

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

En fonction du choix de votre race, il vous est possible de choisir éventuellement une affiliation. Votre affiliation vous donne des droits et devoirs envers le ou les organismes liés, mais vous octroie également à la fois un réseau d'information et des avantages directs sur votre personnage. La liste des affiliations existantes est évolutive et dépend de l'extension et la période à laquelle vous jouez. La liste actuelle n'est valable que pour l'extension « Abyssal Dive : The Ancient Fortress » à partir de l'an 1400 du 2^e cycle.

Table des matières

Races humanoïdes.....	2
Marchand.....	2
Éclaireur.....	3
Chasseur.....	4
Informateur.....	5
Médecin.....	6
Cuisinier.....	7
Mercenaire.....	8
Mécanicien.....	9
Humanoïdes détenteurs de mana.....	10
Alchimiste.....	10
Prêtre d'Elyôn.....	11
Artificier.....	12
Descendants des anciens.....	13
Politicien.....	13
Archimage.....	15
Apôtre d'Elyôn.....	17

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Races humanoïdes

Marchand

Niveau Minimum : 0

Niveau Maximum : 5

Peut quitter l'affiliation sans conséquence, jusqu'au niveau : 1 (inclus)

Conditions d'évolution pour chaque niveau :

1. L'aventurier doit obtenir une licence auprès de la guilde des marchands et réaliser sa première vente dans la semaine qui suit, sans quoi sa licence est révoquée, l'affiliation retirée et ce à vie.
2. L'aventurier doit réaliser un bénéfice régulier élevé (seuil déterminé par le MJ)
3. L'aventurier doit mettre en place un programme de fidélité pour ses clients réguliers
4. L'aventurier doit obtenir une autorisation auprès de la guilde des marchands puis ouvrir une boutique dans la forteresse
5. L'aventurier doit se faire élire membre de la guilde des marchands

Conséquences au départ, en fonction du niveau :

2. L'aventurier doit s'acquitter d'une taxe auprès de la guilde des marchands d'un montant égal à 25% de son chiffre d'affaire des trois derniers mois
3. Conséquence ci-dessus + L'aventurier doit verser une indemnité fixée par la guilde des marchands à chacun des membres du programme de fidélité du marchand
4. La guilde saisit l'intégralité des biens et de la boutique du marchand. Celui-ci est ensuite placé sur liste noire des autres marchands qui triplent tous leurs prix pour l'ex-marchand
5. La guilde place un ordre de recherche « mort ou vif » sur l'aventurier. S'il est ramené vivant, la guilde se chargera de son exécution

Talents (X désigne le niveau d'affiliation) :

→ Niveau 1 :

- Profit personnel : Permet de percevoir un bonus sur vos ventes de 5X %
- Marchandage : +3X% pour négocier un prix d'achat ou de vente (charisme)
- Marge requise : Interdiction de vendre à perte

→ Niveau 3 :

➤ Au choix :

- ◆ Marchand honnête : +5% pour convaincre un acheteur (charisme)
- ◆ Marchand véreux : +10% pour arnaquer un acheteur (charisme) et -5% sur le bonus de vente. Les tentatives d'arnaques échouées peuvent être dénoncées ce qui peut entraîner des sanctions financières supplémentaires.

→ Niveau 5 :

- Investissement : Peut investir dans des boutiques concurrentes, les racheter ou fusionner avec. Permet également de créer et gérer des succursales

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Éclaireur

Niveau Minimum : 1

Niveau Maximum : 3

Peut quitter l'affiliation sans conséquence, jusqu'au niveau : 3 (inclus)

Conditions d'évolution pour chaque niveau :

2. A détecté 10 pièges et subit au moins une mutation à cause de son activité
3. A détecté 25 pièges et subit au moins une mutation majeure

Conséquences au départ, en fonction du niveau : *aucune*

Talents (X désigne le niveau d'affiliation) :

- ➔ Niveau 1 :
 - Détection : +5X % pour détecter un piège
 - Préservation : Permet X fois par jour d'encaisser un effet négatif (hors mort) sans le subir en échange d'un montant proportionnel de points de mutation

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Chasseur

Niveau Minimum : 0

Niveau Maximum : 3

Peut quitter l'affiliation sans conséquence, jusqu'au niveau : 0 (inclus)

Conditions d'évolution pour chaque niveau :

