

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Sommaire :

Talents généraux.....	2
Races humanoïdes.....	3
Liste des gènes disponibles.....	3
Humain.....	7
Standard.....	7
Détenteur de mana.....	7
Descendant des Anciens.....	8
Récapitulatifs.....	9
Races humanoïdes.....	9

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Talents généraux

Aucun talent général n'est disponible.

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

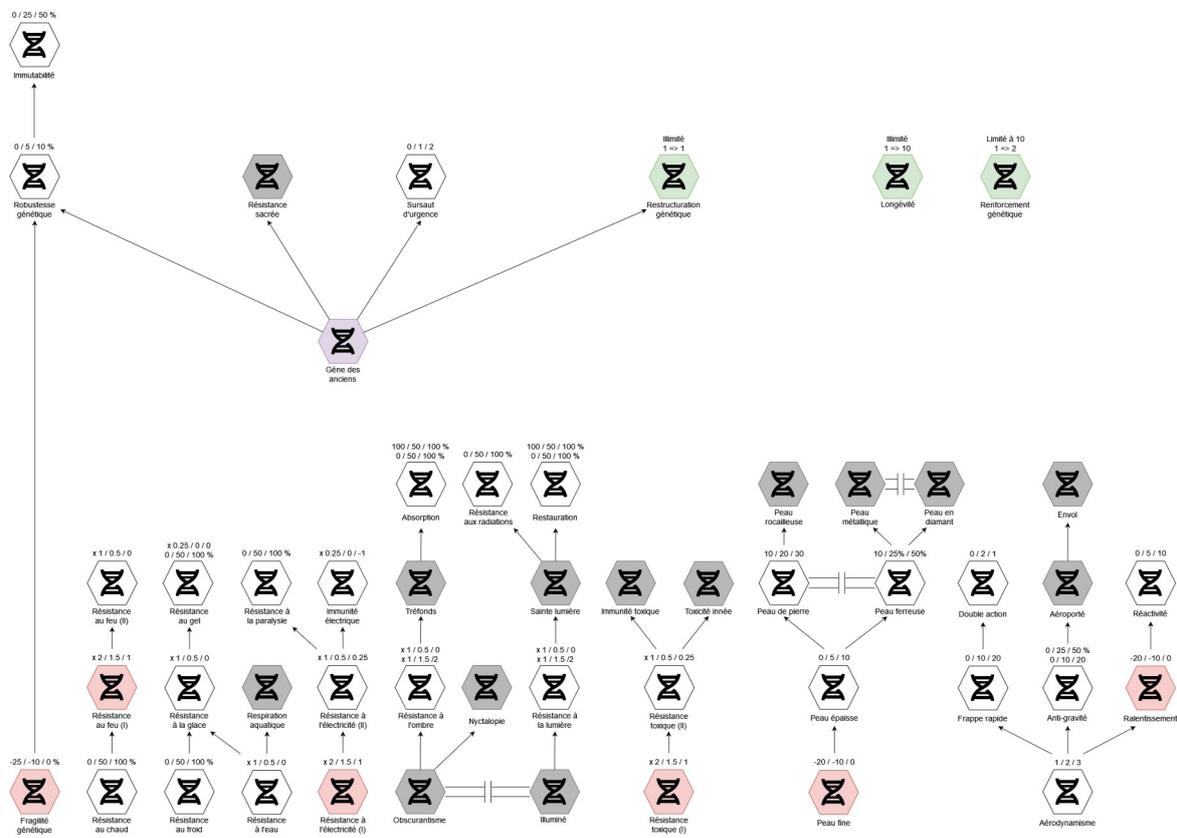
The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Races humanoïdes

La création d'une race humanoïde sur cette extension, requiert l'utilisation du système de manipulation génétique qui remplace celui des talents particuliers à choisir. Pour rappel à la création, vous possédez 1d20 points à répartir sur l'arbre génétique. La race incarnée dépend alors de la répartition des gènes effectuées à la création

