

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
Monstres.....	9
Abomination.....	9
Slimes.....	10
Zorhel.....	11
Gobelins.....	12
Guerrier.....	13
Hobgobelin.....	13
Chaman.....	14
Dragons.....	15
Dragon cendré.....	16
Dragon ardent.....	17
Dragon des tempêtes.....	18
Dragon magmatique.....	19
Dragon infernal cataclysmique.....	20
Dragon lumineux.....	21
Dragon chaotique.....	22
Dragon de lumière chaotique.....	23
Dragon spectral.....	24
Akhavishnoshi.....	25
Elyo-harpy.....	26
Golems.....	27
Golem élémentaire.....	28
Golem de sable.....	29
Golem de magma.....	30
Récapitulatifs.....	31
Races humanoïdes.....	31
Monstres.....	32
Dragons.....	33

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.

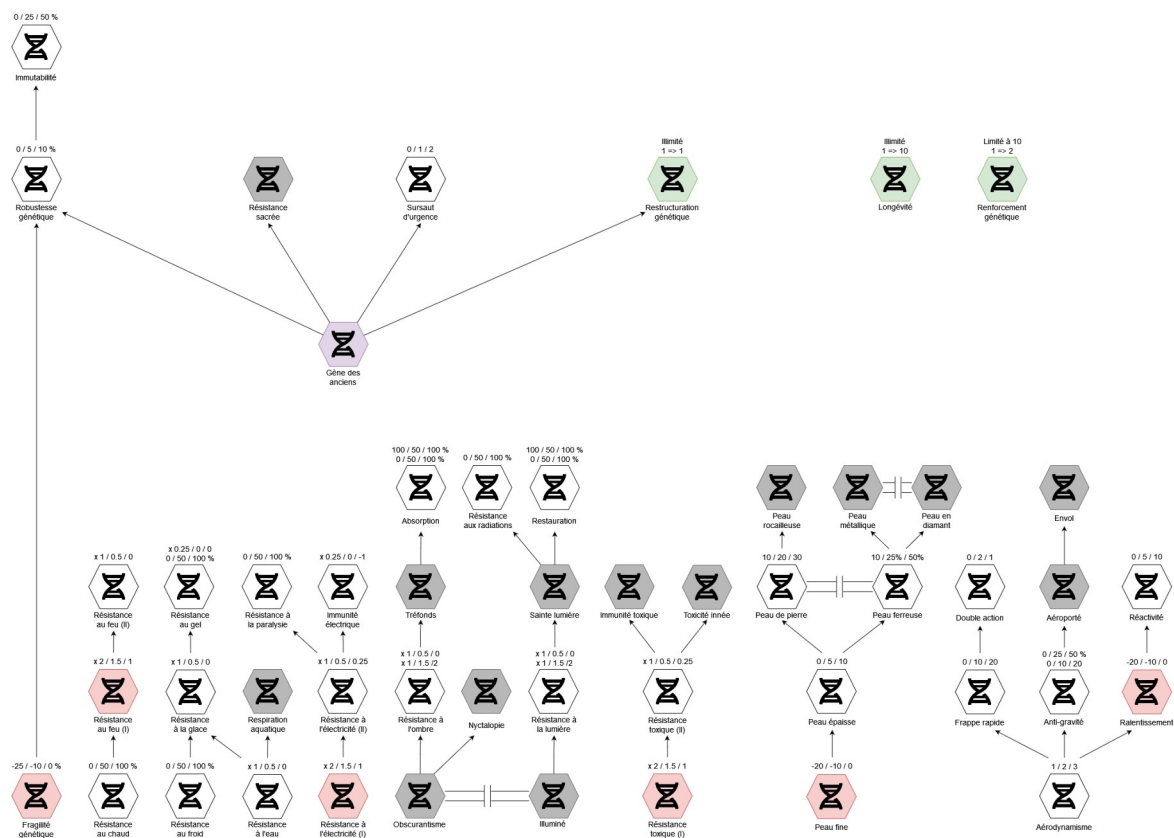
The Tale of Great Cosmos

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

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%	Ø
21	19	Restauration	Normal	Les dégâts de lumière normalement subis restaurent également les PM à hauteur de 0 / 50 / 100%	Ø
22	19	Résistance aux radiations	Normal	Octroie une résistance aux effets lié aux radiations de 0 / 50 / 100 %	Ø
23	Ø	Gène des anciens	Inné*	Permet d'incarner la race « Descendant des Anciens »	Ø
24	Ø	Résistance toxique I	Négatif	Les dégâts de poison subis sont multipliés par 2 / 1.5 / 1	Ø
25	24	Résistance toxique II	Normal	Les dégâts de poison subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0.25	Ø
26	25	Immunité toxique	Inné	Insensible aux dégâts de poison	Ø
27	26	Toxicité innée	Inné	Le sang produit une toxine puissante provoquant un empoisonnement à son contact par une autre cible non immunisée	Ø
28	Ø	Peau fine	Négatif	La résistance physique est de -20 / -10 / 0	Ø
29	28	Peau épaisse	Normal	La résistance physique est de 0 / 5 / 10	Ø
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	Ø
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	Ø	Aérodynamisme	Normal	La vitesse de déplacement est augmentée de + 0 / 1 / 2 cases	Ø

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	Ø
37	36	Aéroporté	Inné	Permet de planer et d'annuler totalement les dégâts de chutes	Ø
38	37	Envol	Inné	Permet de voler à basse altitude	Ø
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	Ø
40	39	Double action	Normal	Octroie une action supplémentaire tous les 0 / 2 / 1 tours	Ø
41	35	Ralentissement	Négatif	Octroie un malus d'esquive de -20 / -10 / 0	Ø
42	41	Réactivité	Normal	Octroie un bonus d'esquive de 0 / 5 / 10	Ø
43	Ø	Fragilité génétique	Négatif	Octroie un malus de -25 / -10 / 0 % sur les jets de mutation (chance)	Ø
44	23, 43	Robustesse génétique	Normal	Octroie un bonus de 0 / 5 / 10 % sur les jets de mutation (chance)	Ø
45	44	Immutabilité	Normal	Réduit le gain de point de mutation de 0 / 25 / 50%	Ø
46	23	Résistance sacrée	Inné	Tous les coefficients élémentaires de dégâts subis inférieurs strictement à 1 sont diminués de 1	Ø
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	Ø
48	Ø	Longévitité	Spécial	Pour chaque point dépensé ici, augmente les PV max de manière permanente de 10	Ø
49	Ø	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.	Ø
50	23	Restructuration génétique	Spécial	Pour chaque point dépensé ici supprime une mutation mineure au choix	Ø

*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

Les humains représente la grande majorité de la population. Originellement descendant des anciens, ces derniers ont perdu le gène des anciens au travers du processus de l'évolution naturelle.

