

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Sommaire :

Talents généraux.....	2
Races disponibles.....	3
Q-Humains.....	3
Génétique.....	3
Elfes.....	7
Standard.....	7
Q-Elfes.....	7
Génétique.....	8
Nains.....	13
Standard.....	13
Q-Nains.....	13
Génétique.....	14
Célestiens.....	19
Standard.....	19
Q-Célestiens.....	19
Génétique.....	20
Forasiens.....	24
Standard.....	24
Q-Forasiens.....	24
Génétique.....	25
Vampires.....	29
Standard.....	29
Q-Vampires.....	29
Génétique.....	30
Darast.....	35
Standard.....	35
Q-Darast.....	35
Génétique.....	36
Fées.....	41
Standard.....	41
Q-Pixies.....	41
Génétique.....	42
Félinyas.....	46
Standard.....	46
Q-Félinyas.....	46
Génétique.....	47

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.

Races disponibles

Q-Humains

Talents naturels : *aucun talent naturel*

- ✓ Requiert le gène inné « Gène des anciens »

Génétique



The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

N°	Parent(s)	Nom	Type	Description	Commutatif avec
1	Ø	Gène des anciens	Inné*	Permet d'incarner la race « Q-Humains »	Ø
2	1	Longévité	Spécial	Pour chaque point dépensé ici, augmente les PV max de manière permanente de 10	Ø
3	1	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
4	1	Robustesse génétique	Normal	Octroie un bonus de 0 / 5 / 10 % sur les jets de mutation (chance)	Ø
5	4	Immutabilité	Normal	Réduit le gain de point de mutation de 0 / 25 / 50%	Ø
6	5	Restructuration génétique	Spécial	Pour chaque point dépensé ici supprime une mutation mineure au choix	Ø
7	1	Obscurantisme	Inné	Le personnage démarre avec 1 dark point supplémentaire	14
8	1	Illuminé	Inné	Le personnage démarre avec 1 light point supplémentaire	13
9	7	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
10	8	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
11	9	Nyctalopie	Inné	Permet de voir dans le noir	Ø
12	9	Tréfonds	Inné	Les dégâts d'ombre subis sont multipliés par -1 et ceux de lumière par 4	Ø
13	10	Sainte lumière	Inné	Les dégâts de lumières subis sont multipliés par -1 et ceux d'ombre par 4	Ø
14	12	Absorption	Normal	Les dégâts d'ombre normalement subis restaurent également les PM à hauteur de 0 / 50 / 100%	Ø
15	13	Restauration	Normal	Les dégâts de lumière normalement subis restaurent également les PM à hauteur de 0 / 50 / 100%	Ø

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

16	13	Résistance aux radiations	Normal	Octroie une résistance aux effets lié aux radiations de 0 / 50 / 100 %	Ø
17	1	Peau fine	Négatif	La résistance physique est de -20 / -10 / 0	Ø
18	17	Peau épaisse	Normal	La résistance physique est de 0 / 5 / 10	Ø
19	18	Peau de pierre	Normal	La résistance physique est de 10 / 20 / 30	21
20	19	Peau rocailleuse	Inné	La peau est recouverte de roche. Possède les mêmes résistances et faiblesses élémentaires que l'élément Terre	Ø
21	18	Peau ferreuse	Normal	La résistance physique est de 10 (flat) / 25% / 50%	19
22	21	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.	23
23	21	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).	22
24	1	Résistance sacrée	Inné	Tous les coefficients élémentaires de dégâts subis inférieurs strictement à 1 sont diminués de 1	Ø
25	24	Résistance au chaud	Normal	Octroie une résistance aux effets liés à la chaleur équivalente à 0 / 50 / 100 %	Ø
26	24	Résistance au froid	Normal	Octroie une résistance aux effets liés au froid équivalente à 0 / 50 / 100 %	Ø
27	24	Résistance à l'eau	Normal	Les dégâts d'eau subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0	Ø
28	25	Résistance au feu I	Négatif	Les dégâts de feu subis sont multipliés par 2 / 1.5 / 1	Ø
29	28	Résistance au feu II	Normal	Les dégâts de feu subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0	Ø
30	26, 27	Résistance à la glace	Normal	Les dégâts de glace et de gel subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0.25	Ø
31	27	Respiration aquatique	Inné	Permet de respirer sous l'eau indéfiniment	Ø
32	30	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

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

33	24	Résistance à l'électricité I	Négatif	Les dégâts d'électricité subis sont multipliés par 2 / 1.5 / 1	Ø
34	33	Résistance à l'électricité II	Normal	Les dégâts d'électricité subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0.25	Ø
35	34	Immunité électrique	Normal	Les dégâts d'électricité subis sont multipliés par 0.25 / 0 / -1	Ø
36	34	Résistance à la paralysie	Normal	Réduit la durée des effets de paralysie de 0 / 50 / 100%	Ø
37	24	Résistance toxique I	Négatif	Les dégâts de poison subis sont multipliés par 2 / 1.5 / 1	Ø
38	37	Résistance toxique II	Normal	Les dégâts de poison subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0.25	Ø
39	38	Immunité toxique	Inné	Insensible aux dégâts de poison	Ø
40	38	Toxicité innée	Inné	Le sang produit une toxine puissante provoquant un empoisonnement à son contact par une autre cible non immunisée	Ø
41	1	Létalité	Négatif	Ne peut plus être réanimé lorsque les PV sont strictement inférieurs à -25 / -50 / -100	Ø
42	41	Survivabilité	Normal	Ne peut plus être réanimé lorsque les PV sont strictement inférieurs à -100 / -125 / -150	Ø
43	42	Sursaut d'urgence	Inné	Lorsque vous êtes censé subir des dégâts fatals, vous résistez en demeurant à 1 PV, une seule fois par combat	Ø
44	43	Préservation d'urgence	Inné	Lorsque le sursaut d'urgence se déclenche, vous plonge en stase, vous immunisant à tous les dégâts et vous régénère 50 PV / tour. Lorsque vous atteignez 100 PV ou plus, la stase prend fin au début de votre tour. Aucun dégât ne peut ignorer l'effet de stase, même si ceux-ci ignorent normalement les résistances	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

Elfes

Les elfes dirigent Elyôpolis depuis de nombreuses années, on dit qu'ils étaient à la tête du plus grand pays dont Elyôpolis était la capitale, avant la guerre destructrice qui ravagea Cernunnia. Certains prétendent également que les elfes descendrait d'un peuple antique ayant vécu dans le gouffre

Talents naturels :

- ◆ Langue de bois : Octroie un bonus de +20% pour manipuler des Q-humains (charisme)
- ◆ Nanophobie : Octroie un bonus de +10% pour attaquer un nain ou un Q-nain

Contraintes de race : *aucune contrainte de race*

Standard

Intuition : 5

Contraintes : *aucune contrainte de classe*

Q-Elfes

Intuition : 5

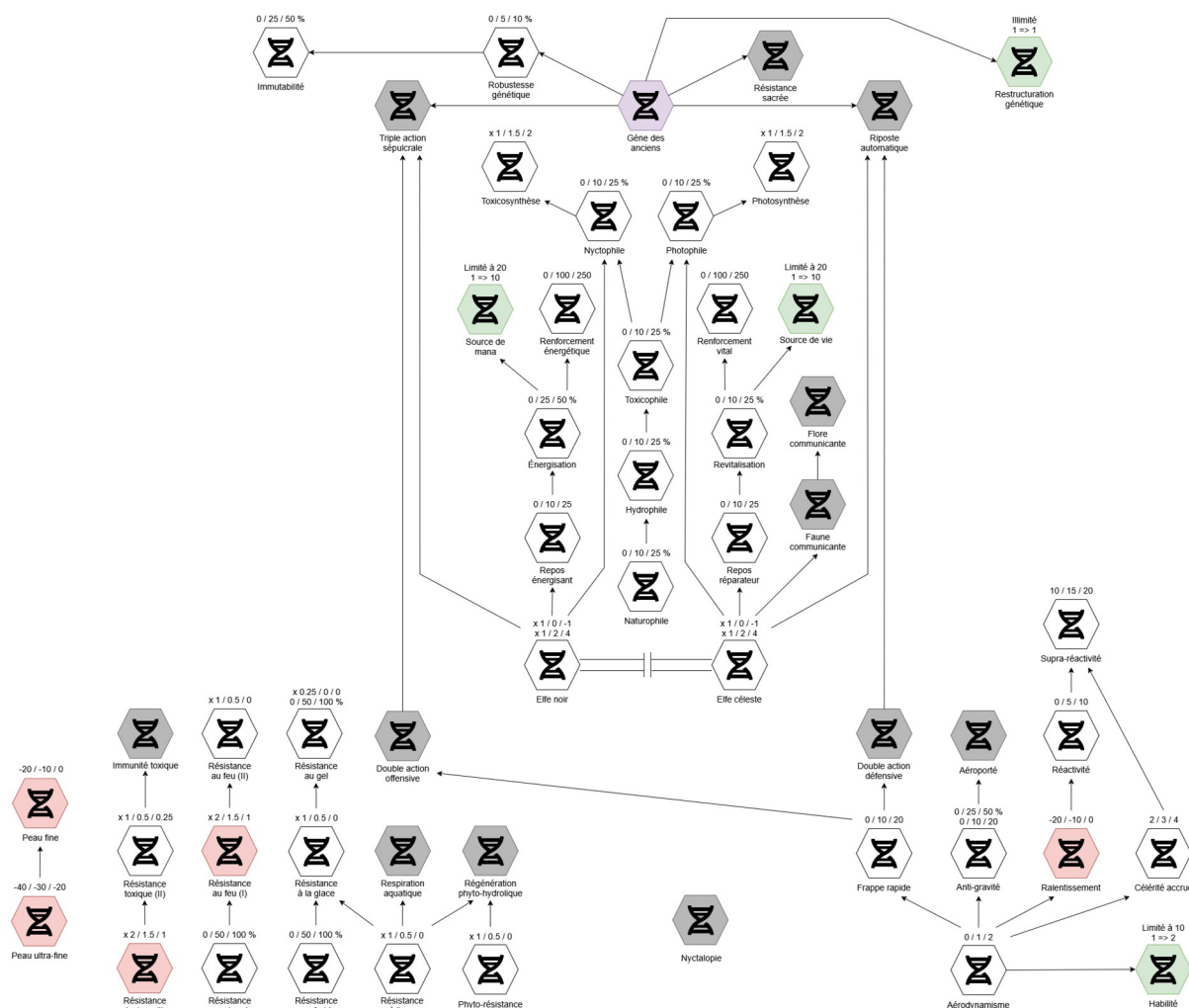
Contraintes :

- ✓ Requiert le gène inné « Gène des anciens »

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Génétique



N°	Parent(s)	Nom	Type	Description	Commutatif avec
1	∅	Gène des anciens	Inné*	Permet d'incarner la classe « Q-Elfe »	∅
2	∅	Aérodynamisme	Normal	La vitesse de déplacement est augmentée de + 0 / 1 / 2 cases	∅
3	2	Ralentissement	Négatif	Octroie un malus d'esquive de -20 / -10 / 0	∅
4	3	Réactivité	Normal	Octroie un bonus d'esquive de 0 / 5 / 10	∅
5	2	Célérité accrue	Normal	La vitesse de déplacement est augmentée de + 2 / 3 / 4 cases	∅