Liste des gènes disponibles



N°	Parent(s)	Nom	Type	Description	Commutatif avec
1	∅	Résistance au chaud	Normal	Octroie une résistance aux effets liés à la chaleur équivalente à 0 / 50 / 100 %	∅
2	∅	Résistance au froid	Normal	Octroie une résistance aux effets liés au froid équivalente à 0 / 50 / 100 %	∅

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

3	∅	Résistance à l'eau	Normal	Les dégâts d'eau subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0	∅
4	1	Résistance au feu I	Négatif	Les dégâts de feu subis sont multipliés par 2 / 1.5 / 1	∅
5	4	Résistance au feu II	Normal	Les dégâts de feu subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0	∅
6	2, 3	Résistance à la glace	Normal	Les dégâts de glace et de gel subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0.25	∅
7	3	Respiration aquatique	Inné	Permet de respirer sous l'eau indéfiniment	∅
8	6	Résistance au gel	Normal	Les dégâts de glace et de gel subis sont multipliés par 0.25 / 0 / 0, et les effets de gel sont réduit de 0 / 50 / 100 %	∅
9	∅	Résistance à l'électricité I	Négatif	Les dégâts d'électricité subis sont multipliés par 2 / 1.5 / 1	∅
10	9	Résistance à l'électricité II	Normal	Les dégâts d'électricité subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0.25	∅
11	10	Immunité électrique	Normal	Les dégâts d'électricité subis sont multipliés par 0.25 / 0 / -1	∅
12	10	Résistance à la paralysie	Normal	Réduit la durée des effets de paralysie de 0 / 50 / 100%	∅
13	∅	Obscurantisme	Inné	Le personnage démarre avec 1 dark point supplémentaire	14
14	∅	Illuminé	Inné	Le personnage démarre avec 1 light point supplémentaire	13
15	13	Résistance à l'ombre	Normal	Les dégâts d'ombre subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0 et ceux de lumière par 1 / 1.5 / 2	∅
16	14	Résistance à la lumière	Normal	Les dégâts de lumière subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0 et ceux d'ombre par 1 / 1.5 / 2	∅
17	13	Nyctalopie	Inné	Permet de voir dans le noir	∅
18	15	Tréfonds	Inné	Les dégâts d'ombre subis sont multipliés par -1 et ceux de lumière par 4	∅
19	16	Sainte lumière	Inné	Les dégâts de lumières subis sont multipliés par -1 et ceux d'ombre par 4	∅

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

20	18	Absorption	Normal	Les dégâts d'ombre normalement subis restaurent également les PM à hauteur de 0 / 50 / 100%	∅
21	19	Restauration	Normal	Les dégâts de lumière normalement subis restaurent également les PM à hauteur de 0 / 50 / 100%	∅
22	19	Résistance aux radiations	Normal	Octroie une résistance aux effets lié aux radiations de 0 / 50 / 100 %	∅
23	∅	Gène des anciens	Inné*	Permet d'incarner la race « Descendant des Anciens »	∅
24	∅	Résistance toxique I	Négatif	Les dégâts de poison subis sont multipliés par 2 / 1.5 / 1	∅
25	24	Résistance toxique II	Normal	Les dégâts de poison subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0.25	∅
26	25	Immunité toxique	Inné	Insensible aux dégâts de poison	∅
27	26	Toxicité innée	Inné	Le sang produit une toxine puissante provoquant un empoisonnement à son contact par une autre cible non immunisée	∅
28	∅	Peau fine	Négatif	La résistance physique est de -20 / -10 / 0	∅
29	28	Peau épaisse	Normal	La résistance physique est de 0 / 5 / 10	∅
30	29	Peau de pierre	Normal	La résistance physique est de 10 / 20 / 30	32
31	30	Peau rocailleuse	Inné	La peau est recouverte de roche. Possède les mêmes résistances et faiblesses élémentaires que l'élément Terre	∅
32	29	Peau ferreuse	Normal	La résistance physique est de 10 (flat) / 25% / 50%	30
33	32	Peau métallique	Inné	La peau est faite de métal mais possède une apparence standard. Possède les mêmes résistances et faiblesses élémentaires que l'élément Métal.	34
34	32	Peau en diamant	Inné	La peau est recouverte de diamant. La résistance physique est désormais de 100% (90% si l'attaque est critique, 75% si elle est super-critique).	33
35	∅	Aérodynamisme	Normal	La vitesse de déplacement est augmentée de + 0 / 1 / 2 cases	∅