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

Les descendant des anciens sont les humains ayant conservé le gène des anciens jusqu'à aujourd'hui. Il dirige et contrôle la forteresse tout en ayant un niveau de vie plus aisé que les humains classiques.

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

Monstres

Abomination

Les abominations ne sont clairement pas naturel. Autrefois humains ou descendant des anciens, une exposition prolongée et répétée aux radiations et autres facteurs mutants auront eut raison de ce pauvre individu, le transformant en jamais en une créature ne pouvant être décrit autrement que comme une abomination de la nature.



Talents naturels :

- ◆ Radioactif : Octroie une immunité permanente et totale aux radiations et inflige 1d20 Pμ à chaque cible en contact avec soit
- ◆ Mutant : Augmente de manière permanente toutes les statistiques de 30 points et jusqu'à un maximum de 90 pour chacune
- ◆ Déplacement rapide : Quadruple la vitesse de déplacement
- ◆ Indolore : Ne ressent plus la douleur
- ◆ Instinct agressif : Possède les avantages des postures Offensives et Défensives cumulés et est obligé d'attaquer toute cible vivante détectée a proximité

Talents particuliers disponibles : *aucun talent particulier disponible*

Contraintes de race :

- ✓ Avoir été un humanoïde et obtenu la mutation ultime « Abomination »

Résistances élémentaires :

Feu	Air	Eau	Terre	Glace	Métal	Élec	Sang	Poison	Plante	Dark	Light
4	1	1	1	1	1	0	0,5	-2	1	-2	4

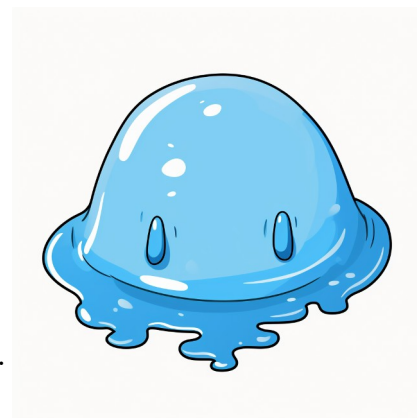
Instinct : 6

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Slimes

Les slimes sont des créatures rares, étranges et mystérieuses, de couleur rouge ou bleu. De nature solitaire, les slimes n'ont pas vraiment de besoin vitaux et sont immortels. Lorsqu'ils mangent leurs proies c'est souvent pour acquérir leur savoir et gagner en puissance.



Talents naturels :

- ◆ Vorace : Permet d'engloutir n'importe quoi et de le dissoudre. Pour engloutir un être vivant, les PV de la victime doivent être inférieur ou égal à 100. La dissolution inflige 40 PV / tour. Toute cible dissoute ne peut pas être réanimée
- ◆ Absorption : Absorbe les PV et PM de tout ce qui est englouti
- ◆ Tout ou rien : Si les dégâts subits sur un tour sont strictement inférieurs aux PV max, les dégâts subits sont immédiatement régénérés
- ◆ Immunité absolue : Octroie une immunité totale incompressible au feu, à la glace, au chaud et au froid, à l'électricité, à tout type de poison, aux entraves, aux dégâts physiques, à l'air et l'eau, aux malédictions, ainsi qu'à toute magie non divine
- ◆ Petit poucet : Laisse traîner derrière soi de la gelée de slime

Talents particuliers disponibles :

- ◆ Stockage : En cas de surplus d'absorption de PV ou PM, ceux-ci sont stocké pour un usage différé jusqu'à un maximum respectif de 100% des PV max et PM max
- ◆ Analyse digestive : Lors d'une Absorption, en plus des PV et PM, absorbe également les compétences, connaissances et souvenirs de la cible engloutie
- ◆ Toxicité innée : Permet de produire une toxine qui empoisonne les cibles vivantes et corrode les objets métallique au contact
- ◆ Croissance stimulée : En absorbant des êtres vivant, les PV max et PM max augmentent d'un montant égal à 25% des PV max et PM max de la cible absorbée. Cependant les PV max et PM max initiaux du slime sont automatiquement égaux à 1 et 10 respectivement
- ◆ Ingénierie visqueuse : Permet de reproduire tout objet absorbé, créant une copie conforme de ce dernier tout en corrigeant les imperfections éventuelles
- ◆ Métamorphe : Permet d'imiter l'apparence de toute créature ayant été absorbée et d'adopter l'ensemble de ses statistiques durant toute la transformation

Contraintes de race :

- ✓ PV $\leq$ 100
- ✓ Force $\leq$ 30
- ✓ Esprit $\geq$ 50
- ✓ Agilité $\geq$ 70
- ✓ Précision $\leq$ 50

Résistances élémentaires :

Feu	Air	Eau	Terre	Glace	Métal	Élec	Sang	Poison	Plante	Dark	Light
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1

Instinct : 5

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Zorhel

On raconte que jadis, les Zorhel étaient humains et vivaient dans la Forteresse. Issue soit disant d'un groupe d'humains bannis, ils auraient mutés jusqu'à devenir les Zorhel que l'on connaît aujourd'hui : rusés, rapides, métamorphes et dangereux. Ils sembleraient que ces derniers cherchent à infiltrer et conquérir la Forteresse, et vu leurs facultés physiologiques, comment savoir s'ils ne sont pas déjà à l'intérieur ?