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

6	3, 5	Supra-réactivité	Normal	Octroie un bonus d'esquive de 10 / 15 / 20	Ø
7	2	Anti-gravité	Normal	Réduit les dégâts de chutes de 0 / 25 / 50 % et annule ceux inférieurs ou égaux à 0 / 10 / 20	Ø
8	7	Aéroporté	Inné	Permet de planer et d'annuler totalement les dégâts de chutes	Ø
9	2	Frappe rapide	Inné	Augmente l'agilité de 0 / 10 / 20 lors de la répartition de l'ordre du tour, vous permettant d'agir plus rapidement	Ø
10	9	Double action défensive	Inné	En posture défensive ou Illumination, permet chaque tour d'utiliser une seconde action défensive ou de riposter après avoir paré/esquivé une attaque	Ø
11	9	Double action offensive	Inné	En posture offensive ou Sépulcrale, possède deux actions par tour	Ø
12	Ø	Elfe noir	Normal	Les dégâts d'ombre subis sont multipliés par 1 / 0 / -1 et ceux de lumière par 1 / 2 / 4	13
13	Ø	Elfe céleste	Normal	Les dégâts de lumière subis sont multipliés par 1 / 0 / -1 et ceux d'ombre par 1 / 2 / 4	12
14	Ø	Nyctalopie	Inné	Permet de voir dans le noir	Ø
15	1, 10, 13	Riposte automatique	Inné	Octroie 1 LP supplémentaire + En posture Illumination, lors d'une esquive/parade automatique réussie, déclenche une riposte automatiquement réussie	Ø
16	1, 11, 12	Triple action sépulcrale	Inné	Octroie 1 DP supplémentaire + En posture Sépulcrale, octroie 3 actions par tour	Ø
17	13	Repos réparateur	Normal	Augmente la régénération naturelle lors des repos de 0 / 10 / 25 PV	Ø
18	12	Repos énergisant	Normal	Augmente la régénération naturelle lors des repos de 0 / 10 / 25 PM	Ø
19	17	Revitalisation	Normal	Octroie un bonus de soin, pour se soigner soit-même de 0 / 10 / 25 %	Ø

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

20	18	Énergisation	Normal	Convertit 0 / 25 / 50 % des soins reçus, ainsi que tout montant supérieur aux PV max en bouclier magique, bloquant les dégâts physiques et magiques. Au bout d'un tour, le montant restant du bouclier est absorbé pour régénérer les PM	Ø
21	19	Renforcement vital	Normal	Augmente les PV max de 0 / 100 / 250	Ø
22	20	Renforcement énergétique	Normal	Augmente les PM max de 0 / 100 / 250	Ø
23	19	Source de vie	Spécial	Pour chaque point dépensé ici (max : 20), augmente les PV max de manière permanente de 10	Ø
24	20	Source de mana	Spécial	Pour chaque point dépensé ici (max : 20), augmente les PM max de manière permanente de 10	Ø
25	13	Faune communicante	Inné	Permet de communiquer avec la faune passive ou amicale	Ø
26	25	Flore communicante	Inné	Permet de communiquer avec les fleurs et arbres passifs ou amicaux	Ø
27	Ø	Naturophile	Normal	Diminue le coût des sorts de plantes de 0 / 10 / 25 %	Ø
28	27	Hydrophile	Normal	Diminue le coût des sorts d'eau de 0 / 10 / 25 %	Ø
29	28	Toxicophile	Normal	Diminue le coût des sorts de poison de 0 / 10 / 25 %	Ø
30	12, 29	Nyctophile	Normal	Diminue le coût des sorts d'ombres de 0 / 10 / 25 %	Ø
31	13, 29	Photophile	Normal	Diminue le coût des sorts de lumières de 0 / 10 / 25 %	Ø
32	Ø	Résistance au chaud	Normal	Octroie une résistance aux effets liés à la chaleur équivalente à 0 / 50 / 100 %	Ø
33	32	Résistance au feu (I)	Négatif	Les dégâts de feu subis sont multipliés par 2 / 1.5 / 1	Ø
34	33	Résistance au feu (II)	Normal	Les dégâts de feu subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0	Ø
35	Ø	Résistance au froid	Normal	Octroie une résistance aux effets liés au froid équivalente à 0 / 50 / 100 %	Ø

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

36	Ø	Résistance à l'eau	Normal	Les dégâts d'eau subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0	Ø
37	35, 36	Résistance à la glace	Normal	Les dégâts de glace et de gel subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0.25	Ø
38	36	Respiration aquatique	Inné	Permet de respirer sous l'eau indéfiniment	Ø
39	28	Résistance toxique (I)	Négatif	Les dégâts de poison subis sont multipliés par 2 / 1.5 / 1	Ø
40	39	Résistance toxique (II)	Normal	Les dégâts de poison subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0.25	Ø
41	40	Immunité toxique	Inné	Insensible aux dégâts de poison	Ø
42	Ø	Phyto-résistance	Normal	Les dégâts des plantes subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0	Ø
43	36, 42	Régénération phyto-hydrolique	Inné	Les dégâts de plantes et d'eau subis sont multipliés par -1	Ø
44	31	Photosynthèse	Normal	Multiplie les effets et dégâts des sorts de plante par 1 / 1.5 / 2 en présence de lumière	Ø
45	30	Toxicosynthèse	Normal	Multiplie les effets et dégâts des sorts de poison par 1 / 1.5 / 2 en l'absence totale de lumière	Ø
46	1	Résistance sacrée	Inné	Tous les coefficients élémentaires de dégâts subis inférieurs strictement à 1 sont diminués de 1	Ø
47	1	Robustesse génétique	Normal	Octroie un bonus de 0 / 5 / 10 % sur les jets de mutation (chance)	Ø
48	47	Immutabilité	Normal	Réduit le gain de point de mutation de 0 / 25 / 50%	Ø
49	1	Restructuration génétique	Spécial	Pour chaque point dépensé ici supprime une mutation mineure au choix	Ø
50	2	Habilité	Spécial	Pour chaque point dépensé ici (max : 10), octroie un bonus permanent de 2 points en agilité en respectant le maximum de la statistique	Ø
51	Ø	Peau ultra-fine	Négatif	La résistance physique est de -40 / -30 / -20	Ø
52	51	Peau fine	Négatif	La résistance physique est de -20 / -10 / 0	Ø

*L'obtention du gène inné « Gène des anciens » nécessite au joueur de dépenser 15 points d'ADN à

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

la création de son personnage pour l'obtenir.

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Nains

Les Nains sont les ennemis naturels des Elfes. Petit, teigneux et ivrognes, les Nains n'ont pas la meilleure des réputations, cependant lorsqu'il s'agit d'artisanat ou de minage, rien de tel qu'un Nain.

Talents naturels :

- ◆ Baston de taverne : Octroie un bonus de +20% pour frapper dans une baston de taverne (force)
- ◆ Alfophobie : Octroie un bonus de +10% pour attaquer un elfe ou un Q-elfe
- ◆ Nain férieur : Ne possède pas de PM, et ne peut donc pas utiliser la magie

Contraintes de race : *aucune contrainte de race*

Standard

Intuition : 4

Contraintes : *aucune contrainte de classe*

Q-Nains

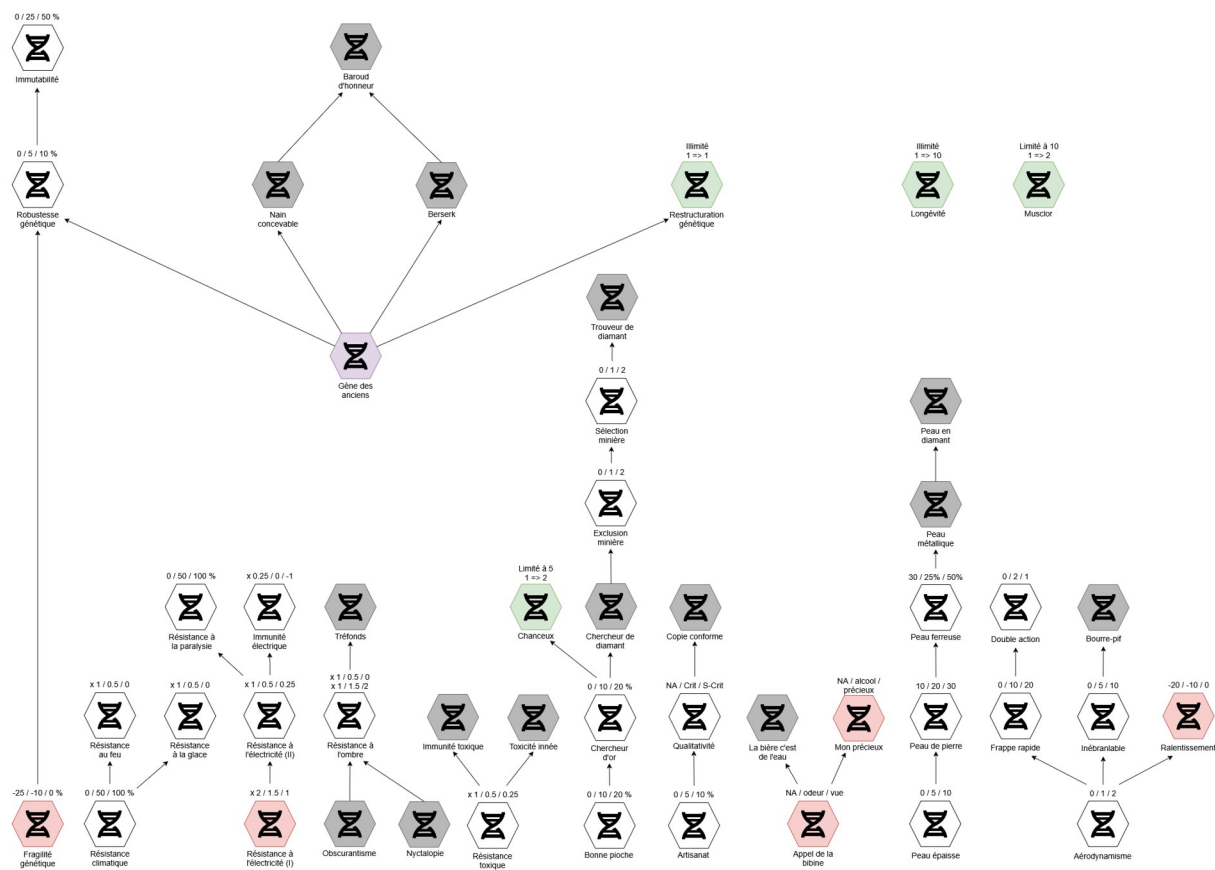
Intuition : 4

Contraintes :

- ✓ Requiert le gène inné « Gène des anciens »

Races et classes de personnages

Génétique



N°	Parent(s)	Nom	Type	Description	Commutatif avec
1	∅	Gène des anciens	Inné*	Permet d'incarner la classe « Q-Nain »	∅
2	∅	Peau épaisse	Normal	La résistance physique est de 0 / 5 / 10	∅
3	2	Peau de pierre	Normal	La résistance physique est de 10 / 20 / 30	∅
4	3	Peau ferreuse	Normal	La résistance physique est de 10 (flat) / 25% / 50%	∅
5	4	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.	∅