1. Doit réussir sa première chasse sur une créature de taille moyenne au minimum
2. Doit capturer et apprivoiser une créature sauvage
3. Doit réaliser un rituel pour transformer une de ses créature apprivoisée en familier

Conséquences au départ, en fonction du niveau :

1. L'aventurier doit relâcher toutes ses créatures apprivoisées. Toutes les créatures sauvages seront désormais plus hostiles envers l'aventurier et il ne pourra pas redevenir chasseur
2. Même conséquence qu'au niveau 1
3. Même conséquence qu'aux niveaux 1 et 2 + les créatures apprivoisées sentent le manque de loyauté de leur maître et l'attaquent. Les créatures continueront de le traquer s'il parvient à s'enfuir. Les familiers disparaissent définitivement en infligeant le montant de leur PV max à leur ancien maître

Talents (X désigne le niveau d'affiliation) :

➔ Niveau 1 :

- Capture : Permet de capturer et d'apprivoiser des créatures sauvages
- Traque : +5X % pour chasser des créatures inoffensives

➔ Niveau 2 :

- Lien sauvage : Les créatures apprivoisées possèdent un niveau de loyauté entre 0 et 100 qui évolue au fil du temps
- Fidèle compagnon : Permet d'effectuer le rituel pour transformer une créature apprivoisée de loyauté 100 en familier

➔ Niveau 3 :

- Maître chasseur : +10% sur la capture et l'apprivoisement des créatures sauvages
- Odeur de confiance : +20% en discrétion pour chasser (agilité)

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Informateur

Niveau Minimum : 0

Niveau Maximum : 5

Peut quitter l'affiliation sans conséquence, jusqu'au niveau : 1 (inclus)

Conditions d'évolution pour chaque niveau :

1. Doit se faire enregistrer comme informateur auprès de l'office des informateurs
2. Doit passer un permis spécial et s'acquitter d'une somme importante auprès de l'office des informateurs
3. Doit réussir une mission spéciale d'espionnage d'une cible pour le compte du bureau de l'office des informateurs
4. Doit être un descendant des anciens, et réussir une mission spéciale d'espionnage d'un groupuscule pour le compte du bureau de l'office des informateurs
5. Doit recevoir l'approbation du bureau de l'office des informateurs

Conséquences au départ, en fonction du niveau :

2. L'informateur doit payer une amende équivalente à 75% de tout ce qu'il possède. En cas de refus ses biens pourront être saisis et l'aventurier emprisonné
3. Même conséquence qu'au niveau 2 + l'aventurier sera placé sous surveillance constante
4. Tous les biens et fonds monétaires de l'aventurier sont saisis, et sera placé sous surveillance, toute tentative de divulguer quelque information classifiée ou de s'affilier à une autre organisation sera passible d'une exécution immédiate
5. Tous les biens et fonds monétaires de l'aventurier sont saisis, le bureau commanditera également l'élimination définitive de l'aventurier

Talents (X désigne le niveau d'affiliation) :

- ➔ Niveau 1 :
 - Oreille baladeuse : +5X % pour écouter furtivement une conversation sans se faire remarquer
 - Accréditation : Les informateurs ont accès à des informations plus ou moins classifiées en fonction de leur niveau. Un informateur peut obtenir des informations classifiées de rang X assez facilement. La détention, la revente ou le partage d'information de rang supérieur à X est illégale et passible de sanction (hors dérogation)
- ➔ Niveau 2 :
 - Infiltration : +5(X-1) % en infiltration (agilité)
- ➔ Niveau 3 :
 - Manipulation : +5(X-2) % en manipulation (charisme)
- ➔ Niveau 4 :
 - Bruit de couloir : +5(X-3) % pour répandre une rumeur, vraie ou fausse (charisme)

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Médecin

Niveau Minimum : 0

Niveau Maximum : 5

Peut quitter l'affiliation sans conséquence, jusqu'au niveau : 4 (inclus)

Conditions d'évolution pour chaque niveau :

1. Doit terminer son apprentissage et obtenir son diplôme
2. Doit avoir soigné un total d'au moins 500 PV
3. Doit avoir sauvé quelqu'un d'inconscient ($PV \leq 0$)
4. Doit avoir réalisé 3 des conditions suivantes :
 - Avoir soigné un total d'au moins 1000 PV
 - Avoir guéri un poison, une maladie ou malédiction au moins 10 fois
 - Avoir pratiqué au moins 5 opérations chirurgicales
 - Avoir administré au moins 5 thérapies géniques
5. Doit avoir soigné un total d'au moins 2500 PV et avoir été reconnu par l'ordre des grands médecins