Talents naturels :

- ◆ Camouflage : Permet d'adopter l'apparence de n'importe quelle créature morphologiquement proche, tels que les humains
- ◆ Savoir partagé : Permet de communiquer par télépathie avec tout autre individu de son espèce
- ◆ Démembrement : Permet de sacrifier volontairement une partie de son corps à n'importe quel moment
- ◆ Remembrement : Les membres perdus se régénèrent au bout d'un jour
- ◆ Venin : Chaque attaque standard, sans arme, possède une chance d'empoisonner la cible (jet de chance passif)

Talents particuliers disponibles :

- ◆ Super venin : Chaque attaque standard sans arme empoisonne systématiquement la cible
- ◆ Régénération rapide : Octroie une régénération de 25 PV / tour, lorsque vous n'avez pas subits de dégâts depuis plus d'un tour
- ◆ Muqueuses toxiques (requiert « Super venin ») : Tout contact avec le personnage ou ses fluides, empoisonne la cible
- ◆ Léopard ailé : Octroie une paire d'aile qui permet de planer ou d'effectuer des sauts sur de plus grande distance
- ◆ Repositionnement : Permet de se déplacer deux fois par tour au lieu d'une seule fois
- ◆ Multi-surface : Permet d'adhérer et de se déplacer sur n'importe quelle surface solide ou liquide, sans tenir compte de la gravité
- ◆ Caméléon : Permet d'être invisible à volonté mais diminue le déplacement de 2 unités

Contraintes de race :

- ✓ Agilité ≥ 70
- ✓ Esprit ≥ 50

Résistances élémentaires :

Feu	Air	Eau	Terre	Glace	Métal	Élec	Sang	Poison	Plante	Dark	Light
1	4	1	0,5	1	0,5	2	1	0	1	0	2

Instinct : 5

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Gobelins

Les gobelins ne sont pas très futés, en plus d'avoir une très mauvaise vision (ils ne voient notamment que des nuances de vert), ils se terrent dans l'obscurité. Oui mais voilà, s'ils ne sont pas fort individuellement, leur nombre représente presque toujours une menace à ne pas sous-estimer.



Talents naturels :

- ◆ 50 Nuances de Vert Xarg : La vue de gobelins ne permet de voir que des nuances de vert
- ◆ Recyclage biologique : Permet de manger n'importe quoi sans aucune conséquence néfaste
- ◆ Aaaaaaargh : Fuis instinctivement et automatiquement toute source de feu et de lumière. Un jet d'esprit passif permet cependant de résister à cet instinct, mais celui-ci doit être relancé chaque tour ou minute passé face à la source du danger
- ◆ Nyctalope : permet de voir dans le noir
- ◆ Peuple du chaos : L'ombre soigne les gobelins (coefficient de -2) mais la lumière inflige de très lourds dégâts (coefficient de 8)

Talents particuliers disponibles :

- ◆ Linguistique avancée : Permet d'apprendre, comprendre et parler de nouvelles langues plus évoluées
- ◆ Glouton : manger une créature encore vivante régénère un montant de PV et PM équivalent à 50% de ceux de la cible dévorée
- ◆ Infectiosité : griffer une cible octroie une chance (jet de chance passif) de lui refiler un virus qui la transforme progressivement en zombie incapable d'agir et qui erre sans but jusqu'à une guérison éventuelle ou sa mort
- ◆ Trappeur : +10% pour tendre une embuscade
- ◆ Super Trappeur (requiert « Trappeur ») : +10% supplémentaire (+20% au total) pour tendre une embuscade

Contraintes de race :

- ✓ Force ≥ 50

Résistances élémentaires :

Feu	Air	Eau	Terre	Glace	Métal	Élec	Sang	Poison	Plante	Dark	Light
4	1	1	1	1	1	1	1	0	1	-2	8

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Guerrier

Les guerriers gobelins sont les plus courants. Avec leur intellect faible, leur seul avantage provient de leur nombre lors d'un assaut frontal. Les guerriers se battent jusqu'à ce que mort s'en suive d'un côté ou de l'autre... où bien jusqu'à ce qu'ils prennent peur et s'enfuient en prenant leurs jambes à leur cou... oui ils ne sont pas très téméraires...

Talents : *aucun talent particulier de classe*

Instinct : 1

Contraintes :

- ✓ Force ≥ 60
- ✓ Esprit ≤ 40

Hobgobelin

Les Hobgobelins sont des guerriers gobelins ayant évolués et acquis une certaine notoriété. Ils sont respectés comme des chefs et suivis par les autres gobelins. Mais bon, malgré tout cela, ils n'en restent pas moins des gobelins...

Talents :

- ◆ Aura néfaste : Octroie des points d'Aura, qui sont régénérés à 4 au début de chaque combat
- ◆ Intimidation : Permet d'effectuer un jet de charisme au début d'un combat, en cas de réussite, les ennemis sont intimidés ce qui offre une action d'opportunité au Hobgobelin

Instinct : 2

Contraintes :

- ✓ Force ≥ 70
- ✓ Charisme ≥ 50
- ✓ Esprit ≤ 50

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Chaman

Les gobelins chamans, sont les plus évolués cérébralement parlant. Ils possèdent des compétences mystiques et certains seraient même capable d'utiliser la magie. Même s'ils sont incompris par leurs pairs, mieux vaut ne pas se les mettre à dos...

Talents :

- ◆ Aura chaotique : Octroie des points d'Aura, le chaman peut utiliser son action pour régénérer 1d4 points d'Aura
- ◆ Bravoure forcée : Permet de supprimer l'instinct « Aaaaaaargh » de ses alliés gobelins en combat (le chaman exclus)

Instinct : 3

Contraintes :

- ✓ Esprit ≥ 50

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Dragons

Ai-je besoin de présenter la créature la plus majestueuse ayant foulé ce monde ? Les dragons sont très évolués, bien plus que les humains, ils sont capable de percevoir les émotions, et possèdent leur propre langue, leurs propres outils et leurs propres lois. Les dragons sont cependant très indépendant les uns des autres, et chacun fait ce dont il a envie. Créature à l'espérance de vie millénaire, mieux vaut donc éviter de s'en faire un ennemi sur des dizaines de générations...

