

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 direct 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 Deepest Point » à partir de l'an XXX.

Table des matières

Affiliation principale.....	2
Mineur.....	2
Contrebandier.....	3
Affiliations secondaires.....	4
Barde.....	4
Cartographe.....	5
Géologue.....	6
Ingénieur.....	7
Biologiste.....	8
Mercenaire.....	9
Protecteur.....	10
Voleur.....	11
Éclaireur.....	12
Survivaliste.....	13
Paladin.....	14
Cuisinier.....	17
Artisan.....	18

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Affiliation principale

Mineur

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 s'acquitter des frais de licence fixé par le gouvernement et obtenir la-dite licence auprès du bureau fédéral
2. Doit avoir atteint le double de son quota au moins une fois + doit obtenir une promotion auprès du bureau fédéral
3. Doit réussir une mission spéciale de promotion du bureau fédéral
4. Doit avoir trouvé au moins un matériel des niveaux inférieurs (sans y descendre) + doit obtenir une promotion auprès du bureau fédéral
5. Doit avoir tué au moins 1 Hurlleur + doit avoir survécu au niveau 4 pendant 10 jours et nuits consécutifs + doit passer un examen auprès du bureau fédéral

Conséquences au départ, en fonction du niveau :

1. Doit s'acquitter d'une taxe forfaitaire égale au triple de son Quota. Si la somme ne peut être payée, le mineur doit effectuer des travaux d'intérêts généraux jusqu'à remboursement total (incluant intérêts éventuels).
2. Même conséquence qu'au niveau 1
3. Même conséquence qu'aux niveaux 1 et 2, mais la taxe est désormais égale au quintuple du Quota
4. Même conséquence qu'au niveau 3 + Doit se faire effacer la mémoire
5. Doit se faire effacer la mémoire, puis est enchaîné au fond du gouffre et abandonné sur place

Talents (X désigne le niveau d'affiliation) :

➔ Niveau 1 :

- Appel des profondeurs : Donne l'autorisation de descendre au palier X du Gouffre
- Quota : Chaque mineur possède un quota et des objectifs à atteindre fixé par le bureau du district, ceux qui n'atteignent pas leur quota reçoivent un blâme et ceux qui en cumulent 3 se voit retirer leur licence de mineur et subissent les conséquences du départ
- Salaire garanti : Toute expédition de plus de 6h dans le gouffre, octroie une prime minimum à la remontée dont le montant est égal à 10X PO

➔ Niveau 3 :

- Spécialisation : Octroie la possibilité de sélectionner une affiliation secondaire qui se cumule avec celle-ci

➔ Niveau 5 :

- Légendaire : Obtient le droit d'accéder à la forge antique au dernier palier et d'y forger son artefact

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Contrebandier

Niveau Minimum : 0

Niveau Maximum : 6

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

Conditions d'évolution pour chaque niveau :

1. Doit avoir été dénoncé au bureau fédéral
2. Doit posséder une prime de capture sur soi de plus de 100 PO
3. Doit posséder une prime de capture sur soi de plus de 250 PO
4. Doit posséder une prime de capture sur soi de plus de 500 PO
5. Doit posséder une prime de capture sur soi de plus de 1000 PO
6. Doit faire parti de la liste des cibles prioritaires à abattre



Conséquences au départ, en fonction du niveau :

1. Doit être arrêté puis jugé devant un tribunal, qui statuera sur l'avenir du joueur. Le tribunal peut prononcer une ou plusieurs des sanctions suivantes en fonction de la gravité des faits reprochés (liste non exhaustive) :
 - ◆ Travaux d'intérêts généraux
 - ◆ Amende et/ou dommages et intérêts
 - ◆ Interdiction temporaire ou définitive d'obtenir une licence de mineur
 - ◆ Emprisonnement
 - ◆ Peine de mort
2. Même conséquence qu'au niveau 1
3. Même conséquence qu'aux niveaux 1 et 2
4. Même conséquence qu'aux niveaux 1, 2 et 3
5. Même conséquence qu'aux niveaux 1, 2, 3 et 4

Talents (X désigne le niveau d'affiliation) :