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

6	5	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).	Ø
7	Ø	Résistance climatique	Normal	Octroie une résistance aux effets liés à la chaleur et au froid équivalente à 0 / 50 / 100 %	Ø
8	7	Résistance au feu	Normal	Les dégâts de feu subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0	Ø
9	7	Résistance à la glace	Normal	Les dégâts de glace et de gel subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0.25	Ø
10	Ø	Résistance à l'électricité I	Négatif	Les dégâts d'électricité subis sont multipliés par 2 / 1.5 / 1	Ø
11	10	Résistance à l'électricité II	Normal	Les dégâts d'électricité subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0.25	Ø
12	11	Immunité électrique	Normal	Les dégâts d'électricité subis sont multipliés par 0.25 / 0 / -1	Ø
13	11	Résistance à la paralysie	Normal	Réduit la durée des effets de paralysie de 0 / 50 / 100%	Ø
14	Ø	Obscurantisme	Inné	Le personnage démarre avec 1 dark point supplémentaire	Ø
15	Ø	Nyctalopie	Inné	Permet de voir dans le noir	Ø
16	14, 15	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
17	16	Tréfonds	Inné	Les dégâts d'ombre subis sont multipliés par -1 et ceux de lumière par 4	Ø
18	Ø	Résistance toxique	Normal	Les dégâts de poison subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0.25	Ø
19	18	Immunité toxique	Inné	Insensible aux dégâts de poison	Ø
20	18	Toxicité innée	Inné	Le sang produit une toxine puissante provoquant un empoisonnement à son contact par une autre cible non immunisée	Ø
21	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

22	21	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
23	22	Double action	Normal	Octroie une action supplémentaire tous les 0 / 2 / 1 tours	Ø
24	21	Ralentissement	Négatif	Octroie un malus d'esquive de -20 / -10 / 0	Ø
25	21	Inébranlable	Normal	Octroie un bonus de parade de 0 / 5 / 10	Ø
26	25	Bourre-pif	Inné	En cas de parade au corps à corps réussi, permet de tenter de coller une beigne à l'agresseur en guise de riposte	Ø
27	Ø	Longévité	Spécial	Pour chaque point dépensé ici, augmente les PV max de manière permanente de 10	Ø
28	Ø	Musclor	Spécial	Pour chaque point dépensé ici (max : 10), octroie un bonus permanent de 2 points en force en respectant le maximum défini de la statistique	Ø
29	1	Restructuration génétique	Spécial	Pour chaque point dépensé ici supprime une mutation mineure au choix	Ø
30	Ø	Fragilité génétique	Négatif	Octroie un malus de -25 / -10 / 0 % sur les jets de mutation (chance)	Ø
31	1, 30	Robustesse génétique	Normal	Octroie un bonus de 0 / 5 / 10 % sur les jets de mutation (chance)	Ø
32	31	Immutabilité	Normal	Réduit le gain de point de mutation de 0 / 25 / 50%	Ø
33	1	Nain concevable	Inné	Octroie la possibilité d'avoir des PM et d'utiliser la magie, mais les PM max sont divisé par 2 à la création du personnage	Ø
34	1	Berserk	Inné	Plus les PV diminue, plus la force augmente, obtient un bonus de force de 5% tous les 100 PV perdu jusqu'à un maximum de 30%	Ø
35	33, 34	Baroud d'honneur	Inné	En subissant des dégâts fatals, octroie immédiatement un tour d'action supplémentaire pour soi avant de tomber inconscient	Ø

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

36	Ø	Appel de la bibine	Négatif	Ne peut s'empêcher de boire de la bière. Sentir ou voir de la bière provoquera une envie immédiate d'aller en consommer, peu importe les circonstances. Avec un point, permet désormais de résister à l'odeur de la bière uniquement	Ø
37	36	La bière c'est de l'eau	Inné	Empêche d'être saoul en buvant de la bière et neutralise tous les malus liés à la bière	Ø
38	36	Mon précieux	Négatif	Cherche toujours à s'accaparer et garder pour soi l'alcool et les choses précieuses (juste les choses précieuses avec un point), peu importe les circonstances	Ø
39	Ø	Bonne pioche	Normal	Octroie un bonus sur les jets de minage de 0 / 10 / 20 lors de l'utilisation d'une pioche	Ø
40	39	Chercheur d'or	Normal	Octroie un bonus de chance pour miner ou fouiller de 0 / 10 / 20	Ø
41	40	Chercheur de diamant	Inné	Octroie une augmentation de la marge de réussite critique de 5% sur les jets de chance pour miner ou fouiller	Ø
42	40	Chanceux	Spécial	Pour chaque point dépensé ici (max : 10), octroie un bonus permanent de 2 points en chance en respectant le maximum de la statistique	Ø
43	41	Exclusion minière	Normal	Permet de choisir 0 / 1 / 2 type de minerai à exclure de la liste des minerais obtenables pour chaque jet de minage	Ø
44	43	Sélection minière	Normal	Permet de choisir un type de minerai de la liste des minerais obtenables qui aura 0 / 1 / 2 chances supplémentaire d'être obtenu pour chaque jet de minage	Ø
45	44	Trouveur de diamant	Inné	En cas de réussite critique sur un jet de minage, permet de choisir et obtenir en plus, un minerai dans la liste des minerais obtenables non critique. En cas de réussite super-critique, permet également d'en choisir et d'en obtenir un de la liste des minerais obtenables critiques	Ø
46	Ø	Artisanat	Normal	Octroie un bonus de 0 / 5 / 10% en artisanat	Ø

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

47	46	Qualitativité	Normal	Les objets fabriqués ne peuvent être cassés ou endommagés qu'en cas d'échec quelconque / d'échec critique ou pire / d'échec super-critique, sur un jet de chance passif du porteur	Ø
48	47	Copie conforme	Inné	Obtient un bonus supplémentaire de 20% pour reproduire un objet possédé et en créer une copie conforme, à l'exception des enchantements, effets magiques et autres caractéristiques spécifiques	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

Célestiens

Les célestiens sont des humanoïdes ailés, à l'apparence angélique, qui incarne depuis des temps immémoriaux, les idéaux de justice, de sagesse et de pouvoir. Bien qu'ils ne dirigent pas directement le conseil fédéral, ils ont une influence non négligeable sur toutes les sphères d'Elyôpolis. En outre, les célestiens, dirigent la garde fédérale et les unités d'élites d'intervention du gouffre.

Talents naturels :

- ◆ Créature ailée : Permet de voler librement à basse altitude
- ◆ Béni : Permet de commencer avec la bénédiction d'une divinité d'ordre de son choix

Contraintes de race : *aucune contrainte de race*

Standard

Intuition : 5

Contraintes : *aucune contrainte de classe*

Q-Célestiens

Intuition : 5

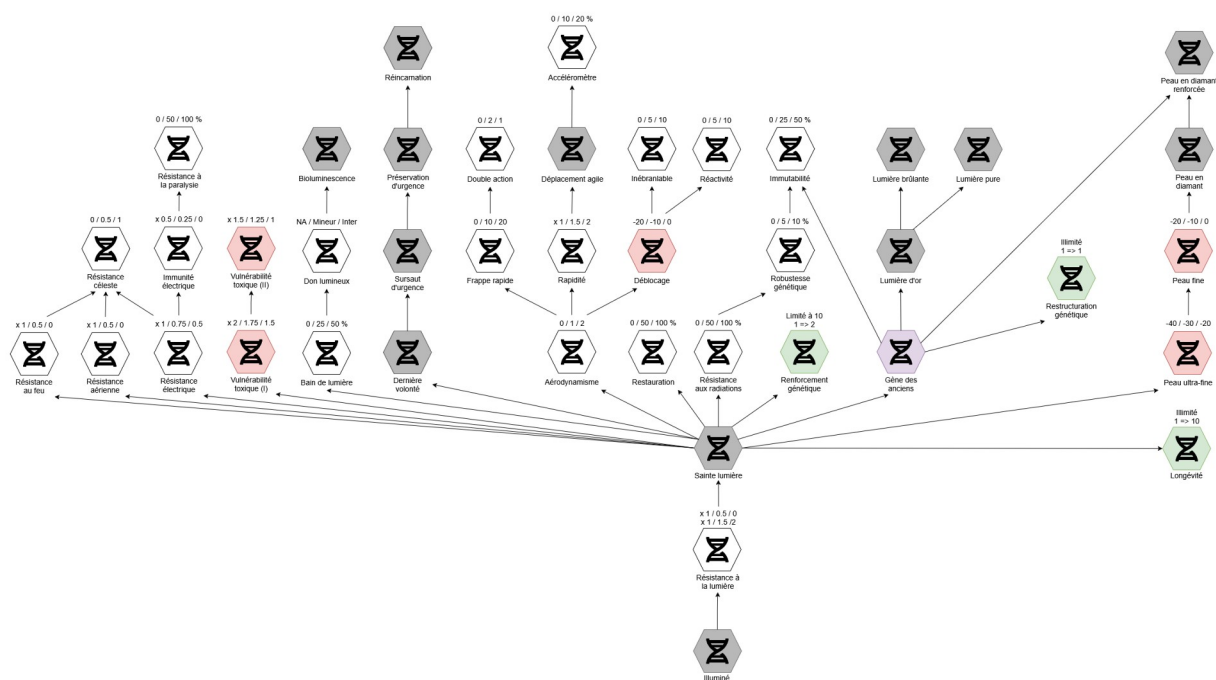
Contraintes :

- ✓ Requiert le gène inné « Gène des anciens »

Génétique

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages



N°	Parent(s)	Nom	Type	Description	Commutatif avec
1	∅	Illuminé	Inné	Le personnage démarre avec 1 light point supplémentaire	∅
2	1	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	∅
3	2	Sainte lumière	Inné	Les dégâts de lumières subis sont multipliés par -1 et ceux d'ombre par 4	∅
4	3	Résistance aux radiations	Normal	Octroie une résistance aux effets lié aux radiations de 0 / 50 / 100 %	∅
5	3	Restauration	Normal	Les dégâts de lumière normalement subis restaurent également les PM à hauteur de 0 / 50 / 100%	∅
6	3	Gène des anciens*	Inné	Permet d'incarner la classe « Q-Célestien »	∅
7	3	Aérodynamisme	Normal	La vitesse de déplacement est augmentée de + 0 / 1 / 2 cases	∅