Talents naturels :

- ◆ Vision lointaine : Permet de voir au loin, plus que la normale
- ◆ Créature ailée : Permet de voler à basse et moyenne altitude
- ◆ Longévité : Double les PV max initiaux
- ◆ Être de mana : Multiplie les PM max initiaux par 1,5
- ◆ Nyctalope : permet de voir dans le noir

Talents particuliers disponibles :

- ◆ Écailles protectrices : Réduit de 80% les dégâts physiques subis (hors dégâts perce-armure)
- ◆ Lien spirituel : Permet d'entrer en communication télépathique, sans coût ni jet, avec un autre dragon ou un être évolué proche affectivement, à proximité
- ◆ Perception émotionnelle : Permet de ressentir les émotions d'autrui. De plus, augmente l'instinct de 1 point
- ◆ Intimidation : Octroie un bonus en intimidation de 20% (charisme)
- ◆ Défense critique : Lors d'une parade d'une attaque critique, seule une réussite suffit, de même lors d'une parade d'une attaque super-critique, seule une réussite critique suffit
- ◆ Second souffle : En tombant à 0 PV ou moins, les PV sont totalement régénérés. Ce talent est à usage unique et disparaît une fois son effet utilisé
- ◆ Déchaînement draconique : Permet de passer en posture de déchaînement draconique une fois toutes les 22,5h, octroyant les effets suivants :
 - Autorise la parade et l'esquive et possède une marge de critique augmentée de 5% sur ceux-ci
 - Obtient une immunité aux dégâts physiques, hors dégâts perce-armure
 - Obtient un bonus de force, esprit et précision de 10%
 - Possède 2 actions par tour
 - Passe automatique à 10 de karma à l'activation et à -10 de karma à la désactivation
 - Perds 25 PV / tour

Contraintes de race :

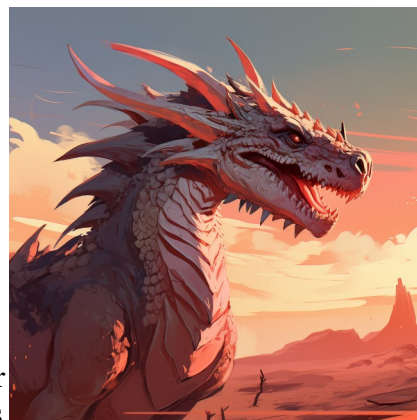
- ✓ $PV \geq 300$
- ✓ $PM \geq 300$
- ✓ $Force \geq 70$
- ✓ $Précision \geq 50$
- ✓ $Esprit \geq 70$
- ✓ $Charisme \geq 50$
- ✓ $Agilité \leq 50$

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Dragon cendré

Les dragons cendrés ne crachent pas de feu, mais plutôt du gaz qu'ils sont capable d'enflammer avec une simple étincelle. Chaque individu possède sa méthode pour cela : griffes, dents, crachat, ... Certains individus possèdent carrément deux têtes dont une pour cracher le gaz et l'autre pour y mettre le feu.



Talents :

- ◆ Cracheur explosif (naturel) : Permet de cracher un gaz hautement inflammable et explosif sans coût
- ◆ Souffle chaud : Permet de souffler en permanence de l'air chaud, limite brûlant
- ◆ Double face : Possède deux têtes, une seule sur les deux peut utiliser le talent « Cracheur explosif » tandis que l'autre peut cracher une étincelle servant à embraser et faire exploser le gaz
- ◆ Absorption de choc : Octroie une immunité aux dégâts explosifs et physiques, hors dégâts perce-armure

Instinct : 5

Contraintes : *aucune contrainte de classe*

Résistances élémentaires :

Feu	Air	Eau	Terre	Glace	Métal	Élec	Sang	Poison	Plante	Dark	Light
0	0,5	2	0,25	1,5	1	1	1	0	0	1	1

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Dragon ardent

Les dragons ardents sont les plus communs, à tel point que lorsque l'on dit « dragon » on pense directement à ces derniers. Cracheur de feu invétérés, les dragons ardents sont tout de même de redoutables chasseurs qui ne lâcheront pas leur proie une fois prise en chasse. Cependant ce sont également les dragons les plus loyaux envers autrui.



Talents :

- ◆ Cracheur de feu (naturel) : Permet de cracher du feu naturellement sans coût
- ◆ Hono Ulhar : Les dégâts de feu infligés ignorent toute résistance éventuelle au feu de la cible
- ◆ Maîtrise du feu : Permet d'absorber et contrôler n'importe quelles flammes dans le champs de vision sans coût ni jet

Instinct : 5

Contraintes : *aucune contrainte de classe*

Résistances élémentaires :

Feu	Air	Eau	Terre	Glace	Métal	Élec	Sang	Poison	Plante	Dark	Light
-1	0,5	4	0,25	2	0,5	0,5	1	0,5	0	1	1

The Tale of Great Cosmos

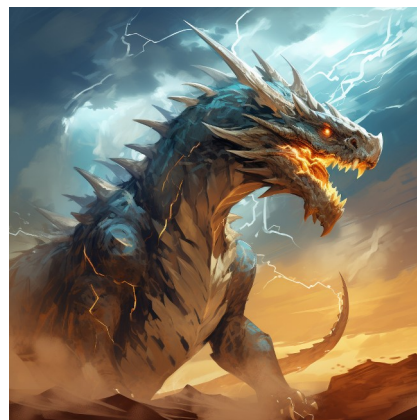
Races et classes de personnages

Dragon des tempêtes

Les dragons des tempêtes sont à l'origine de phénomènes météorologiques extrêmement dangereux. Ils ne crachent pas de feu mais des éclairs électriques de plusieurs milliers de Golajab, autrement dit, vous n'avez pas envie de vous en prendre un en pleine poire.

Talents :

- ◆ Cracheur de foudre (naturel) : Permet de cracher de l'électricité naturellement sans coût
- ◆ Maître des orages : Permet de déclencher et contrôler les orages ainsi que leur foudre



Instinct : 5

Contraintes : *aucune contrainte de classe*

Résistances élémentaires :

Feu	Air	Eau	Terre	Glace	Métal	Élec	Sang	Poison	Plante	Dark	Light
0,75	0	4	1	1	0,5	-1	2	1	0,5	0,5	0,5

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Dragon magmatique

Les dragons magmatiques vivent exclusivement près des volcans, car ils vivent dans la lave. Ils sont les seuls à pouvoir résister à la lave et à en cracher, ce qui en fait une des espèces de dragon la plus dangereuse et redoutable qui existe. Malgré cet attrait, ils sont cependant très lents.