- ➔ Niveau 1 :
 - Blacklist : Vous êtes recherché, octroie un bonus de 25 - 5X % à tout ceux qui tentent de vous capturer
 - Double jeu : Octroie la possibilité de sélectionner une affiliation secondaire qui se cumule avec celle-ci, mais ne peut pas atteindre le dernier niveau de certaines affiliations
 - Plus c'est gros, plus ça passe : Octroie un bonus de 5X % en charisme pour convaincre qu'une de vos fausses identités est légitime. Cependant, le bonus devient un malus de 10X %
- ➔ Niveau 3 :
 - Filouterie : Octroie un bonus de charisme de 10(X-2) % pour arnaquer et intimider
- ➔ Niveau 5 :
 - Pas vu, pas pris ! : Permet de changer d'affiliation secondaire sans subir les conséquences de départ, mais toute la progression accumulée reste cependant perdue

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

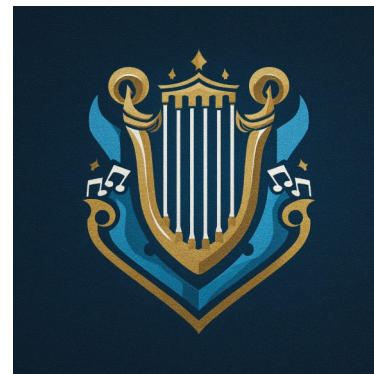
Affiliations secondaires

Barde

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 savoir jouer d'un instrument de musique et en jouer tout en chantant devant au moins 3 personnes
2. Doit avoir écrit au moins 3 musiques originales et les avoir chantées devant au moins 3 personnes
3. Doit avoir récolté au moins 50 PO en jouant de la musique dans les rues
4. Doit donner au moins un concert payant dans un lieu public (hormis la rue)
5. Doit former un groupe avec au moins un autre barde de niveau 4 ou plus. Tous les membres du groupe doivent avoir la même affiliation primaire

Conséquences au départ, en fonction du niveau :

4. Chaque fois que vous jouerez de la musique, le son émis sera si dissonant que les gens vous détesteront. Vous ne pourrez plus jamais redevenir un barde, car vous ne jouerez plus jamais de vraie musique.
5. Même conséquence qu'au niveau 4

Talents (X désigne le niveau d'affiliation) :

➔ Niveau 1 :

- Chant apaisant : chanter ou jouer de la musique dans un endroit calme le soir, apaise et calme ceux qui vous écoutent. Leur fatigue mentale diminue de X et régénèrent 5X PV supplémentaires lors de leurs repos
- Supporteur : Jouer de la musique pour encourager un allié, vous permet de lancer un jet de charisme qui octroie un bonus de 2X% sur le jet de votre allié en cas de réussite. Une réussite critique octroie un bonus supplémentaire de X% et une réussite super-critique double le bonus final. En revanche un échec critique convertira le bonus en malus et un échec-supercritique doublera ce malus

➔ Niveau 2 :

- Une pièce siouplait ! : Octroie le droit de jouer dans les rues et de récolter de l'argent des passant pour sa prestation

➔ Niveau 5 :

- Close de rupture : Si le groupe se sépare, et que vous redevenez un barde solo, vous retombez immédiatement au niveau 4 d'affiliation sans conséquence
- Concerto : Tous les jets liés à la musique sont réussis systématiquement si au moins un des membres du groupe le réussit. En cas d'échec critique d'un des membres, une réussite critique devient nécessaire, et en cas d'échec super-critique, une réussite super-critique devient nécessaire

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Cartographe

Niveau Minimum : 0

Niveau Maximum : 5

Peut quitter l'affiliation sans conséquence, jusqu'au niveau : 2 (inclus)

Conditions d'évolution pour chaque niveau :

1. Doit avoir cartographié une large zone du premier palier du gouffre
2. Doit avoir cartographié une large zone du second palier du gouffre
3. Doit avoir cartographié une large zone du troisième palier du gouffre
4. Doit avoir cartographié une large zone du quatrième palier du gouffre
5. Doit avoir cartographié une large zone du cinquième palier du gouffre et avoir l'affiliation primaire « Mineur »



Conséquences au départ, en fonction du niveau :

3. Toutes vos cartes et votre matériel de cartographie sont confisqués
4. Même conséquence qu'au niveau 3 + Vous êtes envoyé, les yeux bandés, seul au cinquième palier dans une zone reculée sans aucun moyen de vous repérer
5. Vous êtes offert en sacrifice aux hurleurs du cinquième palier