Conséquences au départ, en fonction du niveau :

5. Possède l'interdiction formelle d'exercer tout soin quel qu'il soit à vie. Si la règle est enfreinte, l'ex médecin sera exilé de la forteresse

Talents (X désigne le niveau d'affiliation) :

- ➔ Niveau 1 :
 - Herboriste : +3X % pour analyser un composé naturel (plante, liquide, ...) et en déduire ses propriétés curatives et/ou néfastes
 - Pansement des héros : Augmente l'efficacité des soins prodigués de 5X %
 - Remèdes artisanaux : Permet de fabriquer divers remèdes en fonction du niveau du médecin. A l'exceptions des remèdes mentionnés et débloqués aux niveaux supérieurs ci-dessous, tous les remèdes peuvent être fabriqués dès le niveau 1
- ➔ Niveau 2 :
 - Précision chirurgicale : +5(X-1) % pour opérer ou amputer quelqu'un sans complication
 - Remèdes artisanaux + : Permet désormais de fabriquer les remèdes anti-poison et de soin modérés (équivalent aux potions de soin +)
- ➔ Niveau 3 :
 - Remèdes artisanaux ++ : Permet désormais de fabriquer les remèdes capable de ranimer les cibles inconscientes ($PV \leq 0$)
- ➔ Niveau 4 :
 - Remèdes artisanaux max : Permet désormais de fabriquer les thérapies géniques et les remèdes de soin majeurs (équivalent aux potion de soin ++)

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Cuistot

Niveau Minimum : 0

Niveau Maximum : 5

Peut quitter l'affiliation sans conséquence, jusqu'au niveau : 5 (inclus)

Conditions d'évolution pour chaque niveau :

1. Doit réussir à cuisiner un plat assez complexe, n'importe lequel
2. Doit cuisiner un repas pour au moins 4 personnes ainsi que soigner au moins 100 PV et/ou PM par personne durant ce dernier
3. Doit obtenir 1 cuillère en bois au Guide Michèle
4. Doit obtenir 2 cuillères en bois au Guide Michèle
5. Doit obtenir 3 cuillères en bois au Guide Michèle

Conséquences au départ, en fonction du niveau : *aucune*

Talents (X désigne le niveau d'affiliation) :

- Niveau 1 :
 - Arômes exquis : +3X % pour analyser un composé naturel (plante, liquide, ...) et en déduire ses propriétés culinaires
 - Tambouille : Permet de cuisiner sans coût ni jet et sans rater son plat. Nécessite tout de même le matériel et les ingrédients nécessaires. Les plats cuisinés revigorent et restaurent PV et/ou PM et/ou peuvent également retirer des effets entravant
- Niveau 2 :
 - Guide Michèle : Tout cuistot de ce rang ou supérieur est inscrit dans le guide de la mère Michèle, la plus grande cheffe cuistot renommée de l'Histoire de la Forteresse. Le guide a pour vocation de répertorier tous les plus grands cuistots existant et de les classer en leur attribuant entre 0 et 3 cuillères en bois, la plus haute distinction gastronomique. Perdre ces distinctions signifie être rétrogradé sur son niveau d'affiliation.
- Niveau 3 :
 - Cauchemar dans le chaudron : Permet de cuisiner tout et n'importe quoi, lorsque des ingrédients anormaux sont cuisinés, le personnage effectue un jet de chance passif qui déterminera les conséquences de sa mixture

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Mercenaire

Niveau Minimum : 0

Niveau Maximum : 4

Peut quitter l'affiliation sans conséquence, jusqu'au niveau : 0 (exclus)

Conditions d'évolution pour chaque niveau :

1. Doit réussir un test de survie fixé par un ou plusieurs autres mercenaires
2. Doit remplir 3 contrats pour lesquels le(s) client(s) est satisfait
3. Doit rejoindre ou créer une bande de mercenaire
4. Doit éliminer une bande rivale de mercenaire

Conséquences au départ, en fonction du niveau :