Talents :

- ◆ Cracheur de magma (naturel) : Permet de cracher du magma
- ◆ Brise arme : Octroie une immunité aux dégâts physique, hors dégâts perce-armure, et inflige des dégâts en retour à l'arme ou celui qui a attaqué au départ
- ◆ Peau magmatique : Octroie une immunité aux dégâts magmatiques et permet de s'immerger totalement dans la lave

Instinct : 5

Contraintes :

- ✓ $PV \geq 400$
- ✓ $Agilité \leq 40$

Résistances élémentaires :

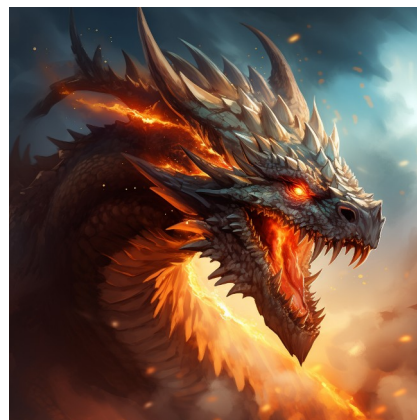
Feu	Air	Eau	Terre	Glace	Métal	Élec	Sang	Poison	Plante	Dark	Light
-2	0	4	0	2	0	0,5	1	0,5	0	0,5	1,5

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Dragon infernal cataclysmique

Les dragons infernaux cataclysmiques sont nés d'une hybridation entre dragon ardents et dragon des tempêtes. Après le lent travail de l'évolution, ils forment désormais une espèce à part entière mais ont conservés la capacité de cracher feu et électricité à volonté.



Talents :

- ◆ Cracheur de feu (naturel) : Permet de cracher du feu naturellement sans coût
- ◆ Cracheur de foudre (naturel) : Permet de cracher de l'électricité naturellement sans coût
- ◆ Maîtrise du feu : Permet d'absorber et contrôler n'importe quelles flammes dans le champs de vision sans coût ni jet (Incompatible : Maître des orages)
- ◆ Maître des orages : Permet de déclencher et contrôler les orages ainsi que leur foudre (Incompatible : Maîtrise du feu)
- ◆ Fusion élémentaire : Générer du feu ou de l'électricité, génère automatiquement le second élément en supplément. Une attaque ainsi portée infligera donc des dégâts doubles de feu et d'électricité.
- ◆ Je suis la tempête : Permet de générer, en volant, une tempête de foudre en dessous de soi

Instinct : 5

Contraintes :

- ✓ PM $\geq$ 400
- ✓ Esprit = 80

Résistances élémentaires :

Feu	Air	Eau	Terre	Glace	Métal	Élec	Sang	Poison	Plante	Dark	Light
-1	0,5	4	0,25	2	0,5	-1	1	0,5	0	1	1

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Dragon lumineux

Les dragons lumineux ont la particularité de pouvoir se rendre plus brillant que la lumière naturelle. Véritable phare dans la nuit, ils n'en demeurent pas moins dangereux surtout pour ceux qui préfèrent l'ombre



Talents :

- ◆ Cracheur de lumière (naturel) : Permet de cracher des rayons de lumières perçants naturellement sans coût
- ◆ Photosynthèse : La lumière naturelle est absorbée pour régénérer les PM
- ◆ En plein jour : Permet d'émettre une quantité de lumière telle qu'elle aveugle ceux qui la regarde et illumine les endroits les plus sombres

Instinct : 5

Contraintes : aucune contrainte de classe

Résistances élémentaires :

Feu	Air	Eau	Terre	Glace	Métal	Élec	Sang	Poison	Plante	Dark	Light
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1,5	4	-1

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Dragon chaotique

Les dragons chaotiques sont les némésis des dragons lumineux. Non seulement ils vivent et se camouflent dans l'obscurité mais ils sont également très doué pour se déplacer dans l'ombre de ses proies

Talents :

- ◆ Cracheur d'ombre (naturel) : Permet de cracher des rayons d'ombre perçants naturellement sans coût
- ◆ Transport ombrageux : Permet de se glisser dans l'ombre de n'importe quoi/qui et d'y rester dissimuler indéfiniment
- ◆ En pleine nuit : Permet de se camoufler dans l'obscurité. Ne s'applique pas en étant camouflé par « Transport ombrageux »



Instinct : 5

Contraintes : aucune contrainte de classe

Résistances élémentaires :

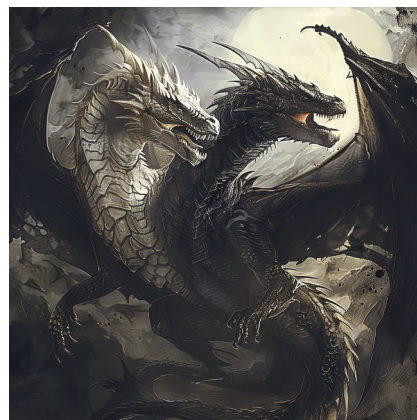
Feu	Air	Eau	Terre	Glace	Métal	Élec	Sang	Poison	Plante	Dark	Light
1,5	1	1	1	1	1	1,5	1	1	0,5	-1	4

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Dragon de lumière chaotique

Bien que d'origine contraire, une légende draconique raconte que dragon lumineux et chaotique se sont reproduits pour donner naissance à cette espèce chimérique capable de manipuler ombre comme lumière.



Talents :

- ◆ Ambivalence élémentaire (naturelle) : Possède 2 têtes, une de lumière, une d'ombre. Les coefficients de dégâts subits varient en fonction de la partie du corps touchée. Les talents peuvent être choisis dans les classes « Dragon chaotique » et/ou « Dragon lumineux » mais ne s'appliqueront qu'à la tête concernée. Les talents naturels de ces classes sont également hérités.

Instinct : 5

Contraintes : aucune contrainte de classe

Résistances élémentaires corps lumineux :

Feu	Air	Eau	Terre	Glace	Métal	Élec	Sang	Poison	Plante	Dark	Light
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1,5	4	-1

Résistances élémentaires corps obscur :

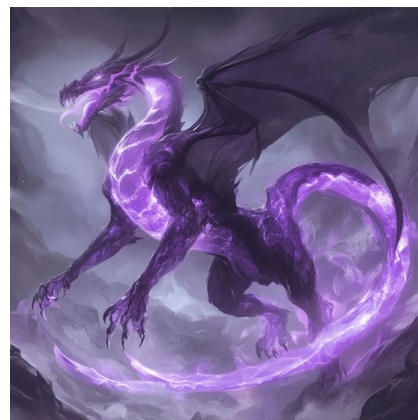
Feu	Air	Eau	Terre	Glace	Métal	Élec	Sang	Poison	Plante	Dark	Light
1,5	1	1	1	1	1	1,5	1	1	0,5	-1	4

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Dragon spectral

L'origine des dragons spectraux est très mystérieuse. Ils ne peuvent pas se reproduire et nul ne sait pourquoi certains dragons se transforment en de tels êtres à leur mort. Dénués de sentiments, les dragons spectraux sont d'une agressivité extrême. Le seul avantage pour en venir à bout rapidement n'est autre que la lumière bien entendu.