Talents (X désigne le niveau d'affiliation) :

- ➔ Niveau 1 :
 - Bon sens : Octroie un bonus d'intuition de +2 pour se repérer
- ➔ Niveau 2 :
 - Sens de l'orientation : Octroie un bonus de $5(X-1) \%$ sur un jet de chance pour retrouver votre chemin lorsque vous êtes perdu. Ce bonus est doublé si vous avez une carte des lieux que vous avez dessinée vous même
- ➔ Niveau 4 :
 - Œil de maître : Permet d'estimer correctement les distances à vue d'œil
- ➔ Niveau 5 :
 - Carte mentale : Permet de se repérer dans n'importe quel lieu déjà visité, sans s'y perdre et sans aucune aide (carte, boussole, ...)

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Géologue

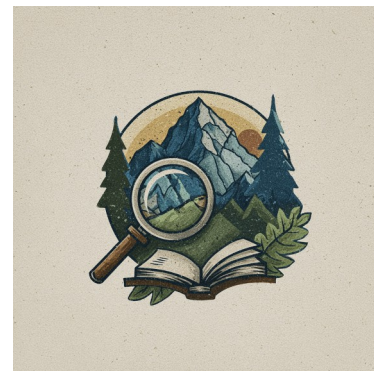
Niveau Minimum : 0

Niveau Maximum : 6

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

Conditions d'évolution pour chaque niveau :

1. Doit avoir miner ou trouver au moins 5 minerais d'or
2. Doit avoir trouver au moins 3 reliques antiques au palier 2
3. Doit avoir miner ou trouver au moins 3 diamants et 5 pierres précieuses au total
4. Doit avoir trouver au moins 1 relique antique au palier 4 ou 5
5. Doit avoir miner ou trouver au moins 3 minerais d'Obscurium au palier 5
6. Doit avoir purifié au moins un minerai d'Obscurium en Aetherite et avoir l'affiliation primaire « Mineur »



Conséquences au départ, en fonction du niveau :

6. Nul ne sait ce qui vous attends, tout ce que l'on sait, c'est que vous auriez préféré mourir différemment...

Talents (X désigne le niveau d'affiliation) :

- ➔ Niveau 1 :
 - Expertise minérale : Octroie un bonus de 5X% pour analyser une roche ou un minéral et en déduire ses caractéristiques (esprit)
- ➔ Niveau 2 :
 - Fouineur : Octroie un bonus de 5(X-1) % pour fouiller (chance)
- ➔ Niveau 3 :
 - Focalisation minière : Permet de lancer X-1 jets sur une table de minage et de choisir le résultat souhaité parmi les X-1 résultats obtenus
- ➔ Niveau 5 :
 - Rattrapage : Permet de relancer un échec critique en minage ou fouille (chance) une fois par jour
- ➔ Niveau 6 :
 - Marché secret : Permet d'accéder au marché privé d'achat et revente d'Obscurium et Aetherite

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Ingénieur

Niveau Minimum : 0

Niveau Maximum : 5

Peut quitter l'affiliation sans conséquence, jusqu'au niveau : 2 (inclus)

Conditions d'évolution pour chaque niveau :

1. Doit avoir réparé un système mécanique ou électronique
2. Doit avoir conçu un système mécanique simple et un système électronique simple
3. Doit obtenir une accréditation d'ingénieur supérieur auprès de l'Ordre des Ingénieurs Supérieurs
4. Doit avoir conçu son propre système mécanique et/ou électronique novateur
5. Doit avoir forgé un artefact avec de l'Energium à l'aide de la forge antique



Conséquences au départ, en fonction du niveau :

3. Vous êtes radié à vie de l'Ordre des Ingénieurs et devez vous acquitter de frais de radiation
4. Même conséquence qu'au niveau 3 + Vous êtes dépossédé de tous vos brevets par l'Ordre
5. Même conséquence qu'au niveau 4 + Votre artefact vous est confisqué + Si vous utilisez ou parlez de votre savoir d'ingénieur, l'Ordre enverra des assassins vous réduire au silence

Talents (X désigne le niveau d'affiliation) :