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

8	7	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
9	8	Double action	Normal	Octroie une action supplémentaire tous les 0 / 2 / 1 tours	Ø
10	7	Déblocage	Négatif	Octroie un malus de parade de -20 / -10 / 0	Ø
11	10	Inébranlable	Normal	Octroie un bonus de parade de 0 / 5 / 10	Ø
12	10	Réactivité	Normal	Octroie un bonus d'esquive de 0 / 5 / 10	Ø
13	6	Lumière d'or	Inné	Les dégâts de lumières que vous infligez, deviennent désormais des dégâts de lumière d'or (lumière + feu)	Ø
14	13	Lumière brûlante	Inné	Les dégâts de lumières que vous infligez, ignorent désormais les résistances au feu de l'adversaire	Ø
15	13	Lumière pure	Inné	Les dégâts de lumières que vous infligez, ignorent désormais les résistances à la lumière de l'adversaire	Ø
16	3	Peau ultra-fine	Négatif	La résistance physique est de -40 / -30 / -20	Ø
17	16	Peau fine	Négatif	La résistance physique est de -20 / -10 / 0	Ø
18	17	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).	Ø
19	6, 18	Peau en diamant renforcée	Inné	Ignore tous les dégâts de lumière, y compris ceux qui ignorent les résistances à la lumière. Ces derniers vous traverse complètement et vous régénèrent normalement, avant de les amplifier pour les prochaines cibles touchées	Ø
20	3	Résistance au feu	Normal	Les dégâts de feu subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0	Ø
21	3	Résistance aérienne	Normal	Les dégâts d'air subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0	Ø
22	3	Résistance électrique	Normal	Les dégâts d'électricité subis sont multipliés par 1 / 0.75 / 0.5	Ø
23	22	Immunité électrique	Normal	Les dégâts d'électricité subis sont multipliés par 0.5 / 0.25 / 0	Ø

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

24	3	Vulnérabilité toxique (I)	Négatif	Les dégâts de poison subis sont multipliés par 2 / 1.75 / 1.5	Ø
25	24	Vulnérabilité toxique (II)	Négatif	Les dégâts de poison subis sont multipliés par 1.5 / 1.25 / 1	Ø
26	20, 21, 22	Résistance céleste	Normal	Réduit de 0 / 0.5 / 1 les coefficients de résistances élémentaires strictement inférieur à 1	Ø
27	3	Dernière volonté	Inné	Octroie une dernière action lorsque les PV atteignent 0 ou tombent en négatif, une seule fois par combat	Ø
28	27	Sursaut d'urgence	Inné	Lorsque vous êtes censé subir des dégâts fatals, vous résistez en demeurant à 1 PV, une seule fois par combat	Ø
29	28	Préservation d'urgence	Inné	Lorsque le sursaut d'urgence se déclenche, vous plonge en stase, vous immunisant à tous les dégâts et vous régénère 50 PV / tour. Lorsque vous atteignez 100 PV ou plus, la stase prend fin au début de votre tour. Aucun dégât ne peut ignorer l'effet de stase, même si ceux-ci ignorent normalement les résistances	Ø
30	29	Réincarnation	Inné	En mourant, fait tomber une plume d'or. Au bout d'un jour, la plume d'or vous réincarne. Vos statistiques et niveaux sont réinitialisés, vous perdez le gène « Réincarnation » et gardez votre ADN, vous obtenez alors 1d4 points d'ADN et vous pouvez sélectionner des gènes inné sur votre réincarnation. Vos mutations sont également conservées. Ce talent ne fonctionne pas en cas de mort par mutation ou par suicide	Ø
31	23	Résistance à la paralysie	Normal	Réduit la durée des effets de paralysie de 0 / 50 / 100%	Ø
32	3	Bain de lumière	Normal	Réduit le coût des sorts de lumière que vous lancez de 0% / 25% / 50%	Ø
33	32	Don lumineux	Normal	Octroie, chaque jour, le droit de lancer un sort Ø / mineur / mineur ou intermédiaire, gratuitement	Ø

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

34	33	Bioluminescence	Innée	Permet d'émettre de la lumière avec son corps, à volonté, sans coût ni jet	Ø
35	7	Rapidité	Normal	Multiplie la distance de déplacement maximale par 1 / 1.5 / 2	Ø
36	35	Déplacement agile	Inné	Permet de décomposer son déplacement en 2 déplacements distincts chaque tour	Ø
37	6	Restructuration génétique	Spécial	Pour chaque point dépensé ici supprime une mutation mineure au choix	Ø
38	36	Accéléromètre	Normal	Obtient un bonus de 0 / 10 / 20 % sur les jets pour doubler son déplacement (agilité)	Ø
39	4	Robustesse génétique	Normal	Octroie un bonus de 0 / 5 / 10 % sur les jets de mutation (chance)	Ø
40	6, 39	Immutabilité	Normal	Réduit le gain de point de mutation de 0 / 25 / 50%	Ø
41	3	Longévité	Spécial	Pour chaque point dépensé ici, augmente les PV max de manière permanente de 10	Ø
42	3	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

*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

Forasiens

Les Forasiens, sont les descendant du démon Foras, d'où leur nom. Issue de la lignée des antiques démons, leurs pouvoirs bien que moins puissant que leurs ancêtres reste très impressionnant. On dit qu'ils sont responsables de la guerre qui ravagea Cernunnia, et que Foras aurait péri lors de cette dernière donnant naissance au gouffre selon le mythe. Ainsi les Forasiens, sont largement rejetés par les autres espèces, mais les Forasiens, n'en ont que faire, ils se sont depuis longtemps bien spécialisés dans le minage et la contrebande en tout genre.

Talents naturels :

- ◆ Héritier de Foras : Permet de naturellement manipuler les flammes alentours, d'élémentariser une arme avec du feu ou de générer une boule de feu, sans coût ni jet

Contraintes de race : *aucune contrainte de race*

Standard

Intuition : 4

Contraintes : *aucune contrainte de classe*

Q-Forasiens

Intuition : 5

Talents naturels :

- ◆ Pyro-expert : Permet de relancer un jet raté de magie de feu, une fois par jour

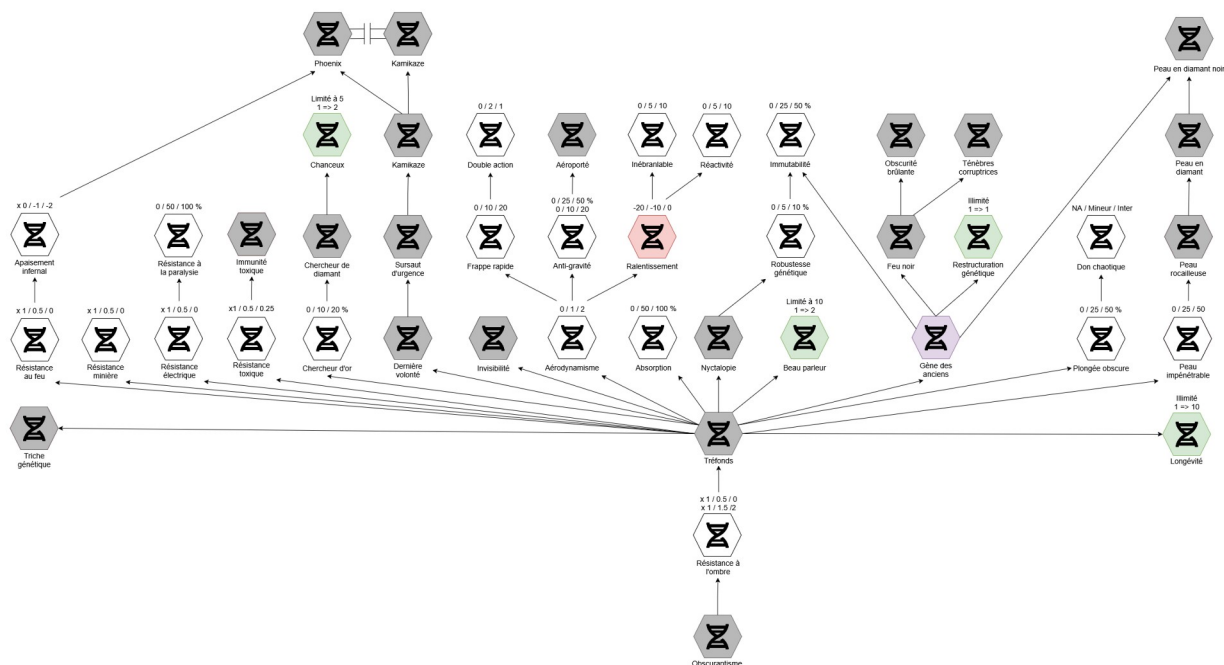
Contraintes :

- ✓ Requiert le gène inné « Gène des anciens »

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Génétique



N°	Parent(s)	Nom	Type	Description	Commutatif avec
1	Ø	Obscurantisme	Inné	Le personnage démarre avec 1 dark point supplémentaire	Ø
2	1	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
3	2	Tréfonds	Inné	Les dégâts d'ombre subis sont multipliés par -1 et ceux de lumière par 4	Ø
4	3	Nyctalopie	Inné	Permet de voir dans le noir	Ø
5	3	Absorption	Normal	Les dégâts d'ombre normalement subis restaurent également les PM à hauteur de 0 / 50 / 100%	Ø
6	3	Gène des anciens	Inné*	Permet d'incarner la classe « Q-Forasien »	Ø
7	3	Aérodynamisme	Normal	La vitesse de déplacement est augmentée de + 0 / 1 / 2 cases	Ø

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

8	7	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
9	8	Double action	Normal	Octroie une action supplémentaire tous les 0 / 2 / 1 tours	Ø
10	7	Ralentissement	Négatif	Octroie un malus d'esquive de -20 / -10 / 0	Ø
11	10	Réactivité	Normal	Octroie un bonus d'esquive de 0 / 5 / 10	Ø
12	10	Inébranlable	Normal	Octroie un bonus de parade de 0 / 5 / 10	Ø
13	6	Feu noir	Inné	Les dégâts de feu infligés deviennent des dégâts de feu noir (ombre + feu)	Ø
14	13	Obscurité brûlante	Inné	Les dégâts de feu noir infligés ignorent les résistances au feu de l'adversaire	Ø
15	13	Ténèbres corruptrices	Inné	Les dégâts de feu noir infligés ignorent les résistances à l'ombre de l'adversaire	Ø
16	3	Peau impénétrable	Normal	La résistance physique est de 0 / 25 / 50	Ø
17	16	Peau rocailleuse	Inné	La peau est recouverte de roche. Possède les mêmes résistances et faiblesses élémentaires que l'élément Terre	Ø
18	17	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).	Ø
19	6, 18	Peau en diamant noir	Inné	Supprime tous les malus liés aux dégâts de lumières qui frappent une peau en diamant en rendant le corps opaque	Ø
20	3	Résistance au feu	Normal	Les dégâts de feu subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0	Ø
21	3	Résistance minière	Normal	Les dégâts de terre subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0	Ø
22	3	Résistance électrique	Normal	Les dégâts d'électricité subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0	Ø
23	20	Apaisement infernal	Normal	Les dégâts de feu subis sont multipliés par 0 / -1 / -2	Ø
24	3	Résistance toxique	Normal	Les dégâts de poison subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0.25	Ø

