

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 la période à laquelle vous jouez. La liste actuelle n'est valable qu'à partir de l'an 1121.

Table des matières

Communs.....	2
Humains.....	3
Élémentaires.....	4
Démons (Succube / Onikaosu).....	5
Magical girl.....	6
Ningemono.....	7
Machina.....	8

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Communs

- Fidèle de la lumière (église de Saisho) [Incompatible pour ceux qui maîtrisent l'ombre] :
 - La lumière guide vos pas : Vous pouvez invoquer la lumière divine pour vous éclairer, cette lumière n'a aucun impact offensif ni défensif.
 - Bénédiction divine : En priant, permet de vous guérir d'une malédiction ou d'un sort au prix d'un montant proportionnel de PM max perdus définitivement.
 - Absolution : la lumière ne vous blesse plus et vous soigne (coefficient de -1), mais en contrepartie le coefficient de dégâts d'ombre est doublé.
 - Partage : vous pouvez obtenir une autre affiliation en parallèle compatible avec « fidèle de la lumière ». En revanche, vous devrez choisir 3 effets sur l'ensemble de vos affiliations qui ne seront plus pris en compte sur vous.
[Affiliations incompatibles : Mafieux (humains), Onilord (démons), grand guerrier (Magical girl), Machina]
- Adphyra-Core :
 - Carte blanche : Tous les moyens sont bons pour s'enrichir, permet de posséder et de marchander avec n'importe quelle devise monétaire existante
 - Méritocratie : Vous obtenez un score de réputation variant entre -100% et 100%. Ce score augmente ou diminue si vos actions et votre réputation favorise ou nuit aux activités commerciales de l'Adphyra-Core. En fonction de votre score, vous obtenez un bonus/malus financier égal à votre score divisé par 5 arrondi par défaut, sur toute somme d'argent perçue par vos soins. Si votre score atteint les -100%, vous êtes licencié et perdez l'affiliation actuelle à vie
 - Réinvestissement : Vous bénéficiez d'un rabais de -50% sur tous les produits vendus par l'Adphyra-Core
 - Filouterie : +10% en négociations commerciales (charisme)

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Humains

- Militaire :
 - Hiérarchie : Bonus/Malus pour convaincre (charisme) un autre militaire en fonction de votre (ancien) grade et de celui du PNJ.
 - Survivaliste : +10% pour survivre en pleine nature, loin de toute civilisation
- Ingénieur :
 - Macgyver : +10% pour fabriquer en urgence un dispositif quelconque
 - Expertise : +10% dans l'analyse scientifique
- Mafieux :
 - Baron du crime : les non-mafieux avec qui vous traitez se méfient de vous naturellement, et vous craignent 10% plus facilement en cas d'intimidation
 - Qui peut le moins, peut le plus : +10% en négociation unilatérale
 - Faire ses preuves : les autres trafiquants perdent facilement confiance en vous en cas d'échec de votre part.
 - Mafieux un jour, mafieux toujours : si vous quittez le milieu de la mafia, les autres mafieux voudront vous traquer, voir vous éliminer
- Marchand :
 - Bénéfice naturel : +10% pour vendre légèrement plus cher un objet et pour acheter légèrement moins cher un objet.
 - Commission : si vous êtes impliqué dans une négociation faisant gagner de l'argent à vous et/ou d'autres personnes, le vendeur vous versera automatiquement une commission supplémentaire de 10% du prix de vente.
 - L'argent a une odeur : +2 en intuition pour trouver de l'argent
 - Boycott : Si vous arrêtez d'être marchand, la communauté marchande vous boycottera, et vous aurez un malus de -10% sur le prix de vente de n'importe lequel de vos articles.

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Élémentaires

- Politique / Militaire (Maison Umbrinis) [haut-élémentaires seulement] :
 - Parlementaire : vous pouvez siéger au parlement de Sanctum
 - Patriote : défendre les valeurs de votre pays est votre priorité. Cela vous confère également 10% de chance pour rallier d'autres élémentaires à votre cause
- Religieux (Maison Faëliath) :
 - Inquisiteur : vous êtes légalement autorisé par votre pays à chasser les hérétiques vénérant des divinités païennes
 - Endurance de Spatia : vos prières envers Spatia régénèrent vos PM proportionnellement
 - Protection divine : vous régénerez lentement vos PV et le bonus d'endurance de Spatia est augmenté si vous priez dans une église qui lui est dédiée
 - Transcendance de Spatia : si la déesse Spatia reconnaît votre dévouement, elle vous octroiera au hasard un effet suivant (1d4) :
 1. Biélémentarisation : vous obtenez la capacité de manier un second élément sauf si vous en êtes déjà capable
 2. Compétence divine : vous obtenez une compétence bonus quelque soit votre niveau
 3. Messie : vous êtes désormais capable de convertir temporairement vos PM en bonus de PV max pour tout les autres fidèles de Spatia a proximité. Vous pouvez récupérer vos PM à tout moment, annulant alors le bonus.
 4. Bénédiction : Spatia bénit un de vos objet fétiche, celui-ci passe alors au rang d'Artefact et obtient sa fiche.
- Commerçant (Maison Okane) :
 - Business is Business : +10% en négociation en affaire
 - Commission : si vous êtes impliqué dans une négociation faisant gagner de l'argent à vous et/ou d'autres personnes, le vendeur vous versera automatiquement une commission supplémentaire de 15% du prix de vente.
- Guilde du savoir :
 - Expérimentations : +5% en expérimentation pour la recherche
 - Savoir : +5% en analyse de magie

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Démons (Succube / Onikaosu)

- Ordre Onilord :

L'ordre Onilord fut fondé jadis par Ornox (alias le Nécromancien) pour mettre fin à l'esclavage dans les terres démons. Depuis la révolte de l'an 0, l'ordre cherche à bâtir un monde non plus basé sur une domination interne, mais sur la domination absolue des démons. Allant jusqu'à passer un pacte avec le dieu des enfers, Hadès, l'ordre Onilord s'articule autour des grands seigneurs et de prophéties obscures. À l'origine de deux des trois guerres mondiales, l'ordre a été détruit par l'ordre Kibou, et les derniers partisans sont jugés comme criminels.

