

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Sommaire :

Talents généraux.....	2
Xyordien.....	3
Backliner.....	4
Invader.....	4
Commander.....	5
Pacifier.....	5
Administrator.....	6
Autres races.....	7
Races symbiotiques.....	8
Symbiote Furya.....	8
Symbiote Ignos.....	9
Récapitulatif.....	10
Xyordiens.....	10
Races symbiotiques.....	11

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

Xyordien

Les xyordiens sont originaire de la planète Xyord. Race ressemblant a des poulpes humanoïdes, ils possèdent une excellente vision basée sur la détection des infrarouges et donc de la chaleur d'un corps. De nature conquérante, dominatrice et militariste, les xyordiens ont développé leur technologie autour de la conquête galactique. Aujourd'hui ils possèdent une vingtaine de systèmes sous leur égide, qui jusqu'à présent n'abritaient que des formes de vie primitives au maximum. Après leur découverte de Lumnia et Terae, ils s'attaquent à la plus grande conquête militaire de leur existence...

Talents naturels :

- ◆ Adaptabilité : Insensible aux aléas climatiques et environnementaux
- ◆ Thermo-vision : La vision des Xyordien est basé sur l'énergie thermique des corps environnant
- ◆ Aura horrible : Les Xyordien possèdent des points d'aura, ils en régénèrent 1 pour chaque réussite critique ou super-critique réalisée
- ◆ Défense élémentaire : possède les résistances suivantes face aux divers éléments naturels (coefficient de dégâts subits)

Feu	Air	Eau	Terre	Glace	Métal	Élec	Sang	Poison	Plante	Dark	Light
0,5	1	1	0,5	1	0,75	1,25	0	0	1	0,5	1,5

Talents particuliers disponibles :

- ◆ Astropilote : Permet le pilotage astral (inclut l'utilisation du WarpDrive)
- ◆ Mécano : Autorise et octroie +10% en mécanique (force)
- ◆ Artisan : Autorise et octroie +10% en artisanat (force)
- ◆ Alchimiste : Autorise et octroie +10% en alchimie (esprit)
- ◆ Hacker : Autorise et octroie +10% en piratage informatique et en fabrication de malwares
- ◆ Pugilat : Octroie +10% pour frapper avec son corps (force)
- ◆ Aura pure : Passer en posture Illumination régénèrent 4 points d'aura
- ◆ Aura corrompue : Passer en posture Sépulcrale régénèrent 4 points d'aura
- ◆ Aura naturelle : Après chaque réinitialisation, le personnage récupère 2 points d'aura

Contraintes de race : *Aucune contrainte particulière*

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Backliner

Les Backliner sont les plus courants des xyordiens. De nature distante et agressive, ils se contentent de suivre la masse et font d'excellent tireurs.

Talents :

- ◆ Tir pointé : +5% sur l'utilisation des blasters (précision)
- ◆ Sniper : +5% sur les tirs à longue distance (précision)

Intuition : 1

Contraintes : *Aucune contrainte particulière*

Invader

Les Invader sont souvent les plus robustes, leur force de frappe est la plus puissante de tout le peuple xyordien, elle provient en partie de leur nombre car les Invader n'hésite pas à attaquer en masse pour conquérir, piller, détruire et s'approprier ce qu'ils convoitent

Talents :

- ◆ Recentrage : En cas d'échec critique ou super-critique sur un tir de blaster, permet contre -1 (-2 en cas de super-critique) point(s) de karma d'effectuer un jet de chance, en cas de réussite retire 10 (20 en cas de critique et 30 pour un super-critique) sur le résultat précédent (si celui-ci était un 66, le résultat est ramené à 100 puis réduit de 10/20 en cas de critique/super-critique)
- ◆ Dévoreur : Restaure un point d'aura chaque fois que le personnage inflige des dégâts à un adversaire

Intuition : 3

Contraintes :

- ✓ Précision ≥ 60
- ✓ Agilité ≥ 50

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Commander

Les Commander sont les plus stratèges des xyordiens. Capable de mener des centaines voire des milliers d'autres xyordiens vers leurs objectifs personnels, ils sont les plus redoutés par leur propre civilisation. Capable pour certains de soumettre simplement par la force mentale, nul ne veut croiser la route de l'un d'entre eux et encore moins en contrarier un.

Talents :

- ◆ Télétravail : Permet d'établir une communication télépathique et de contrôler les autres entités à courte distance. Il est possible de forcer la connexion avec une entité contre un jet d'esprit
- ◆ Domination mentale : Permet d'effectuer un jet d'esprit face à une cible. La cible lance également un jet d'esprit passif en guise d'opposition. Si votre degré de réussite est positif et plus élevé que le sien, vous lui infligez un malus, dès lors qu'elle est à proximité de vous, équivalent à 10 fois votre degré de réussite. Le degré de réussite est égal à la différence entre les dizaines de votre valeur en esprit et la valeur du jet.