0. Les mercenaires ayant soumis le test à l'aventurier tenteront de l'éliminer
1. L'aventurier est traité comme un parias et condamné à l'exil, s'il tente de revenir dans la forteresse, des mercenaires tenteront sûrement de lui faire la peau
2. Même conséquence qu'au niveau 1
3. Même conséquence qu'aux niveaux 1 et 2 + Les membres de la bande de mercenaire de l'aventurier le traqueront pour l'éliminer. S'il était chef de la bande, un nouveau chef sera choisi pour le remplacer
4. Même conséquence qu'au niveau 3 + d'autres bandes rivales pourront s'ajouter à la traque de l'aventurier

Talents (X désigne le niveau d'affiliation) :

- Niveau 0 :
 - Honneur : La survie des personnes à protéger est primordiale, si l'une d'elle venait à se faire tuer, le mercenaire serait condamné à mort ou à l'exil permanent pour déshonneur
- Niveau 1 :
 - Prime de risque : Permet d'augmenter ses tarifs en toute légalité en cas de risque imprévue ou d'obtenir un dédommagement de la part d'un employeur après coups
 - Le plus offrant : Permet de rompre un accord si un autre accord plus alléchant est proposé
 - Interposition : En posture défensive ou Illumination, permet de bloquer un coup (parade) pour n'importe quelle cible à proximité
- Niveau 2 :
 - Opportuniste : En début de combat, obtient une action d'opportunité
 - Duelliste : En posture défensive ou illumination obtient un bonus de parade de $5(X-1)\%$ et obtient le droit de contre-attaquer avec une attaque simple en posture offensive ou sépulcrale en cas d'attaque au corps à corps

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Mécanicien

Niveau Minimum : 0

Niveau Maximum : 5

Peut quitter l'affiliation sans conséquence, jusqu'au niveau : 4 (inclus)

Conditions d'évolution pour chaque niveau :

1. Doit avoir réparé son premier système mécanique et/ou électronique
2. Doit avoir réparé sans assistance au moins 5 systèmes mécaniques et/ou électroniques
3. Doit avoir réparé un véhicule lourdement endommagé (incapable de bouger)
4. Doit avoir conçu son premier prototype de système mécanique et/ou électronique novateur
5. Doit obtenir un permis spécial et suivi la formation pour l'analyse des systèmes anciens

Conséquences au départ, en fonction du niveau :

5. L'aventurier en sait trop, il est condamné à mort et une prime est placée sur sa tête pour sa capture mort ou vif

Talents (X désigne le niveau d'affiliation) :

- Niveau 1 :
 - Rafistolage : +3X % pour réparer un système mécanique et/ou électronique connu
- Niveau 2 :
 - Vous avez compris ? : +5(X-1) % pour analyser un système mécanique et/ou électronique et tenter d'en comprendre le fonctionnement sous-jacent
 - Pilote : Autorise le pilotage planétaire et astral
- Niveau 3 :
 - ·S : Réduit le niveau de stress lors du pilotage de 1 niveau
 - Conception : +5(X-2) % pour concevoir un système mécanique et/ou électronique
- Niveau 5 :
 - Rétro-compatibilité : Permet désormais d'analyser, comprendre et réparer certains systèmes anciens

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Humanoïdes détenteurs de mana

Alchimiste

Niveau Minimum : 0

Niveau Maximum : 5

Peut quitter l'affiliation sans conséquence, jusqu'au niveau : 3 (inclus)

Conditions d'évolution pour chaque niveau :

1. Doit réaliser une potion de soin
2. Doit réaliser une potion de soin concentrée ++ de bonne qualité
3. Doit réaliser un élixir de phœnix de bonne qualité
4. Doit passer l'examen de maître alchimiste
5. Doit créer sa propre recette alchimique et la faire publier au guide alchimique officiel

Conséquences au départ, en fonction du niveau :

4. L'alchimiste est arrêté puis torturé. Une fois relâché, il possède un malus de 50% sur tout jet d'alchimie et une interdiction de toute pratique alchimique sous peine d'exil ou de mort
5. L'alchimiste est condamné à mort

Talents (X désigne le niveau d'affiliation) :

→ Niveau 1 :

- Standards qualitatifs : lors de la préparation d'une potion, le résultat du jet produira une potion de plus ou moins bonne qualité :
 - ◆ Échec : une potion de qualité médiocre est produite. L'effet d'une telle potion est réduit de moitié
 - ◆ Réussite critique : une potion de bonne qualité est produite. L'effet d'une telle potion est augmenté de 25%
 - ◆ Échec critique : aucune potion n'est produite
 - ◆ Réussite super-critique : une potion de tier supérieur de bonne qualité est produite
 - ◆ Échec super-critique : une explosion se produit détruisant le matériel utilisé et infligeant des dégâts
- Compétences alchimiques : +5X % en alchimie