- *Hors la loi : votre affiliation est considérée comme hors la loi partout dans le monde. Votre affiliation est donc masquée et n'apparaît sur aucune fiche, si on la découvre, vous serez traqué et arrêté.*
- *La loi du plus fort : vous devez obéissance aux plus fort que vous au sein de l'ordre Onilord et inversement auprès des plus faibles que vous.*
- *Force accrue : +5% en force naturellement*

- Ordre Kuroni :

L'ordre Kuroni est né d'une séparation avec l'ordre Onilord. Ne recherchant pas la domination mais le savoir et la connaissance absolue et notamment en magie noire. Ne voulant pas se mêler de la politique, les partisans Kuroni ont depuis longtemps délégué cela à d'autres ordres et se sont allier à chacun des dirigeants. De ce fait, encore aujourd'hui, l'ordre est associé à celui des Onilord, bien qu'ils suivent désormais les lois de l'ordre Kibou, certains sont restés fidèles aux anciens dirigeants. L'ordre Kuroni est dirigé par Black Thorns, un mage noir très puissant que beaucoup craignent encore aujourd'hui, même en interne. L'ordre est très contrôlé par l'ordre Kibou.

- *Expérimentations : +10% en expérimentation pour la recherche*
- *Savoir noir : +10% en analyse de magie noire*
- *Sagesse : +5% en esprit naturellement*

- Ordre Kibou :

Fondé par Ayae no Yorokobi, reine d'Eleutheria, l'ordre Kibou est un hommage direct à sa mère Arkena no Kibou assassinée par un seigneur Onilord. L'ordre s'oppose depuis toujours à la tyrannie de ces derniers et à la suprématie des démons dans le monde. Les membres de l'ordre Kibou symbolisent l'espoir du peuple dans les moments les plus sombre de son existence, ainsi que sa volonté de vouloir racheter leurs erreurs du passé. L'ordre Kibou collabore avec le conseil des vainqueurs afin de rebâtir un monde plus égalitaire.

- *Asile : les pays contrôlé par l'ordre Kibou vous accueilleront en cas de problème sauf si vous êtes considéré comme un criminel.*
- *Courage : la peur ne vous connaît pas, même en danger de mort*
- *Influence : +5% en charisme naturellement*

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Magical girl

- Disciple de Vitalia :
 - L'amour pas la guerre : aider les gens avec vos pouvoirs vous permet d'avoir un bonus de 10% en chance et de 5% charisme. Si vous tuez délibérément une personne ou contribuez délibérément à sa mort, ces bonus seront perdus définitivement, et vous obtiendrez un malus de 10% en chance.
 - Guérison mentale : +5% en charisme pour tenter de libérer une cible d'un contrôle mental avec un beau discours
 - Miracle de la vie : soins émis accrus de 10%
- Grand(e) guerrier(e) [Magical guerrière uniquement] :
 - Régime de la terreur : inspire la crainte aux autres magical girls non affiliées
 - Victimisation : la violence augmente votre force de 10% tant que vous le restez. Le bonus s'annule également si vous vous prenez une raclée.
- Sénateur(trice) :
 - Devoir sénatorial : vous avez votre place au sénat, et devez y siéger régulièrement en fonction de l'importance de la convocation de l'assemblée
 - L'union fait le charisme : lors de négociations, pour chaque magical girl dans votre groupe en accord avec vous, elles et vous obtiennent un bonus de 5x% jusqu'à un maximum de 20%

Gardiens / Polymorphe : aucune affiliation disponible

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Ningemono

- Sunien :
 - Si vis pacem, para bellum : +10% pour négocier la paix
 - Héraut de guerre : Ils sont pacifique. Tout les autres Ningemono leur vouent un respect absolu.
- Unien :
 - Tribu : +10% sur toute action d'opportunité pour porter assistance à un autre Ningemono en danger et ayant la même affiliation que vous.
 - High-tech : connaissances en mécanique Machina accrues, vos compétences et jets en relation avec la technologie Machina sont augmentés de 5%.
- Rebelle :
 - Embuscade : +10% sur les actions d'opportunités avec effet de surprise
 - Camouflage : +5% pour fuir ou se cacher dans la nature (hors zones dégagées) tel que les forêt, sous les eaux, etc.
 - Ni vu ni connu, jt'embrouille : +5% pour tenter d'arnaquer quelqu'un

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Machina

- ROOT :
 - Réseau Généralisé de Partage de Directives : vous recevez et pouvez transmettre vos évaluations personnelles pour ajouter des directives générales, que vous pouvez suivre ou non.
 - Cloud : permet de stocker sur un serveur externe ses données complètes, celles-ci pourront être téléchargée en cas de destruction de la machine dans une nouvelle.
 - Spécialité au choix :
 - ➔ Hardware : +10% en mécanique
 - ➔ Software : +10% en programmation
- Assassin / Criminel :
 - Hacker : +5% pour pirater un système technologique
 - Tir chirurgical : +5% sur les tirs à très longue distance
 - Wanna cry ? : +5% en conception de virus informatique