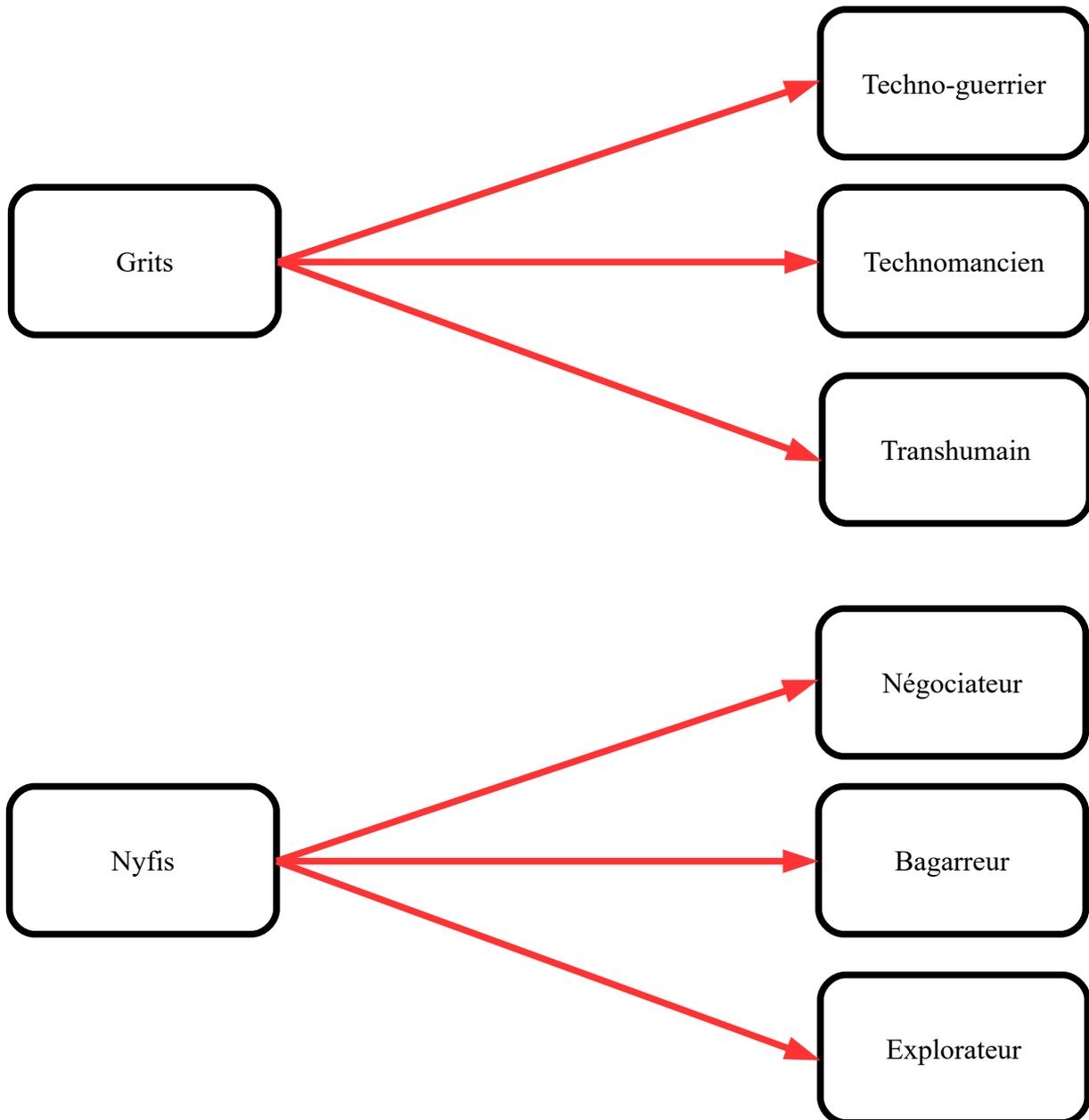
Les Symbiotes Oméga ne sont pas disponible pour la création de personnage, ils ne sont mentionnés ici que pour souligner leur existence.
--