→ Niveau 2 :

- Expertise alchimique : +5(X-1) % sur la marge de réussite critique en alchimie

→ Niveau 4 :

- Maîtrise alchimique : -5% sur la marge d'échec critique en alchimie
- Vue analytique : Permet de connaître la composition et l'effet de toute création alchimique sans faire de jet

→ Niveau 5 :

- Ambivalence : Permet d'utiliser ses PV à la place des PM et inversement
- Transmutation : Permet d'utiliser l'alchimie pour transmuter n'importe quoi selon le principe d'échange équivalent. Utiliser la transmutation sur un être vivant entraînera une exclusion définitive de l'affiliation et les conséquences qui s'y rapporte

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Prêtre d'Elyôn

Niveau Minimum : 0

Niveau Maximum : 3

Peut quitter l'affiliation sans conséquence, jusqu'au niveau : 1 (inclus)

Conditions d'évolution pour chaque niveau :

1. Doit avoir le gène inné « Sainte lumière », doit avoir suivi les enseignement d'un mentor étant prêtre ou apôtre de niveau 2 ou plus, puis doit être ordonné prêtre à son tour par l'église
2. Doit avoir été prêtre depuis 6 mois au moins puis doit passer 1 jour complet à prier à l'extérieur de la forteresse, sans manger ni boire ni s'arrêter de prier
3. Doit s'exiler en pèlerinage en dehors de la forteresse pendant 1 mois sans avoir le droit d'emporter quoi que ce soit au départ. Durant le pèlerinage, le prêtre devra prier au moins 1 fois par jour

Conséquences au départ, en fonction du niveau :

2. Le prêtre ayant perdu ses talents liés à l'affiliation est condamné à l'exil. Il devra effectuer le rituel de pénitence pour être pardonné avant d'être gracié. Il peut refuser d'effectuer le rituel et ne peut pas être condamné à l'exil, mais dans ce cas il demeurera comme un paria et ne pourra plus obtenir d'affiliation
3. Même conséquence qu'au niveau 2, mais cette fois il ne peut refuser sa sanction. De plus s'il accomplit le rituel, bien que gracié, il sera traité néanmoins comme un paria et ne pourra plus obtenir d'affiliation

Talents (X désigne le niveau d'affiliation) :

➔ Niveau 1 :

- Prière salvatrice : Une fois par jour, prier Elyôn restaure $5X + Xd20$ PV et PM
- Exorcisme : Permet de purger les malédictions affectant d'autres personnes par la prière et en sacrifiant des PM proportionnels à la puissance de la malédiction purgée. Lorsque le prêtre n'a plus assez de PM, il puise dans ses PV. Enfin il ne peut utiliser ce talent s'il est lui même en proie à une malédiction
- Lumière divine : Les prêtres/apôtres peuvent apprendre et utiliser des compétences divines d'ordre adaptées à leur niveau. Le niveau X d'un prêtre/apôtre correspond directement au niveau de puissance d'une compétence : Mineur, Intermédiaire, Majeur, Supérieur et enfin Transcendant

➔ Niveau 2 :

- Don de soi : Permet de transférer ses propres PV à une cible en la touchant avec une efficacité de $25 + 25(X-2)$ %

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Artificier

Niveau Minimum : 0

Niveau Maximum : 3

Peut quitter l'affiliation sans conséquence, jusqu'au niveau : 0 (inclus)

Conditions d'évolution pour chaque niveau :

1. Doit avoir appris à fabriquer des engins explosifs et en avoir testé une dizaine
2. Doit s'être fait prendre dans sa propre explosion et doit avoir pulvériser au moins une dizaine de choses avec ses explosions
3. Doit avoir fait péter une créature gigantesque avec une explosion

Conséquences au départ, en fonction du niveau :

1. N'a plus le droit de commercialiser ses engins explosifs
2. Même conséquence qu'au niveau 1
3. Même conséquence qu'au niveaux 1 et 2 + N'a plus le droit de provoquer des explosions sous peine de bannissement de la forteresse

Talents (X désigne le niveau d'affiliation) :