Talents :

- ◆ Mort-vivant (naturel) : Demeure conscient en dessous de 0 PV et ce jusqu'au montant de ses PV max en négatif, où il sera purement désintégré définitivement
- ◆ Fantomatique : Devient insensible aux attaques et dégâts physiques ou explosifs
- ◆ Souffle mortel : Permet de cracher un souffle toxique qui empoisonne mortellement sa cible
- ◆ Hono Vutha : Permet de cracher des flammes sombres qui ignorent les résistance au feu et à l'ombre et qui infligent des dégâts de feu et d'ombre simultanément

Instinct : 5

Contraintes :

- ✓ PM $\geq$ 500

Résistances élémentaires :

Feu	Air	Eau	Terre	Glace	Métal	Élec	Sang	Poison	Plante	Dark	Light
1,5	1	1	0	1	0	1,5	0	0	0	-4	10

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Akhavishnoshi

Les Akhavishnoshi, est une race hybride mystérieuse, née si l'on en croit les légendes d'araignées ayant pondues dans des corps humains, mais on ignore les circonstances qui ont pu donner naissance à ce mélange contre nature. A l'instar des Zorhel, les Akhavishnoshi, sont extrêmement intelligent et dangereux, même si ces derniers ne semble guère s'intéresser à la Forteresse.



Talents naturels :

- ◆ Nyctalope : permet de voir dans le noir
- ◆ Morsure empoisonnée : Empoisonne une cible en la mordant
- ◆ L'union fait la force : Octroie +1% de force pour chaque congénère ou araignée classique à proximité (max : 10%)
- ◆ Pyrophobie : Est effrayé par le feu et cherche à le fuir à tout prix

Talents particuliers disponibles :

- ◆ Fil de soie : Permet de produire et tisser de la soie et des toiles d'araignées
- ◆ Spider-man : Permet de se déplacer sur les murs et plafonds et octroie +2 de déplacement
- ◆ Venin paralysant : Votre venin paralyse désormais les cibles mordues, y compris celle ayant une résistance/immunité au poison
- ◆ Venin corrompueur : Votre venin ignore les coefficients négatifs de résistance au poison (ces derniers sont alors rehaussés à 0) et octroie des Pμ aux cibles sensibles aux mutations, peu importe leur coefficient de résistance au poison
- ◆ Jet de venin : permet de cracher son venin devant soi
- ◆ Cannibalisme : dévorer un congénère ou une araignée standard, augmente définitivement vos PV max et PM max de 5 points
- ◆ Pattes blindées : Transforme vos pattes d'araignée pour qu'elles soient composées de titane
- ◆ Hypnotisme : Permet d'hypnotiser une cible avec laquelle un contact visuel réciproque est établi pendant plus de 3 minutes

Contraintes de race :

- ✓ $PV \leq 300$
- ✓ $Agilité \geq 70$

Résistances élémentaires :

Feu	Air	Eau	Terre	Glacé	Métal	Élec	Sang	Poison	Plante	Dark	Light
4	1	1	1	1	1	2	1	-1	1	0	2

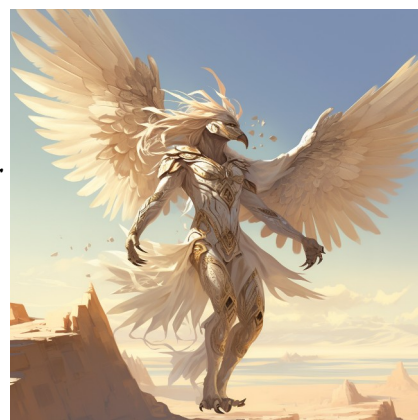
Instinct : 5

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Elyo-harpy

Les elyo-harpy sont des êtres à l'apparence humanoïdes, sans avoir le moindre lien avec l'humanité. Certains les décrivent comme des serviteurs d'Elyôn, dieu de la lumière, mais d'autres semblent penser qu'il pourrait s'agir d'une civilisation antique de Sekhmeria. La vérité doit bien se trouver quelque part entre les deux...



Talents naturels :

- ◆ Créature ailée : Permet de voler librement dans les airs
- ◆ Puissance elyônaire : Permet de générer et lancer des rayons de lumière à volonté
- ◆ Vision lointaine : Permet de voir plus loin que la normale
- ◆ Illumination : Tous les dark points obtenus sont automatiquement convertis en light points

Talents particuliers disponibles :

- ◆ Réflexion : Renvoie les projectiles de lumières reçus
- ◆ Ailes blindées : Les ailes sont faites de métal, permettant de bloquer/parer avec celle-ci
- ◆ Cri perçant : Permet de pousser un cri qui paralyse de terreur les ennemis et octroie un bonus au alliés de 10% sur leur prochaine action offensive dans le même tour. Cet effet ne fonctionne qu'une seule fois par combat et par ennemi
- ◆ Griffes acérées : Les griffes sont renforcées et chaque coup portée avec provoque un saignement à l'ennemi
- ◆ Rafales de plumes : Permet de lancer ses plumes comme projectile perçant pour attaquer. La puissance d'impact est d'autant plus importante si ce talent est cumulé avec le talent « Ailes blindées »
- ◆ Vitesse de pointe : Obtient le double de sa vitesse de déplacement naturelle pour descendre en altitude indépendamment de tout autre déplacement
- ◆ Réflexes accrus : Octroie un bonus d'esquive de 10% (agilité)
- ◆ Accélération : Obtient un bonus de 25% sur les jets pour doubler sa vitesse de déplacement (agilité)

Contraintes de race :

- ✓ Agilité ≥ 70
- ✓ Esprit ≤ 50

Résistances élémentaires :

Feu	Air	Eau	Terre	Glace	Métal	Élec	Sang	Poison	Plante	Dark	Light
1,5	1	1	1	1	1	1,25	1	1	1	4	-1

Instinct : 3

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Golems

Créatures élémentaires nées d'une sur-concentration de Mana et de leur élément auquel ils sont attachés, les golems sont des créatures dont on ne sait pratiquement rien. Tantôt agressif, tantôt amical, une chose est sûre, ils semblent aimer les sons portés à une certaine fréquence. On raconte également que certains golems peuvent évoluer en Titan, mais on ignore tout de se procédé.