Intuition : 4

Contraintes :

- ✓ Charisme ≥ 60
- ✓ Esprit ≥ 60

Pacifier

Les Pacifier sont les plus zélés au travail, ils finissent toujours ce qu'ils entreprennent et finissent même ce que les autres xyordiens commencent à leur place. Ils estiment très souvent qu'un boulot bien fait est un boulot terminé par eux mêmes, voilà pourquoi ils n'accordent que peu de confiance aux autres xyordiens.

Talents :

- ◆ Parade technique : Permet de parer à main nue les projectiles et attaques physiques. Pour parer une attaque tranchante au corps à corps, un malus de 20% s'applique sur la parade.
- ◆ Briseur d'aura : Lance un jet d'esprit lorsque quelqu'un se sert de l'aura contre lui, en cas de réussite l'aura adverse n'a aucun effet mais le point d'aura reste consommé.

Intuition : 3

Contraintes :

- ✓ Force ≥ 60
- ✓ Agilité ≤ 50
- ✓ PV ≥ 300

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Administrator

Les Administrator représentent l'élite suprême de Xyord. Ils régissent la civilisation xyordienne toute entière et imposent leur autorité partout où ils passent. Contredire ou agir à l'encontre d'un Administrator revient à signer son arrêt de mort.

Talents :

- ◆ Prescience : Anticipe une agression ennemie, permet de lancer un jet d'intuition en début de combat, en cas de réussite octroie immédiatement une action d'opportunité.
- ◆ Aura maîtrisée : Permet de relancer un jet d'aura une fois par adversaire et par combat contre cet adversaire

Intuition : 5

Contraintes :

- ✓ Esprit ≥ 70
- ✓ Force **et/ou** Précision ≥ 40
- ✓ Charisme ≥ 60
- ✓ PM ≥ 300

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Autres races

Les Xyordiens sont très conservateurs et impérialistes. La présence de races étrangères et non natives de Xyord y est tolérée en tant qu'esclave ou prisonnier seulement. Les étrangers qui se trouvent dans les systèmes sous domination Xyordienne sont totalement dépossédés de leurs droits naturels et vivent dans les pires conditions de vie de la galaxie.

Toutes les races des autres extensions Cosmorigins peuvent être utilisés avec celle-ci. Cependant leur création fait automatiquement de ces personnages des esclaves de l'empire Xyordien. Dû à leur adaptation difficile à ce nouveau milieu de vie, tous les personnage de race étrangère voient leurs PV et PM diminués de 100 points chacun à la création et subissent également un malus de 10% permanent et irréductible dans toutes les statistiques dépassant 50 au niveau 1 (sauf en Chance). Enfin les personnages naissant en condition d'esclavage ne peuvent sélectionner que 3 talents au départ au lieu de 4.

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Races symbiotiques

Les symbiotes sont des parasites qui vivent en symbiose avec un individu xyordien. 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 Furya

Le symbiote Furya est issue de la mutation génétique d'un ancien parasite mortel xyordien. Suite aux changements environnementaux de la planète Xyord, un parasite autrefois mortel et dangereux a évolué lentement au fil du temps pour s'acclimater et survivre devenant au passage de moins en moins dangereux pour leurs hôtes. Aujourd'hui le symbiote Furya est même devenu un choix de symbiose parfaite pour certains seigneurs.

Talents naturels supplémentaires de l'hôte :

- ◆ Furie : Lorsque l'hôte tombe à 0 PV ou moins, ceux-ci sont entièrement régénérés et passe en posture « Enragé ». Dans cet état l'hôte perd alors $50 \cdot 2^x$ PV au X^e tour
- ◆ Aura furieuse : En posture « Enragé », l'hôte gagne 1 point d'aura par tour
- ◆ Double action : En posture « Enragé », l'hôte possède deux actions par tour
- ◆ Agressivité : En posture « Enragé », les dégâts infligés par l'hôte sont augmentés. L'hôte peut également parer mais ne peut pas esquiver ou effectuer d'autres actions défensives
- ◆ Retour au calme : Si tout les ennemis sont vaincus et que l'hôte est en posture « Enragé », celle-ci prend alors fin immédiatement

Talents naturels du symbiote : *aucun*

Contraintes supplémentaires de l'hôte :

- ✓ PV \geq 400

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Symbiote Ignos

Le symbiote Ignos est le fruit de l'ingéniosité xyordienne. Il a été conçu en laboratoire afin de posséder des propriétés et une affinité lié au feu sur demande de certains hauts-gradés xyordiens. Le symbiote est devenu si convoité qu'il est réservé à l'élite tant il représente un choix de luxe avec son prix hors mesure aussi bien sur le marché légal que sur le marché noir.