- ➔ Niveau 1 :
 - Kaboom : Possède un bonus de 5X% pour provoquer une explosion
 - Pète au casque : Possède un bonus de 5X% pour fabriquer un engin explosif
 - Magie explosive : Autorise l'usage de sort de magie explosive Intermédiaires
- ➔ Niveau 2 :
 - Tous aux abris : Possède un bonus d'esquive de 10(X-1)% pour esquiver ses propres explosions et confère 5(X-1)% à ses alliés pour esquiver ses explosions
 - Démolition-man : Autorise l'usage de sort de magie explosive Majeurs, Supérieurs et Transcendants
- ➔ Niveau 3 :
 - Kamikaze : En tombant inconscient ($PV \leq 0$), le personnage explose ce qui le tue en infligeant de lourds dégâts et empêchant toute résurrection de l'Artificier

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Descendants des anciens

Politicien

Niveau Minimum : 0

Niveau Maximum : 5

Peut quitter l'affiliation sans conséquence, jusqu'au niveau : 0 (inclus)

Conditions d'évolution pour chaque niveau :

1. Doit obtenir sa carte de membre du parti unique de la forteresse
2. Doit avoir été nommé à une fonction administrative du parti après 1 an d'adhésion au parti
3. Doit être élu dans le cercle des élites du parti par ceux faisant déjà parti de ce cercle
4. Obtenir la médaille d'honneur du parti ainsi que 3 décorations pour service rendu au parti
5. Doit avoir été nommé administrateur de la forteresse. Il n'existe seulement que 10 administrateurs au total ni plus ni moins

Conséquences au départ, en fonction du niveau :

1. Possède l'interdiction formelle de rejoindre à nouveau le parti ainsi que toute affiliation spécifique aux détenteurs de mana et descendant des anciens
2. Même conséquence qu'au niveau 1 + L'aventurier est condamné à des travaux d'intérêt généraux pour le compte du parti pendant la moitié du temps total pendant laquelle il était membre du parti
3. Même conséquence qu'au niveau 1 + L'aventurier est condamné à l'exil
4. Même conséquence qu'au niveau 3
5. L'aventurier est forcé de se suicider

Talents (X désigne le niveau d'affiliation) :

→ Niveau 1 :

- Frais d'adhésion : chaque année, vous devez verser vos frais d'adhésion pour demeurer dans cette affiliation sans quoi vous en serez exclus et subirez les conséquences liées à votre perte d'affiliation. Le parti fixe le prix d'adhésion chaque année et vous devez payer ce prix multiplié par 2^{X-1}
- Reformulation : Octroie le droit de relancer 1 jet de charisme raté par jour, hors critique et super-critique

→ Niveau 2 :

- Influence : Obtient un bonus de $5(X-1)$ % en charisme pour influencer, convaincre, persuader, arnaquer, intimider, corrompre
- Tarif préférentiel : Lorsque vous achetez dans l'enceinte de la forteresse vous payez $5(X-1)$ % de moins sur le prix total

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

- ➔ Niveau 3 :
 - La république c'est moi : Permet de voter et de prendre part aux décisions législative. Lors des votes, le politicien possède X-2 voix
 - Immunité diplomatique : Possède l'immunité diplomatique sauf en cas de crime contre un autre membre du parti, ce qui vaudra alors une exclusion du parti et subira les conséquences de sa déchéance d'affiliation
- ➔ Niveau 5 :
 - Article 49.3 : Permet de faire passer une loi en force ou de bloquer l'adoption d'une loi par la force. L'administrateur peut alors être sujet à un vote de censure. Si la motion de censure est adoptée alors l'administrateur est exclus du parti et subit les conséquences de son départ
 - Juge suprême : Permet de gracier ou de condamner quelqu'un sans jugement quelconque

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Archimage

Niveau Minimum : 0

Niveau Maximum : 5

Peut quitter l'affiliation sans conséquence, jusqu'au niveau : 0 (inclus)

Conditions d'évolution pour chaque niveau :

1. Doit posséder plus de 250 PM et obtenir son diplôme de l'académie de magie
2. Doit avoir effectué au moins 5 missions à l'extérieur de la forteresse puis passer ensuite la certification de d'archimage intermédiaire auprès de l'académie de magie
3. Doit avoir cumulé au minimum un total de 2500 PM dépensé pour lancer des sortilèges de magie intermédiaires ou mineurs dont au moins 1000 PM pour des sorts intermédiaires exclusivement. Doit ensuite passer la certification d'archimage majeur auprès de l'académie de magie
4. Doit avoir suivi les enseignements particuliers d'un archimage de niveau 4 ou 5 pendant plus d'un an
5. Doit rédiger une thèse approuvée et validée par l'académie de magie