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

25	24	Immunité toxique	Inné	Insensible aux dégâts de poison	Ø
26	3	Triche génétique	Inné	Octroie désormais 1d8 points d'ADN supplémentaire immédiatement, puis 1d6 points d'ADN au niveau 3 et enfin 1d4 points d'ADN au niveau 6. Cet effet remplace les gains classiques de points d'ADN aux niveaux 3, 6 et 9	Ø
27	3	Dernière volonté	Inné	Octroie une dernière action lorsque les PV atteignent 0 ou tombent en négatif (1 fois par combat)	Ø
28	27	Sursaut d'urgence	Inné	Lorsque vous êtes censé subir des dégâts fatals, vous résistez en demeurant à 1 PV, une seule fois par combat	Ø
29	28	Kamikaze	Inné	Lorsque dernière volonté se déclenche, son corps se met à drainer 50% du mana environnant avant d'exploser complètement rendant la cible impossible à réanimé. Les dégâts de l'explosion sont proportionnels au mana absorbé et au sien, et sont de type ombre ou feu noir si le gène éponyme est possédé	30
30	23, 28	Phoenix	Inné	En mourant, se transforme en tas de cendre. Au bout d'un jour, vous renaissez dans les flammes d'un endroit au choix que vous connaissez. Vos statistiques et niveaux sont réinitialisés, vous perdez alors 1d4 points d'ADN au choix, y compris des gènes innés. Vos mutations sont supprimées. Ce talent ne fonctionne pas en cas de mort par mutation ou par suicide	29
31	22	Résistance à la paralysie	Normal	Réduit la durée des effets de paralysie de 0 / 50 / 100%	Ø
32	3	Plongée obscure	Normal	Réduit le coût des sorts d'ombre lancés de 0% / 25% / 50%	Ø
33	32	Don chaotique	Normal	Octroie un sort Ø / mineur / mineur ou intermédiaire d'ombre gratuit par jour	Ø
34	3	Invisibilité	Inné	Permet de se rendre invisible sans coût ni jet à volonté	Ø

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

35	7	Anti-gravité	Normal	Réduit les dégâts de chutes de 0 / 25 / 50 % et annule ceux inférieurs ou égaux à 0 / 10 / 20	Ø
36	35	Aéroporté	Inné	Permet de planer et d'annuler totalement les dégâts de chutes	Ø
37	6	Restructuration génétique	Spécial	Pour chaque point dépensé ici supprime une mutation mineure au choix	Ø
38	4	Robustesse génétique	Spécial	Octroie un bonus de 0 / 5 / 10 % sur les jets de mutation (chance)	Ø
39	6, 38	Immutabilité	Normal	Réduit le gain de point de mutation de 0 / 25 / 50%	Ø
40	3	Longévité	Spécial	Pour chaque point dépensé ici, augmente les PV max de manière permanente de 10	Ø
41	3	Beau parleur	Spécial	Pour chaque point dépensé ici (max : 10), octroie un bonus permanent de 2 points en charisme en respectant le maximum de la statistique	Ø
42	3	Chercheur d'or	Normal	Octroie un bonus de chance pour miner ou fouiller de 0 / 10 / 20	Ø
43	42	Chercheur de diamant	Inné	Octroie une augmentation de la marge de réussite critique de 5% sur les jets de chance pour miner ou fouiller	Ø
44	43	Chanceux	Spécial	Pour chaque point dépensé ici (max : 5), octroie un bonus permanent de 2 points en chance en respectant le maximum de la statistique	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

Vampires

Les Vampires sont apparus il y a longtemps, soit-disant d'une malédiction divine. Leur longévité sans précédent, jamais égalée sauf par quelques Darast, en font une des races les plus persistantes de Cernunnia. On les tiens responsable de contrôler une partie d'Elyôpolis dans l'ombre, et ils sont souvent l'allié des Forasiens, ce qui n'améliore guère leur côté de popularité, d'autant que les Vampires ont largement besoin de sang pour survivre.

Talents naturels :

- ◆ Canines rétractables : Permet de rétracter ou allonger ses canines, sans coût ni jet, ni consommer d'actions. Les canines allongées permettent de percer même les peaux les plus solides (hors peaux en diamant) pour sucer le sang de leur victime

Contraintes de race : *aucune contrainte de race*

Standard

Intuition : 4

Contraintes : *aucune contrainte de classe*

Q-Vampires

Intuition : 4

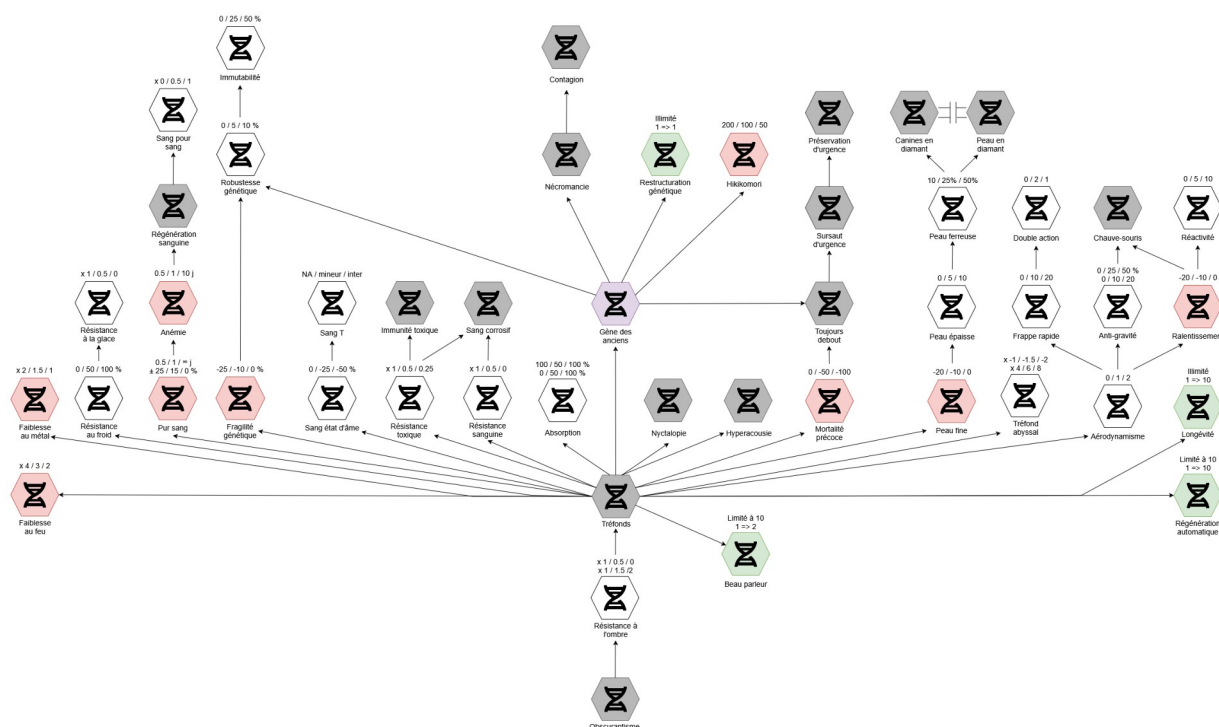
Contraintes :

- ✓ Requiert le gène inné « Gène des anciens »

Génétique

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages



N°	Parent(s)	Nom	Type	Description	Commutatif avec
1	∅	Obscurantisme	Inné	Le personnage démarre avec 1 dark point supplémentaire	∅
2	1	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	∅
3	2	Tréfonds	Inné	Les dégâts d'ombre subis sont multipliés par -1 et ceux de lumière par 4	∅
4	3	Nyctalopie	Inné	Permet de voir dans le noir	∅
5	3	Absorption	Normal	Les dégâts d'ombre normalement subis restaurent également les PM à hauteur de 0 / 50 / 100%	∅
6	3	Gène des anciens	Inné*	Permet d'incarner la classe « Q-Vampires »	∅
7	3	Résistance sanguine	Normal	Les dégâts de sang subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0	∅

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

8	3	Pur sang	Négatif	A besoin de boire du sang pour rester en vie. Entre en frénésie sanguinaire au bout de 0.5j / 1j / jamais sans boire de sang. La frénésie sanguinaire est une posture spéciale offensive qui force à attaquer tout le monde pour boire du sang, possède une contre-attaque, octroie un malus de -25 / -15 / 0 sur le charisme et l'esprit mais octroie un bonus de 25 / 15 / 0 sur la force et l'agilité. En contrepartie, le vampire n'a pas besoin de manger ou boire	Ø
9	8	Anémie	Négatif	Au bout de 0.5j / 1j / 10j sans boire de sang, perd des PV de plus en plus rapidement	Ø
10	9	Régénération sanguine	Inné	Les dégâts de sang sont multipliés par -1 et se régénère également en buvant du sang, plus le sang bu est de qualité et proche de son groupe sanguin plus la quantité de PV régénéré augmente et inversement. En cas de groupe sanguin incompatible, le sang inflige des dégâts	Ø
11	10	Sang pour sang	Normal	Boire du sang, régénère désormais les PM avec un ratio de 0 / 0.5 / 1	Ø
12	3	Hyperacousie	Inné	Possède une ouïe plus développée et plus fine qui peut entendre plus loin ainsi qu'une partie des infra et ultra sons	Ø
13	6	Nécromancie	Inné	Permet d'animer un cadavre contre 100 PV qui se battra comme un zombie contrôlé par vos soins	Ø
14	13	Contagion	Inné	Permet de transformer une personne en vampire à l'aide d'un rituel spécial. Le vampire choisit l'ADN de la personne transformée, le nombre de points d'ADN étant égal au nombre actuel	Ø
15	3	Faiblesse au feu	Négatif	Les dégâts de feu subis sont multipliés par 4 / 3 / 2	Ø
16	3	Faiblesse au métal	Négatif	Les dégâts de feu subis sont multipliés par 2 / 1.5 / 1	Ø
17	3	Résistance toxique	Normal	Les dégâts de poison subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0.25	Ø

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

18	17	Immunité toxique	Inné	Insensible aux dégâts de poison	Ø
19	7, 18	Sang corrosif	Inné	Votre sang devient corrosif en dehors de votre corps et octroie des Pμ aux autres personnes qui entre en contact avec	Ø
20	3	Tréfonds abyssal	Normal	Les dégâts d'ombre subis sont multipliés par -1 / -1.5 / -2 et ceux de lumière par 4 / 6 / 8	Ø
21	3	Peau fine	Négatif	La résistance physique est de -20 / -10 / 0	Ø
22	21	Peau épaisse	Normal	La résistance physique est de 0 / 5 / 10	Ø
23	22	Peau ferreuse	Normal	La résistance physique est de 10 (flat) / 25% / 50%	Ø
24	23	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).	25
25	23	Canines en diamant	Inné	Les canines peuvent désormais percer les peaux en diamants et ignorer toute résistance physique	24
26	3	Aérodynamisme	Normal	La vitesse de déplacement est augmentée de + 0 / 1 / 2 cases	Ø
27	26	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
28	27	Double action	Normal	Octroie une action supplémentaire tous les 0 / 2 / 1 tours	Ø
29	26	Anti-gravité	Normal	Réduit les dégâts de chutes de 0 / 25 / 50 % et annule ceux inférieurs ou égaux à 0 / 10 / 20	Ø
30	26	Ralentissement	Négatif	Octroie un malus d'esquive de -20 / -10 / 0	Ø
31	30	Réactivité	Normal	Octroie un bonus d'esquive de 0 / 5 / 10	Ø
32	29, 30	Chauve-souris	Inné	Permet de se transformer en chauve-souris sans coût ni jet ni action, une fois par tour, ce qui octroie un bonus d'agilité de 40% et réduit la force et la précision aux réussites critiques uniquement	Ø
33	3	Fragilité génétique	Négatif	Octroie un malus de -25 / -10 / 0 % sur les jets de mutation (chance)	Ø