Talents naturels :

- ◆ Totem de communication : Permet de communiquer avec ses congénères du même type/élément que ça soit par le biais de son élément, du sable ou du magma
- ◆ Inébranlable : Possède une résistance physique (hors explosion) de 100%

Talents particuliers disponibles :

- ◆ Clonage : Permet de vous dupliquer et de donner naissance à une nouvelle entité identique à vous mais ayant sa propre conscience. Celle-ci héritera alors de 25% de vos PV max et PM max que vous perdrez définitivement
- ◆ Concentré critique : Octroie +5% de réussite critique dans 2 statistiques au choix, mais octroie également +5% d'échec critique dans les autres statistiques
- ◆ Neutralité karmique : Votre karma reste bloqué à 0 en permanence, peu importe ce qu'il se passe, vous ne subirez jamais ses effets
- ◆ Harmoniques : Possède la capacité de parler et de chanter

Contraintes de race :

- ✓ $PM \geq 200$
- ✓ $Esprit \geq 60$

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Golem élémentaire

Les golems élémentaires sont nés d'un des 12 éléments naturels : feu, air, roche, eau, glace, métal, électricité, sang, poison, plantes, ombre, lumière. Il s'agit également des golems les plus courants.

Talents :

- ◆ Élémentaire mon cher (naturel) : Possède les mêmes forces et faiblesses que son élément choisi, à l'exception de son élément pour lequel le coefficient est de -1
- ◆ Dualité élémentaire : Devient un golem de 2 éléments simultanément. Les deux éléments ne doivent pas être des éléments contraires (feu/eau par exemple). Les coefficients de faiblesses et résistance se multiplient alors entre eux
- ◆ Être de mana : Les PV max sont limités à 100, tout surplus est converti en PM max. De plus les dégâts réduisent les PM au lieu des PV dans un premier temps, mais réduiront les PV si les PM tombent à 0
- ◆ Amplification élémentaire : Tout coefficient de faiblesse élémentaire strictement inférieur à 1 est réduit de 1, mais ceux strictement supérieur à 1 sont également augmentés de 1



Instinct : 3

Contraintes : *aucune contrainte de classe*

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Golem de sable

Les golems de sable apparaissent naturellement dans le désert lorsqu'aucun élément naturel ne vient intervenir dans le procédé de leur création. Capable de se déformer tel le sable sous les pas d'autrui, ils peuvent paraître redoutables jusqu'à ce qu'ils soient trempés.



Talents :

- ◆ L'eau ça mouille (naturel) : Une fois recouvert d'eau, votre corps se solidifie et vos résistances changent, jusqu'à ce que votre corps soit complètement asséché
- ◆ Dissociation : Chaque grain de sable vous composant peut se déplacer librement tant qu'ils restent tous à 10 unités maximum les uns des autres
- ◆ Frénésie ensablée : Possède 3 actions par tour, sauf une fois solidifié
- ◆ Mirage : Permet de générer et contrôler un mirage de vous, sans coût ni jet

Instinct : 3

Contraintes : aucune contrainte de classe

Résistances élémentaires (standard) :

Feu	Air	Eau	Terre	Glacé	Métal	Élec	Sang	Poison	Plante	Dark	Light
1,5	0,25	8	0	0	0	0	0	0	0	1,5	0,5

Résistances élémentaires (mouillé) :

Feu	Air	Eau	Terre	Glacé	Métal	Élec	Sang	Poison	Plante	Dark	Light
0,75	0	4	1	1	1,25	0	0	0	1,25	1,5	0,75

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Golem de magma

Les golems de magma sont les plus rares, car ils naissent dans le magma des volcans. Ils peuvent être projetés lors d'une éruption volcanique sur de très longues distances. Bien que rares, ils sont également les plus dangereux

Talents :

- ◆ Obsidienne (naturel) : Un refroidissement trop important de votre corps vous tue instantanément sans possibilité de réanimation
- ◆ Fonte : Permet de se transformer en flaque de magma et de reprendre forme à volonté, sans coût ni jet
- ◆ Enflammement : Permet de laisser une traînée de feu derrière soi en se déplaçant



Instinct : 3

Contraintes : *aucune contrainte de classe*

Résistances élémentaires :