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

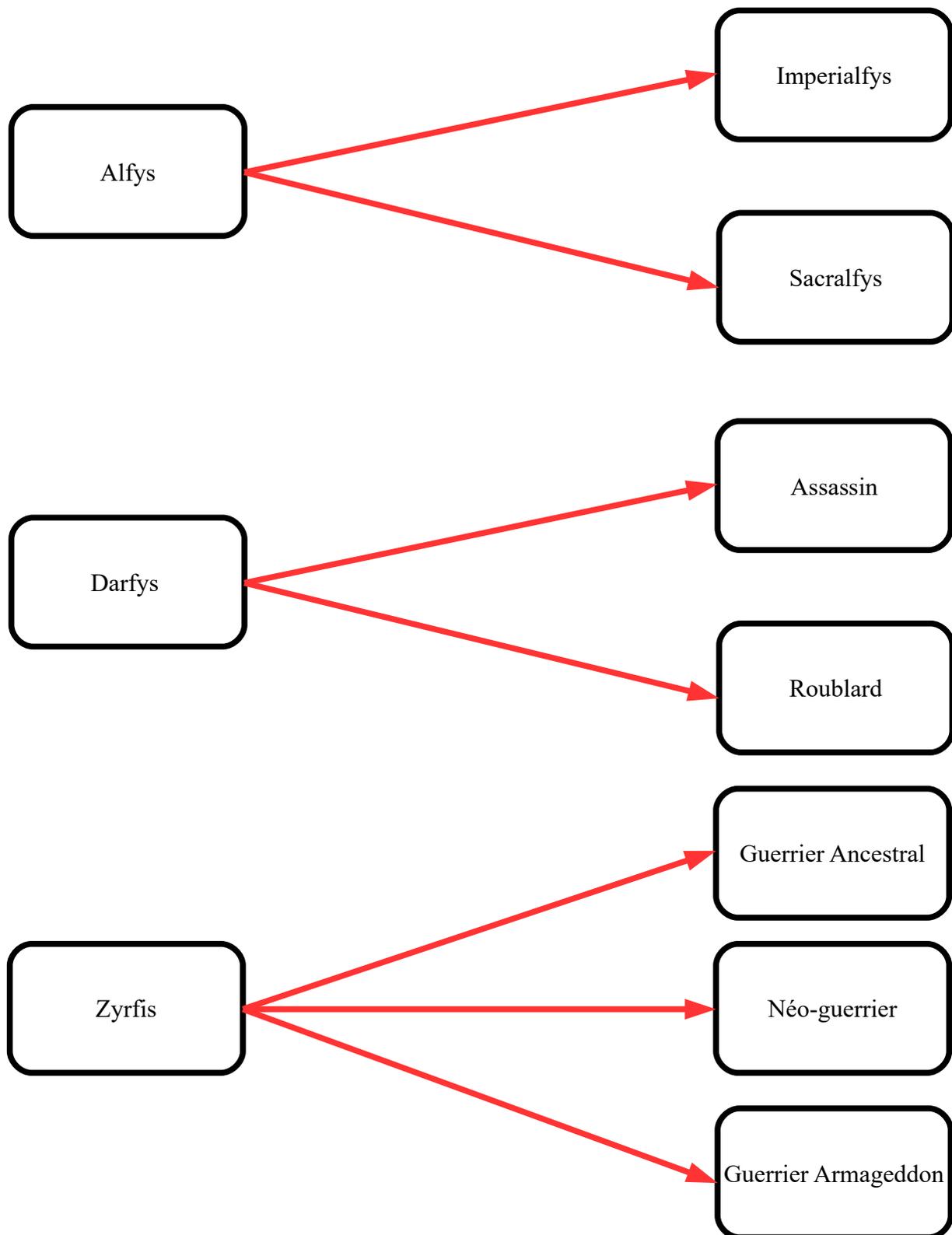
Récapitulatifs

Races principales



The Tale of Great Cosmos

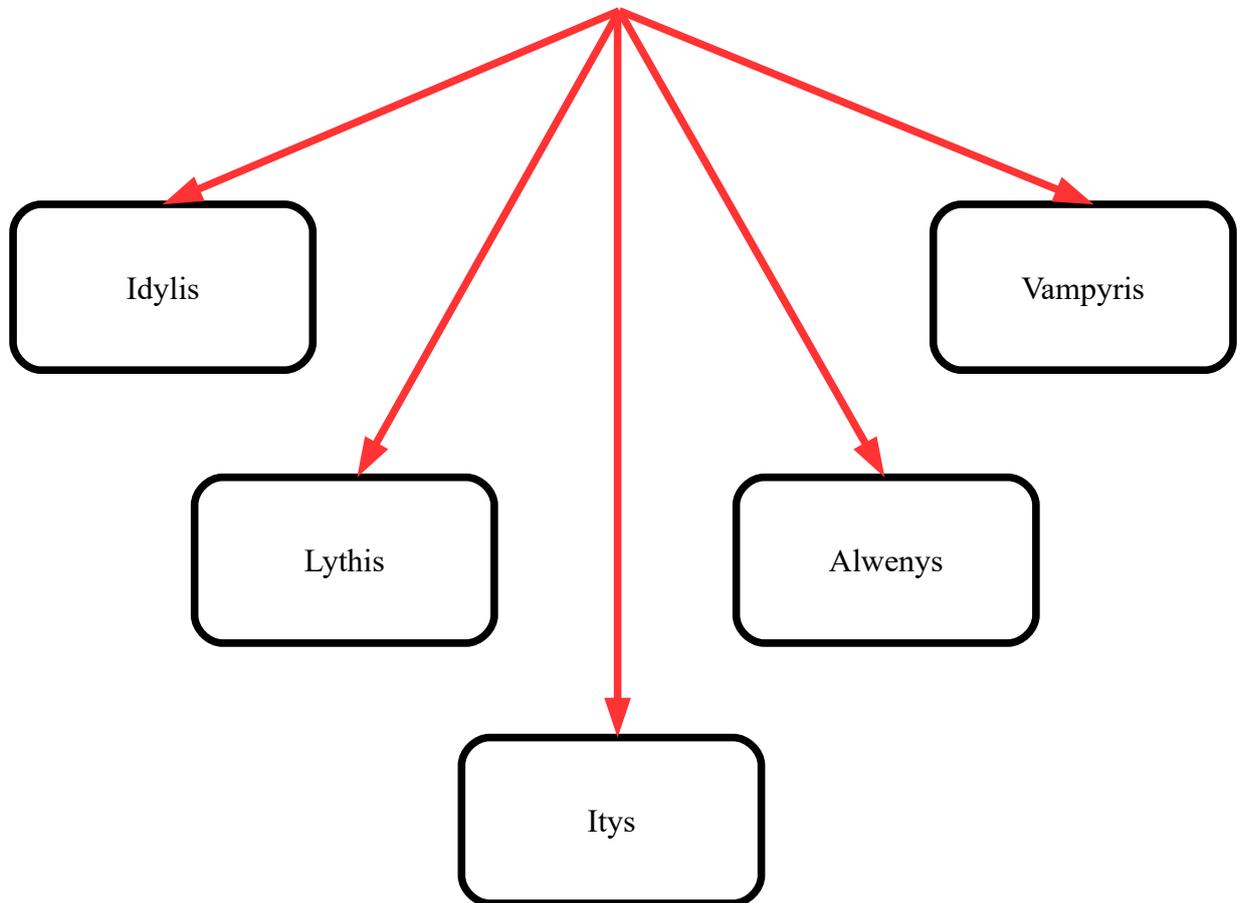
Races et classes de personnages



The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Races secondaires



The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Races transgéniques



Races symbiotiques