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

36	35	Anti-gravité	Normal	Réduit les dégâts de chutes de 0 / 25 / 50 % et annule ceux inférieurs ou égaux à 0 / 10 / 20	∅
37	36	Aéroporté	Inné	Permet de planer et d'annuler totalement les dégâts de chutes	∅
38	37	Envol	Inné	Permet de voler à basse altitude	∅
39	35	Frappe rapide	Normal	Augmente l'agilité de 0 / 10 / 20 lors de la répartition de l'ordre du tour, vous permettant d'agir plus rapidement	∅
40	39	Double action	Normal	Octroie une action supplémentaire tous les 0 / 2 / 1 tours	∅
41	35	Ralentissement	Négatif	Octroie un malus d'esquive de -20 / -10 / 0	∅
42	41	Réactivité	Normal	Octroie un bonus d'esquive de 0 / 5 / 10	∅
43	∅	Fragilité génétique	Négatif	Octroie un malus de -25 / -10 / 0 % sur les jets de mutation (chance)	∅
44	23, 43	Robustesse génétique	Normal	Octroie un bonus de 0 / 5 / 10 % sur les jets de mutation (chance)	∅
45	44	Immutabilité	Normal	Réduit le gain de point de mutation de 0 / 25 / 50%	∅
46	23	Résistance sacrée	Inné	Tous les coefficients élémentaires de dégâts subis inférieurs strictement à 1 sont diminués de 1	∅
47	23	Sursaut d'urgence	Normal	Lorsque vous êtes censé subir des dégâts fatals, vous résistez en demeurant à 1 PV. Les PV ne peuvent également pas descendre en dessous de cette limite pendant 0 / 1 / 2 tours	∅
48	∅	Longévité	Spécial	Pour chaque point dépensé ici, augmente les PV max de manière permanente de 10	∅
49	∅	Renforcement génétique	Spécial	Pour chaque point dépensé ici (max : 10), octroie un bonus permanent de 2 points sur une statistique au choix en respectant les maximums pour chacune d'elle.	∅
50	23	Restructuration génétique	Spécial	Pour chaque point dépensé ici supprime une mutation mineure au choix	∅

*L'obtention du gène inné « Gène des anciens » nécessite au joueur de dépenser 15 points d'ADN à la création de son personnage pour l'obtenir.

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Humain

-

Talents naturels :

- ◆ Faiblesse organique : Divise par deux les PM max et les PV max à la création du personnage
- ◆ Irradié : Le personnage commence à 10+1d20 points de mutation à sa création
- ◆ Exposé : Possède un malus naturel cumulable de -10% sur tous les jets de mutation (chance)

Contraintes de race : *aucune contrainte de race*

Standard

-

Talents naturels :

- ◆ Sans mana fixe : Ne possède pas de PM (PM = 0)

Intuition : 2

Contraintes : *aucune contrainte de classe*

Détenteur de mana

-

Intuition : 1

Contraintes :

- ✓ PM \geq 200
- ✓ Esprit \geq 50

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Descendant des Anciens

-

Talents naturels :

- ◆ Langue de bois : Octroie un bonus de +20% pour manipuler des humains (charisme)

Contraintes de race :

- ✓ Requiert le gène inné « Gène des anciens »

Intuition : 4

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Récapitulatifs

Races humanoïdes