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

34	6, 33	Robustesse génétique	Normal	Octroie un bonus de 0 / 5 / 10 % sur les jets de mutation (chance)	Ø
35	34	Immutabilité	Normal	Réduit le gain de point de mutation de 0 / 25 / 50%	Ø
36	6	Restructuration génétique	Spécial	Pour chaque point dépensé ici supprime une mutation mineure au choix	Ø
37	3	Longévité	Spécial	Pour chaque point dépensé ici, augmente les PV max de manière permanente de 10	Ø
38	3	Régénération automatique	Spécial	Pour chaque point dépensé ici (max : 10), régénère 10 PV et PM / jour et retire 1 FM et 1 FP. Si ce gène possède au moins un point, vous ne pouvez plus dormir, et vous ne pouvez regen qu'avec ce gène	Ø
39	3	Sang état d'âme	Normal	Diminue le coût des sorts de sang de 0 / 25 % / 50 %	Ø
40	39	Sang T	Normal	Octroie un sort Ø / mineur / mineur ou intermédiaire de sang gratuit par jour	Ø
41	3	Mortalité précoce	Négatif	Ne peut plus être réanimé lorsque les PV sont strictement inférieurs à -25 / -50 / -100	Ø
42	6, 41	Toujours debout	Inné	Reste conscient lorsque les PV sont négatifs et au dessus de -100 PV	Ø
43	42	Sursaut d'urgence	Inné	Lorsque vous êtes censé subir des dégâts fatals, vous résistez en demeurant à 1 PV, une seule fois par combat	Ø
44	43	Préservation d'urgence	Inné	Lorsque le sursaut d'urgence se déclenche, vous plonge en stase, vous immunisant à tous les dégâts et vous régénère 50 PV / tour. Lorsque vous atteignez 100 PV ou plus, la stase prend fin au début de votre tour. Aucun dégât ne peut ignorer l'effet de stase, même si ceux-ci ignorent normalement les résistances	Ø
45	6	Hikikomori	Négatif	Brûle lorsque exposé à la lumière du jour : Subit 200 / 100 / 50 par tour	Ø
46	3	Résistance au froid	Normal	Octroie une résistance aux effets liés au froid équivalente à 0 / 50 / 100 %	Ø
47	46	Résistance à la glace	Normal	Les dégâts de glace et de gel subis sont multipliés par 1 / 0.75 / 0.5	Ø

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

48	3	Beau parleur	Spécial	Pour chaque point dépensé ici (max : 10), octroie un bonus permanent de 2 points en charisme en respectant le maximum de la statistique	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

Darast

On raconte que les Darast, seraient des descendants des antiques dragons ayant vécu jadis sur Cernunnia. Cette information étant aujourd'hui invérifiables, il n'en reste pas moins que les Darast possèdent de nombreuses similitudes avec les dragons. Souvent considérés comme des électrons libres, rare sont ceux pouvant prétendre les comprendre.

Talents naturels :

- ◆ Griffu : Possède des griffes de dragon à la places des ongles

Contraintes de race : *aucune contrainte de race*

Standard

Intuition : 5

Contraintes : *aucune contrainte de classe*

Q-Darast

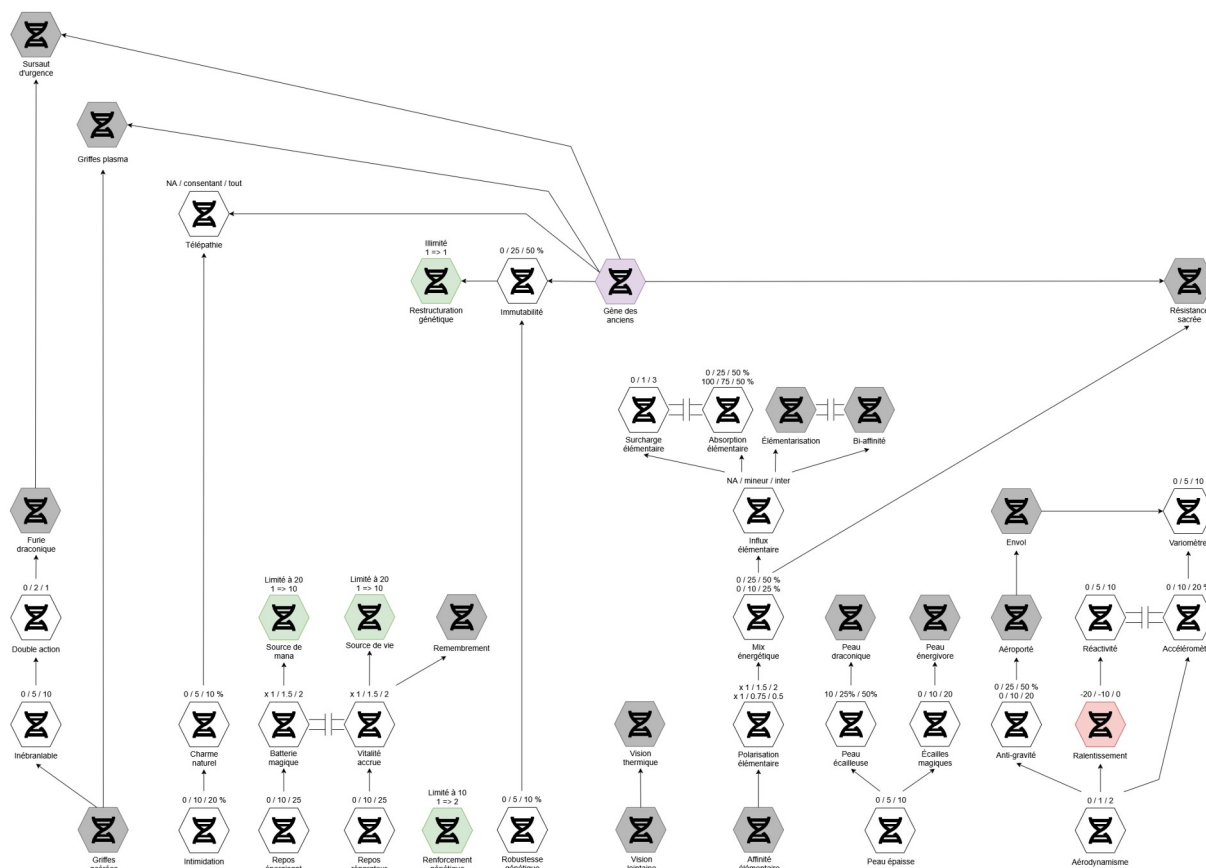
Intuition : 5

Contraintes :

- ✓ Requiert le gène inné « Gène des anciens »

Races et classes de personnages

Génétique



N°	Parent(s)	Nom	Type	Description	Commutatif avec
1	$\emptyset$	Affinité élémentaire	Inné	Choisis un élément, désigné ci-après comme « élément inné », et adopte l'ensemble des coefficients de résistance élémentaire de cet élément	$\emptyset$
2	1	Polarisation élémentaire	Normal	x1 / 1,5 / 2 sur les coefficients de résistance élémentaires strictement supérieurs à 1 et x1 / x0,75 / x0,5 ceux strictement inférieurs à 1	$\emptyset$
3	2	Mix énergétique	Normal	Diminue les coûts en PM des sorts élémentaires lié à l'élément inné de 0 / 25 % / 50 % et augmente ceux liés à d'autres éléments de 0 / 25 % / 50 %	$\emptyset$

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

4	Ø	Gène des anciens	Inné*	Permet d'incarner la classe « Q-Darast »	Ø
5	3, 4	Résistance sacrée	Inné	Tous les coefficients élémentaires de dégâts subis inférieurs strictement à 1 sont diminués de 1 (appliqué après « Polarisation élémentaire » dans le calcul)	Ø
6	3	Influx élémentaire	Normal	Octroie un sort Ø / mineur / mineur ou intermédiaire, lié à l'élément inné, gratuit par jour	Ø
7	6	Élémentarisation	Inné	Permet d'élémentariser sans coût ni jet et sans consommer d'action son arme avec l'élément inné. Si un sort d'élémentarisation existe, celui-ci doit tout de même être appris pour pouvoir bénéficier de cet effet	8
8	6	Bi-affinité	Inné	Octroie un second élément inné, les coefficients des deux éléments se multiplie entre eux avant d'appliquer tout bonus/malus. Le second élément ne peut pas neutraliser ou être neutralisé par le premier	7
9	Ø	Peau épaisse	Normal	La résistance physique est de 0 / 5 / 10	Ø
10	9	Peau écailleuse	Normal	La résistance physique est de 10 (flat) / 25 % / 50 %	Ø
11	10	Peau draconique	Inné	La résistance physique est désormais de 100% (75% si l'attaque est critique ou super-critique).	Ø
12	9	Écailles magiques	Normal	Réduit les dégâts des sorts (la réduction s'applique en dernier) de 0 / 10 / 20	Ø
13	12	Peau énergivore	Inné	Réduit les dégâts des sorts (la réduction s'applique en dernier) de 20 ou 10% (le plus grand des deux) et absorbe ce montant réduit pour régénérer les PM à hauteur de 50% du montant absorbé	Ø
14	Ø	Vision lointaine	Inné	Augmente drastiquement le champs de vision	Ø
15	14	Vision thermique	Inné	Octroie une vision thermique	Ø
16	Ø	Robustesse génétique	Normal	Octroie un bonus de 0 / 5 / 10 % sur les jets de mutation (chance)	Ø

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

17	4, 16	Immutabilité	Normal	Réduit le gain de point de mutation de 0 / 25 / 50%	Ø
18	17	Restructuration génétique	Spécial	Pour chaque point dépensé ici supprime une mutation mineure au choix	Ø
19	6	Absorption élémentaire	Normal	Le coefficient de résistance à l'élément inné passe à -1 s'il était supérieur à -1 et les dégâts de cet élément régénèrent désormais les PM à hauteur de 0 / 25% / 50% au détriment des PV qui sont régénérés désormais à hauteur de 100% / 75% / 50%	20
20	6	Surcharge élémentaire	Normal	Le coefficient de résistance à l'élément inné passe à -1 s'il était supérieur à -1 et la régénération en surplus lié à cet élément confère un bouclier élémentaire pendant 0 / 1 / 3 tours	19
21	Ø	Aérodynamisme	Normal	La vitesse de déplacement est augmentée de + 0 / 1 / 2 cases	Ø
22	21	Anti-gravité	Normal	Réduit les dégâts de chutes de 0 / 25 / 50 % et annule ceux inférieurs ou égaux à 0 / 10 / 20	Ø
23	22	Aéroporté	Inné	Permet de planer et d'annuler totalement les dégâts de chutes	Ø
24	23	Envol	Inné	Permet de voler à basse altitude	Ø
25	21	Ralentissement	Négatif	Octroie un malus d'esquive de -20 / -10 / 0	Ø
26	25	Réactivité	Normal	Octroie un bonus d'esquive de 0 / 5 / 10	27
27	21	Accéléromètre	Normal	Obtient un bonus de 0 / 10 / 20 % sur les jets pour doubler son déplacement	26
28	24, 27	Variomètre	Normal	Permet de se déplacer verticalement jusqu'à 0 / 5 / 10 unités sans consommer d'unité de déplacement standard	Ø
29	Ø	Griffes acérées	Inné	Octroie des griffes aussi tranchantes que de l'acier	Ø
30	4, 29	Griffes plasma	Inné	Les griffes peuvent désormais devenir aussi tranchantes que le plasma sans coût ni jet	Ø
31	29	Inébranlable	Normal	Octroie un bonus de parade de 0 / 5 / 10	Ø
32	31	Double action	Normal	Octroie une action supplémentaire tous les 0 / 2 / 1 tours	Ø