Talents naturels supplémentaires de l'hôte :

- ◆ Ignifugé : Octroie une immunité totale aux dégâts de feu et de chaleur
- ◆ Chaud bouillant : L'hôte peut enflammer son corps à volonté sans coût ni jet
- ◆ Qui s'y frotte s'y brûle : Lorsque le corps de l'hôte est entièrement enflammé, il émet des faibles déflagrations repoussant les entités (1u) à proximité ($\leq 2u$)
- ◆ Sensibilité aquatique : L'eau et les dégâts d'eau subits sont doublés et appliquent un effet similaire aux brûlures sur une cible normale. Si le corps de l'hôte est entièrement enflammé, les dégâts d'eau éteignent le corps complètement et l'empêche de s'enflammer à nouveau pendant 3 tours

Talents naturels du symbiote :

- ◆ Feu inextinguible : Le symbiote est en feu en permanence, mais est immunisé à tout dégâts de feu comme son hôte
- ◆ Hydrophobie : Les dégâts d'eau tuent le symbiote sur le coup

Contraintes supplémentaires de l'hôte :

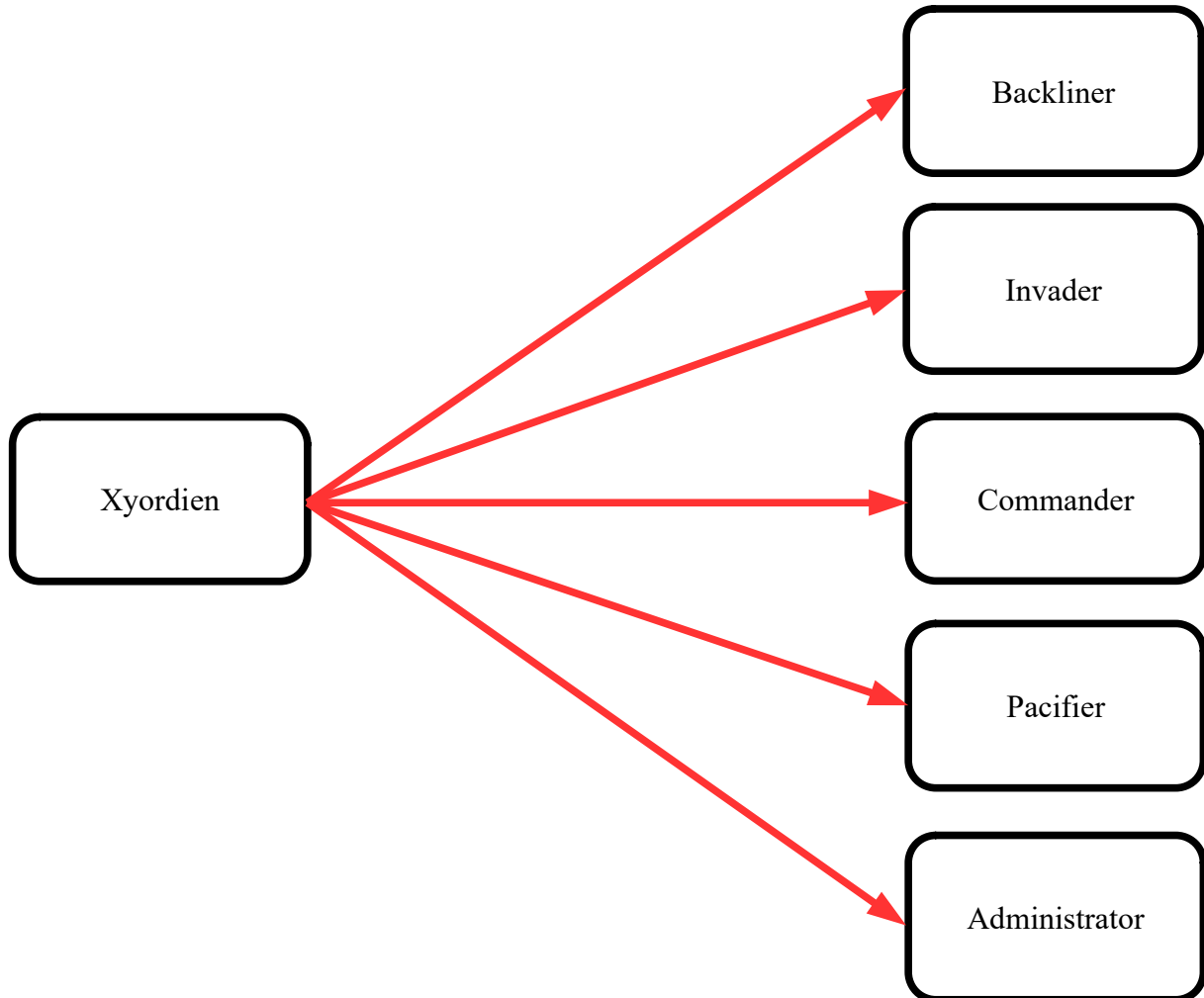
- ✓ Esprit ≥ 70
-

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Récapitulatif

Xyordiens



The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Races symbiotiques