Conséquences au départ, en fonction du niveau :

1. L'archimage est banni à vie de l'académie de magie
2. Même conséquence qu'au niveau 1 + l'archimage est maudit à vie, ses PM max sont réduit de moitié
3. Même conséquence qu'au niveau 2 + les connaissances magiques sont effacées de sa mémoire
4. Même conséquence qu'au niveau 3 + l'archimage est condamné à l'exil
5. Même conséquence qu'au niveau 3 + l'archimage est condamné à mort

Talents (X désigne le niveau d'affiliation) :

→ Niveau 1 :

- Restrictions académiques : Les archimages ne peuvent pas utiliser de sortilèges inadaptés à leur niveau légalement. Le niveau X d'un archimage correspond directement au niveau de puissance d'un sort : Mineur, Intermédiaire, Majeur, Supérieur et enfin Transcendant
- Notion élémentaire : possède un bonus de +5X % dans les sort d'un élément de spécialisation au choix qui ne peut plus être changé une fois choisi
- Expertise magique : +5X % pour détecter ou analyser des traces de magies et +5(X+1) % si les traces en question sont liés à l'élément de spécialisation

→ Niveau 2 :

- Réduction énergétique : Le coût des sorts ayant un niveau de puissance au niveau X de l'archimage sont réduits de 25%
- Accumulateur : Obtient désormais des PM max supplémentaires à chaque niveau d'affiliation gagné (celui-ci inclus) dont le montant est égal à la somme des 5 meilleurs résultats parmi $(3+X)d20$

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

- ➔ Niveau 3 :
 - Gratuité journalière : Une fois par jour, permet de lancer gratuitement (sans coût ni jet) un sort dont le niveau de puissance est inférieur ou égal au niveau X-2 de l'archimage
- ➔ Niveau 4 :
 - Clair obscur : Obtient désormais 2 light ou dark points supplémentaires à chaque niveau d'affiliation gagné (celui-ci inclus)
- ➔ Niveau 5 :
 - Surpuissance : Les PM max sont augmentés de 50% (x1,5)
 - Redéfinition : Permet de modifier une seule fois, et ce de manière permanente, les effets de son Final Skill

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Apôtre d'Élyon

Niveau Minimum : 4

Niveau Maximum : 5

Peut quitter l'affiliation sans conséquence, jusqu'au niveau : 4 (exclus)

Conditions d'évolution pour chaque niveau :

4. Doit avoir été prêtre d'Élyon de niveau 3 depuis 6 mois puis ordonné Apôtre par une majorité d'Apôtres. Le changement d'affiliation ne déclenche alors aucune conséquence
5. Doit avoir ordonné 3 prêtres, accomplis 3 miracles divins et doit avoir accompli le dernier sacrement des Apôtres connus uniquement par ceux d'entre eux ayant déjà atteint ce niveau

Conséquences au départ, en fonction du niveau :

4. L'Apôtre est condamné à brûler vif sur le bûcher pour avoir perdu sa foi
5. Même conséquence qu'au niveau 4

Talents (X désigne le niveau d'affiliation) :

→ Niveau 4 :

- Rétro-compatibilité : Conserve tous les talents de l'affiliation « Prêtre »
- Bénédiction divine : Augmente la marge de réussite critique de 5% de tous les fervents fidèles de l'église d'Élyon et augmente celle d'échec critique de 5% de tous les autres (non cumulable)
- Autorité divine : Obtient un bonus de charisme de $10(X-3)$ % pour convaincre, persuader et intimider
- Miracle de la vie : Le talent « Don de soin » permet désormais de restaurer les PV négatifs si la cible est à plus de -100 PV
- Miracle divin : Réaliser une réussite super-critique produit des effets encore plus important faisant passer l'action pour un miracle, manifestation de la volonté d'Élyon

→ Niveau 5 :

- Réincarnation : Si l'apôtre meurt, il peut se réincarner, il conserve alors uniquement ses souvenirs de sa vie antérieure ainsi que son nombre de points d'ADN au départ