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

33	32	Furie draconique	Inné	Permet de déclencher (une fois par jour, en combat) la posture de furie draconique lorsque la santé mentale est inférieure ou égale à 25. A l'activation, se transforme complètement en dragon. Chaque tour, perds 50 PV et octroie 3 actions au lieu d'une au total. Pour sortir de posture, doit réussir un jet passif d'esprit avec un malus égal à deux fois la différence entre 25 et la santé mentale actuelle. Si la santé mentale atteint 0, perds le contrôle et attaque tout le monde sans pouvoir mettre fin à la posture (sauf réussite critique ou super-critique)	Ø
34	4, 33	Sursaut d'urgence	Inné	Lorsque vous êtes censé subir des dégâts fatals, vous résistez en demeurant à 1 PV, une seule fois par combat	Ø
35	Ø	Intimidation	Normal	Octroie + 0 / 10 / 20 pour intimider (charisme)	Ø
36	35	Charme naturel	Normal	Octroie + 0 / 5 / 10 pour draguer (charisme)	Ø
37	4, 36	Télépathie	Normal	Permet de communiquer télépathiquement avec des personnes Ø / consentantes / n'importe lesquels, appartenant à une race évoluée	Ø
38	Ø	Repos réparateur	Normal	Augmente la régénération naturelle lors des repos de 0 / 10 / 25 PV	Ø
39	Ø	Repos énergisant	Normal	Augmente la régénération naturelle lors des repos de 0 / 10 / 25 PM	Ø
40	38	Vitalité accrue	Normal	Multiplie les PV max par 0 / 1.5 / 2	41
41	39	Batterie magique	Normal	Multiplie les PM max par 0 / 1.5 / 2	40
42	40	Remembrement	Inné	Les membres perdus (bras, jambes, queue) repoussent au bout d'un jour	Ø
43	40	Source de vie	Spécial	Pour chaque point dépensé ici (max : 20), augmente les PV max de manière permanente de 10	Ø
44	41	Source de mana	Spécial	Pour chaque point dépensé ici (max : 20), augmente les PM max de manière permanente de 10	Ø

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

45	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
----	---	---------------------------	---------	--	---

*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

Fées

Les fées sont des créatures très petites et volantes. Leur petite taille leur permet de se faufiler là où les autres ne peuvent se rendre normalement et en font des alliés hors pairs. Les fées, sont largement portés sur le soutien et l'assistance, les rendant indispensable pour maximiser la sécurité de toute expédition.

Talents naturels :

- ◆ Riquiqui : Possède une taille d'à peine une ou deux dizaines de centimètres
- ◆ Créature ailée : Permet de voler à basse altitude

Contraintes de race : *aucune contrainte de race*

Standard

Intuition : 4

Contraintes : *aucune contrainte de classe*

Q-Pixies

Intuition : 5

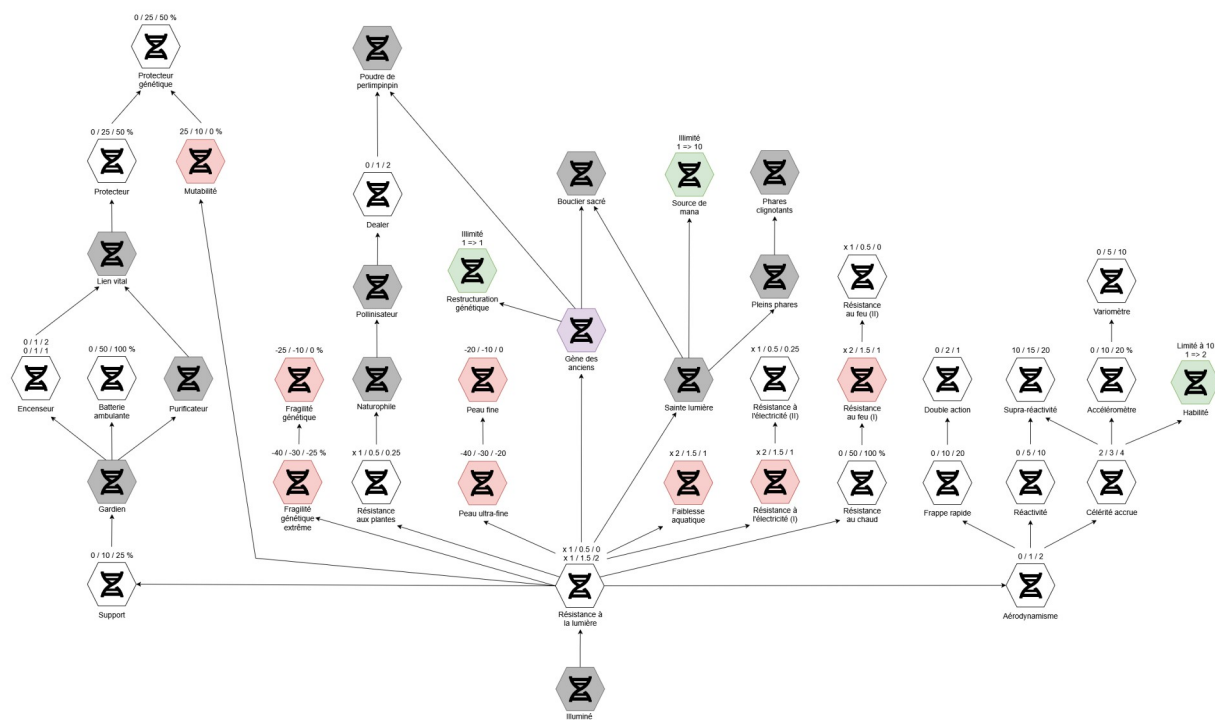
Contraintes :

- ✓ Requiert le gène inné « Gène des anciens »

Génétique

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages



N°	Parent(s)	Nom	Type	Description	Commutatif avec
1	∅	Illuminé	Inné	Le personnage démarre avec 1 light point supplémentaire	∅
2	1	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	∅
3	2	Sainte lumière	Inné	Les dégâts de lumières subis sont multipliés par -1 et ceux d'ombre par 4	∅
4	2	Gène des anciens	Inné*	Permet d'incarner la classe « Q-Pixies »	∅
5	2	Support	Normal	Octroie un bonus de soin de 0 / 10 / 25% pour soigner un allié et un malus de 0 / 10 / 25% pour se soigner soi-même	∅
6	5	Gardien	Inné	Permet de se lier à un allié via un rituel particulier. Le lien ne peut-être défait, mais il est possible de changer d'allié en accomplissant à nouveau le rituel. Si l'allié lié meurt, vous mourrez également	∅

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

7	6	Encenseur	Normal	Prolonge la durée des effets positifs de l'allié lié de 0 / 1 / 2 tours mais réduit la durée des effets positifs sur soi de 0 / 1 / 1 tour	Ø
8	6	Purificateur	Inné	Réduit la durée des effets négatifs de l'allié lié de 1 tour mais augmente la durée des vôtres de 1 tour également	Ø
9	6	Batterie ambulante	Inné	Votre allié lié peut utiliser vos PM avec votre accord à la place des siens, jusqu'à un maximum de 0 / 50% / 100% de vos PM max	Ø
10	7, 8	Lien vital	Inné	Octroie un bonus de soin de 50% pour soigner l'allié lié	Ø
11	10	Protecteur	Normal	Transfère 0 / 25% / 50% des dégâts reçu par l'allié lié à vous	Ø
12	2	Fragilité génétique extrême	Négatif	Octroie un malus de -40 / -30 / -25 % sur les jets de mutation (chance)	Ø
13	12	Fragilité génétique	Négatif	Octroie un malus de -25 / -10 / 0 % sur les jets de mutation (chance)	Ø
14	2	Mutabilité	Négatif	Augmente le gain de point de mutation de 25 % / 10 % / 0	Ø
15	11, 14	Protecteur génétique	Normal	Transfère 0 / 25% / 50% des gains de Pμ reçu par l'allié lié à vous	Ø
16	2	Résistance aux plantes	Normal	Les dégâts de plantes subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0.25	Ø
17	16	Naturophile	Inné	Immunise aux effets des plantes et aux dégâts des plantes	Ø
18	17	Pollinisateur	Inné	En ingérant une plante, permet de produire une poudre magique ayant les même propriétés que la plante, pendant 3 tours ou 5 minutes	Ø
19	18	Dealer	Normal	Permet de conserver les effets de 0 / 1 / 2 plantes absorbées via « Pollinisateur » indéfiniment. Chaque poudre peut être changée à volonté ou abandonnée lorsque le détenteur le souhaite	Ø

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

20	4, 19	Poudre de perlimpinpin	Inné	Se transforme en poudre de fée en mourant, ayant des propriétés magiques sans égal	Ø
21	2	Faiblesse aquatique	Négatif	Les dégâts d'eau subis sont multipliés par 2 / 1.5 / 1	Ø
22	2	Résistance au chaud	Normal	Octroie une résistance aux effets liés à la chaleur équivalente à 0 / 50 / 100 %	Ø
23	22	Résistance au feu I	Négatif	Les dégâts de feu subis sont multipliés par 2 / 1.5 / 1	Ø
24	23	Résistance au feu II	Normal	Les dégâts de feu subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0	Ø
25	2	Résistance à l'électricité I	Négatif	Les dégâts d'électricité subis sont multipliés par 2 / 1.5 / 1	Ø
26	25	Résistance à l'électricité II	Normal	Les dégâts d'électricité subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0.25	Ø
27	3	Pleins phares	Inné	Produit de la lumière automatiquement avec ses ailes dès que la luminosité ambiante est trop faible pour voir normalement	Ø
28	2	Peau ultra-fine	Négatif	La résistance physique est de -40 / -30 / -20	Ø
29	28	Peu fine	Négatif	La résistance physique est de -20 / -10 / 0	Ø
30	2	Aérodynamisme	Normal	La vitesse de déplacement est augmentée de + 0 / 1 / 2 cases	Ø
31	30	Réactivité	Normal	Octroie un bonus d'esquive de 0 / 5 / 10	Ø
32	30	Célérité accrue	Normal	La vitesse de déplacement est augmentée de + 2 / 3 / 4 cases	Ø
33	32	Accéléromètre	Normal	Obtient un bonus de 0 / 10 / 20 % sur les jets pour doubler son déplacement	Ø
34	32	Variomètre	Normal	Permet de se déplacer verticalement jusqu'à 0 / 5 / 10 unités sans consommer d'unité de déplacement standard	Ø
35	31, 32	Supra-réactivité	Normal	Octroie un bonus d'esquive de 10 / 15 / 20	Ø
36	30	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
37	36	Double action	Normal	Octroie une action supplémentaire tous les 0 / 2 / 1 tours	Ø

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

38	3, 4	Bouclier sacré	Inné	Octroie un bouclier qui immunise à toute attaque et ses effets avant de se détruire. Le bouclier se régénère au bout de 3 tours sans subir de dégâts. Les dégâts transférés par « protecteur » ignorent ce bouclier et n'empêche pas sa régénération non plus	Ø
39	4	Restructuration génétique	Spécial	Pour chaque point dépensé ici supprime une mutation mineure au choix	Ø
40	3	Source de mana	Spécial	Pour chaque point dépensé ici, augmente les PM max de manière permanente de 10	Ø
41	32	Habileté	Spécial	Pour chaque point dépensé ici (max : 10), octroie un bonus permanent de 2 points en agilité en respectant le maximum de la statistique	Ø
42	27	Phares clignotants	Inné	Permet de désactiver et contrôler la lumière émise par les ailes dans les endroits sombre	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

Félinyas

Les Félinyas sont des êtres mi-humain, mi-félins, doté d'une agilité et d'une dextérité sans égal. Malins, rusés et fûtés, les Félinya ont toujours su s'adapter et survivre à tous ce qui les menaçaient, en faisant une des races les plus remarquable de Cernunnia.