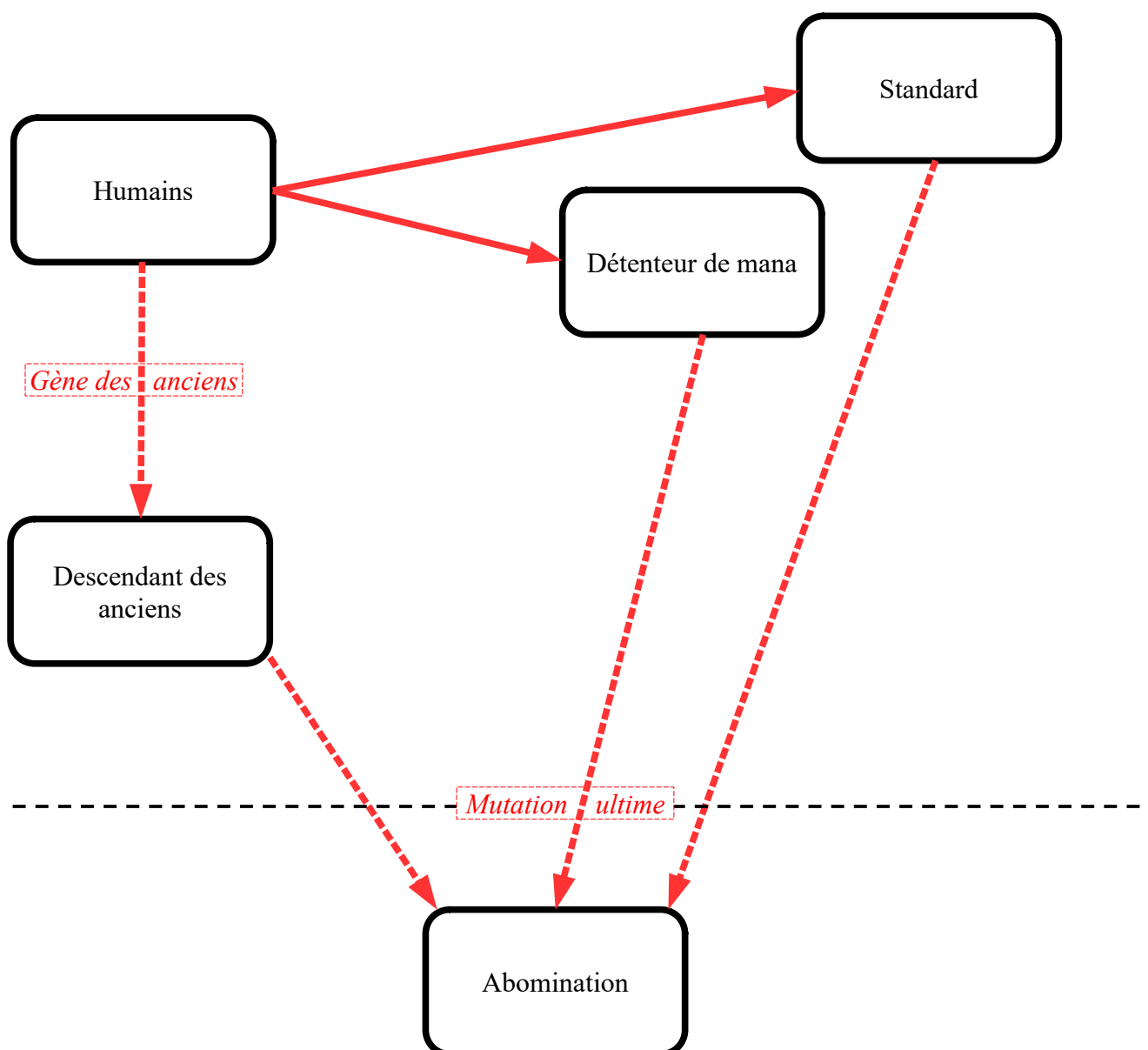
Feu	Air	Eau	Terre	Glace	Métal	Élec	Sang	Poison	Plante	Dark	Light
-2	1,25	4	0,75	0	0	0,75	1,5	2	0	0	0

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

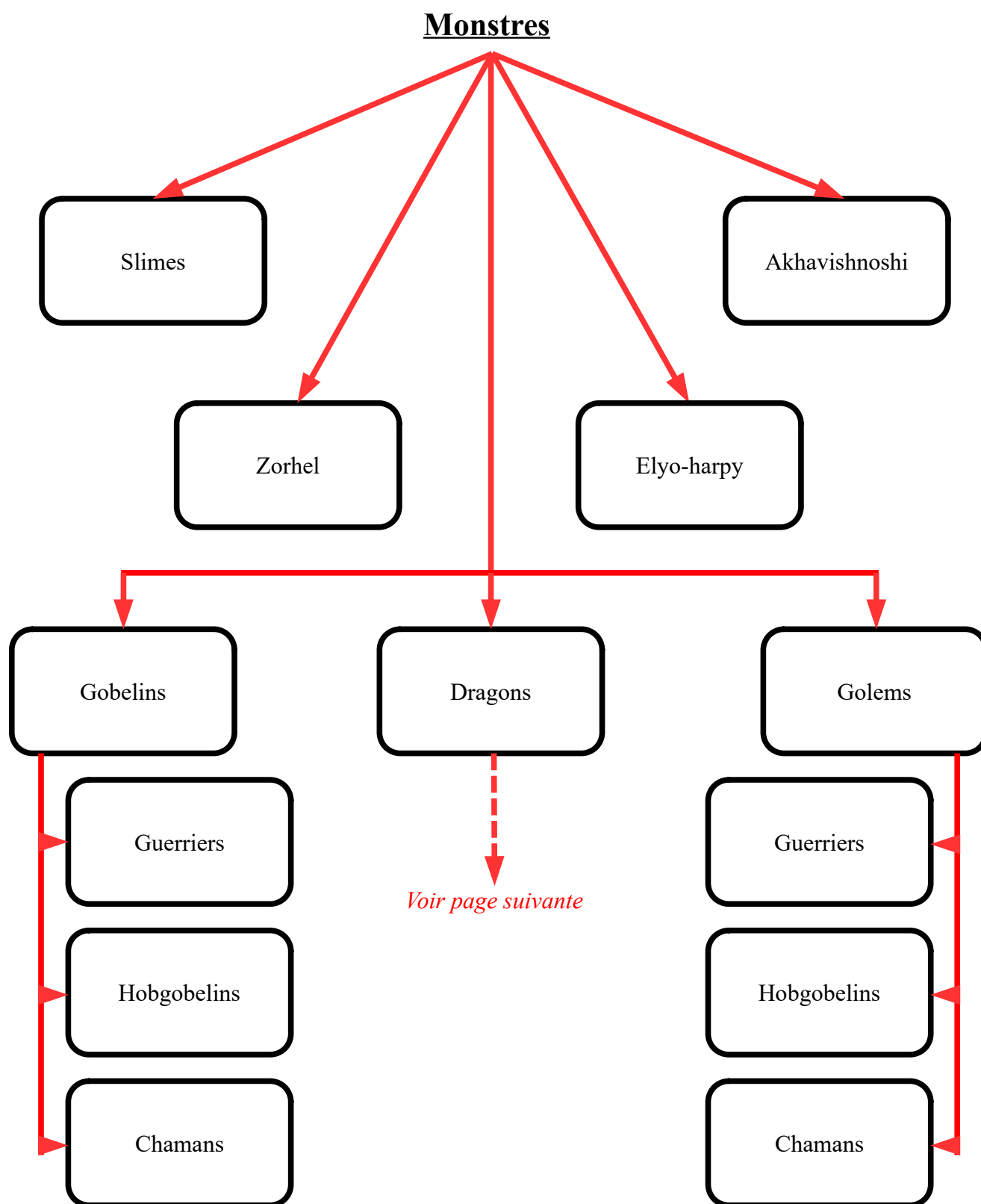
Récapitulatifs

Races humanoïdes



The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages



The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