Talents naturels :

- ◆ Attributs félins : Possède des attributs de félins, tel qu'une queue, des moustaches de félins, des dents de félins, ...

Contraintes de race : *aucune contrainte de race*

Standard

Intuition : 4

Contraintes : *aucune contrainte de classe*

Q-Félinyas

Intuition : 4

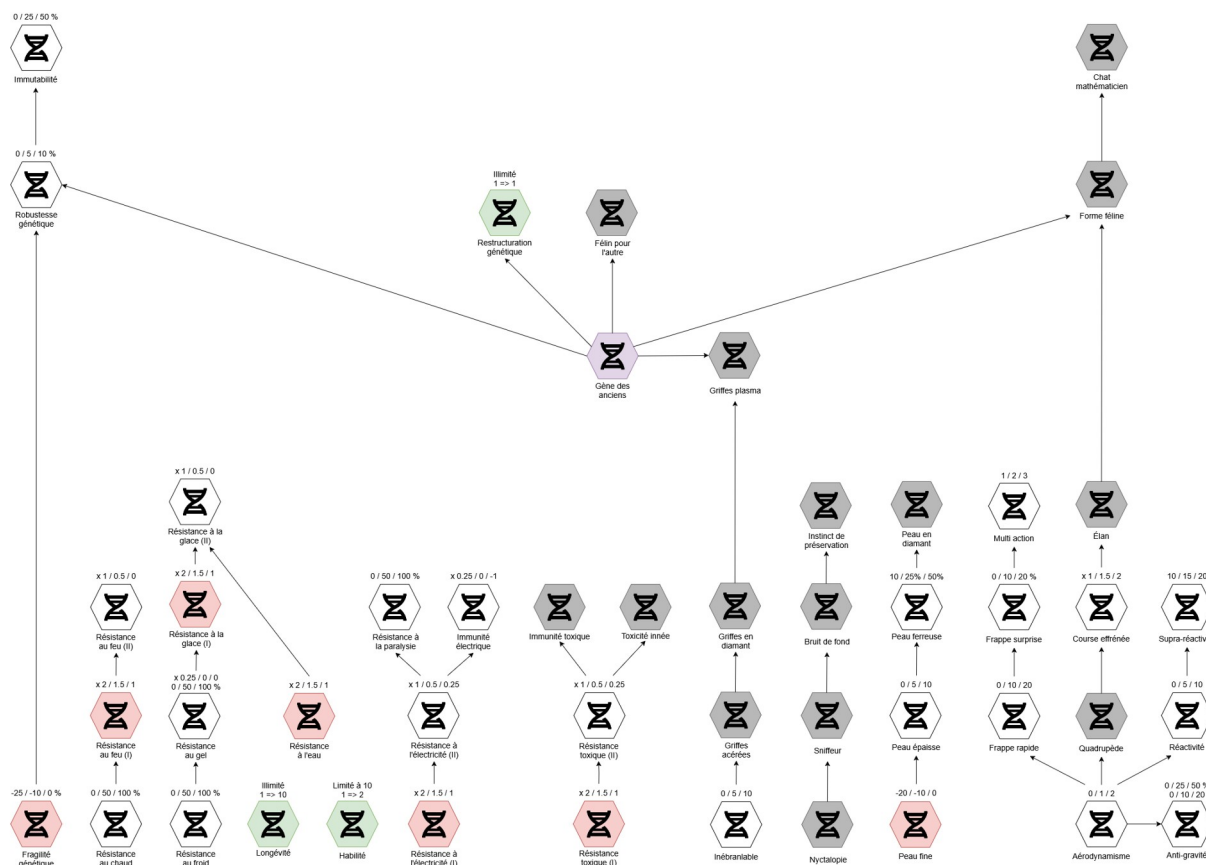
Contraintes :

- ✓ Requiert le gène inné « Gène des anciens »

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

Génétique



N°	Parent(s)	Nom	Type	Description	Commutatif avec
1	∅	Gène des anciens	Inné*	Permet d'incarner la classe « Q-Félinya »	∅
2	∅	Aérodynamisme	Normal	La vitesse de déplacement est augmentée de + 0 / 1 / 2 cases	∅
3	2	Réactivité	Normal	Octroie un bonus d'esquive de 0 / 5 / 10	∅
4	3	Supra-réactivité	Normal	Octroie un bonus d'esquive de 10 / 15 / 20	∅
5	2	Quadrupède	Inné	Permet de se déplacer aussi bien à 2 pattes qu'à 4 pattes, mais changer de l'un à l'autre qu'une fois par tour	∅
6	5	Course effrénée	Normal	En courant à 4 pattes, multiplie par 1 / 1.5 / 2 la vitesse de déplacement	∅

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

7	6	Élan	Inné	Permet de se mettre à courir rapidement en passant de 2 à 4 pattes puis d'attaquer au corps à corps une cible	Ø
8	1, 7	Forme féline	Inné	Permet de se transformer entièrement en félin. La transformation fonctionne comme pour le passage à 4 pattes, mais consomme désormais une action et est compatible avec le talent « Élan »	Ø
9	2	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
10	9	Frappe surprise	Normal	Octroie un bonus de 0 / 10 / 20 % sur les attaques surprises	Ø
11	10	Multi action	Normal	Octroie 1 / 2 / 3 actions par tour	Ø
12	Ø	Résistance au chaud	Normal	Octroie une résistance aux effets liés à la chaleur équivalente à 0 / 50 / 100 %	Ø
13	12	Résistance au feu I	Négatif	Les dégâts de feu subis sont multipliés par 2 / 1.5 / 1	Ø
14	13	Résistance au feu II	Normal	Les dégâts de feu subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0	Ø
15	Ø	Résistance au froid	Normal	Octroie une résistance aux effets liés au froid équivalente à 0 / 50 / 100 %	Ø
16	15	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
17	16	Résistance à la glace I	Négatif	Les dégâts de glace et de gel subis sont multipliés par 2 / 1.5 / 1	Ø
18	17, 19	Résistance à la glace II	Normal	Les dégâts de glace et de gel subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0	Ø
19	Ø	Résistance à l'eau	Négatif	Les dégâts d'eau subis sont multipliés par 2 / 1.5 / 1	Ø
20	Ø	Résistance à l'électricité I	Négatif	Les dégâts d'électricité subis sont multipliés par 2 / 1.5 / 1	Ø
21	20	Résistance à l'électricité II	Normal	Les dégâts d'électricité subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0.25	Ø
22	21	Immunité électrique	Normal	Les dégâts d'électricité subis sont multipliés par 0.25 / 0 / -1	Ø

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

23	21	Résistance à la paralysie	Normal	Réduit la durée des effets de paralysie de 0 / 50 / 100%	Ø
24	Ø	Nyctalopie	Inné	Permet de voir dans le noir	Ø
25	Ø	Résistance toxique I	Négatif	Les dégâts de poison subis sont multipliés par 2 / 1.5 / 1	Ø
26	25	Résistance toxique II	Normal	Les dégâts de poison subis sont multipliés par 1 / 0.5 / 0.25	Ø
27	26	Immunité toxique	Inné	Insensible aux dégâts de poison	Ø
28	26	Toxicité innée	Inné	Le sang produit une toxine puissante provoquant un empoisonnement à son contact par une autre cible non immunisée	Ø
29	Ø	Peau fine	Négatif	La résistance physique est de -20 / -10 / 0	Ø
30	29	Peau épaisse	Normal	La résistance physique est de 0 / 5 / 10	Ø
31	30	Peau ferreuse	Normal	La résistance physique est de 10 (flat) / 25% / 50%	Ø
32	31	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).	Ø
33	Ø	Inébranlable	Normal	Octroie un bonus de parade de 0 / 5 / 10	Ø
34	33	Griffes acérées	Inné	Octroie des griffes aussi tranchantes que de l'acier	Ø
35	34	Griffes en diamant	Inné	Les griffes peuvent désormais devenir aussi tranchantes que le diamant sans coût ni jet	Ø
36	1, 35	Griffes plasma	Inné	Les griffes peuvent désormais devenir aussi tranchantes que le plasma sans coût ni jet	Ø
37	24	Sniffeur	Inné	Possède un odorat plus développé ce qui permet d'identifier et suivre des odeurs en plus de pouvoir sentir davantage que la moyenne	Ø
38	37	Bruit de fond	Inné	Possède une ouïe plus fine qui permet d'entendre de plus loin et plus de son	Ø
39	38	Instinct de préservation	Inné	Peut sentir à l'aide d'un jet d'intuition passif réussi l'hostilité d'une cible, et octroie dans ce cas une action d'opportunité	Ø

The Tale of Great Cosmos

Races et classes de personnages

40	Ø	Fragilité génétique	Négatif	Octroie un malus de -25 / -10 / 0 % sur les jets de mutation (chance)	Ø
41	40	Robustesse génétique	Normal	Octroie un bonus de 0 / 5 / 10 % sur les jets de mutation (chance)	Ø
42	1, 41	Immutabilité	Normal	Réduit le gain de point de mutation de 0 / 25 / 50%	Ø
43	1	Félin pour l'autre	Inné	Permet de communiquer avec n'importe quel félin	Ø
44	8	Chat mathématicien	Inné	Possède 9 vies, chaque fois que les PV tombent à 0 ou moins, vous perdez 1 vie définitivement et régénérez l'entièreté de vos PV immédiatement. Si vous n'avez plus de vie, vous ne pouvez pas être réanimé non plus	Ø
45	2	Anti-gravité	Normal	Réduit les dégâts de chutes de 0 / 25 / 50 % et annule ceux inférieurs ou égaux à 0 / 10 / 20	Ø
46	Ø	Longévité	Spécial	Pour chaque point dépensé ici, augmente les PV max de manière permanente de 10	Ø
47	Ø	Habileté	Spécial	Pour chaque point dépensé ici (max : 10), octroie un bonus permanent de 2 points en agilité en respectant le maximum de la statistique	Ø
48	Ø	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.