- ➔ Niveau 1 :
 - Œil expert : Octroie un bonus de 3X% pour analyser un système mécanique et/ou électronique (esprit)
 - Bob le bricoleur : Octroie un bonus de 5X% pour réparer un système mécanique et/ou électronique
- ➔ Niveau 2 :
 - Blueprint : Octroie un bonus de 5(X-1) % pour concevoir et fabriquer un système mécanique et/ou électronique
- ➔ Niveau 3 :
 - Ça aurait pu être pire : Si vous obtenez un échec critique sur un de vos jets de conception ou fabrication en tant qu'ingénieur, vous pouvez lancer un jet de chance passif pour influencer sur les conséquences de cet échec critique
- ➔ Niveau 4 :
 - Copier/Coller : Octroie un bonus supplémentaire de 5(X-3) % pour copier et reproduire un système mécanique et/ou électronique déjà analysé auparavant
- ➔ Niveau 5 :
 - Assistant personnalisé : Vous obtenez un petit robot assistant personnel offert par l'Ordre des Ingénieurs

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Biologiste

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 avoir réalisé un élixir, antidote, remède, potion quelconque
2. Doit avoir soigné un total de 2500 PV avec des plantes ou avoir causé un total de 2500 PV de dégâts de poison avec des plantes
3. Doit avoir subi un total de 500 PV de dégâts de poisons naturels
4. Doit avoir réussi à dompter un animal sauvage
5. Doit obtenir la bénédiction de Métatria



Conséquences au départ, en fonction du niveau :

4. Les animaux domptés se retournent contre vous
5. Vous perdez la bénédiction de Métatria + Votre familier est libéré et se retourne contre vous

Talents (X désigne le niveau d'affiliation) :

- ➔ Niveau 1 :
 - Phytologie : Octroie un bonus de 3X % pour analyser une plante ou animal sauvage et déterminer ses propriétés/caractéristiques (esprit)
 - Alchimie : Octroie un bonus de 5X % pour confectionner des potions, remèdes, élixirs ou antidotes (esprit)
 - Anti-toxine : Octroie un bonus supplémentaire de 3X% pour confectionner un antidote contre un poison que vous possédez (esprit)
- ➔ Niveau 2 :
 - Phytophilie : Augmente les dégâts et soins causés par les sorts de type plantes de 25(X-1)%
- ➔ Niveau 3 :
 - Appel de la nature : Octroie un bonus de 5(X-2) % pour demander de l'aide aux animaux passifs à proximité (charisme)
- ➔ Niveau 5 :
 - Compagnon : Obtient un familier ayant la forme de l'animal spirituel de la personne

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Mercenaire

Niveau Minimum : 0

Niveau Maximum : 5

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 trois contrats pour lesquels les clients sont satisfaits
3. Doit affronter et vaincre un ennemi puissant du palier 4 ou 5
4. Doit créer ou rejoindre une bande de mercenaire
5. 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. Si l'affiliation primaire était « Mineur », elle devient « Contrebandier » avec toutes les conséquences qui s'y rattachent, sinon la prime sur votre tête est doublée
2. Même conséquences qu'au niveau 1
3. Même conséquences qu'aux niveaux 1 et 2 + La prime sur votre tête est triplée ou lieu d'être doublée, si vous étiez déjà « Contrebandier »
4. Même conséquences qu'au niveau 3 + 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
5. Même conséquence qu'au niveau 4 + d'autres bandes rivales pourront s'ajouter à la traque de l'aventurier

Talents (X désigne le niveau d'affiliation) :

➔ Niveau 0 :

- Honneur guerrier : Chaque contrat que vous acceptez doit être scrupuleusement respectée (hors cas particuliers ci-après), sous peine d'exclusion immédiate de cette affiliation, avec toutes les conséquences qui s'appliquent

➔ 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
- Effet de surprise : Octroie un bonus sur votre attaque de 5X % si vous surprenez votre adversaire

➔ Niveau 2 :

- Opportuniste : En début de combat, obtient une action d'opportunité
- Mise à mort (« Contrebandier » uniquement) : Octroie un bonus sur votre attaque de 5(X-1) % pour porter le coup fatal à un adversaire. En cas de réussite critique ou super-critique, ce dernier ne pourra pas être réanimé sous la violence de votre coups

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

- Chasseur de prime (« Mineur » uniquement) : Octroie un bonus sur vos attaques contre une cible ayant une prime de capture de $5(X-1) \%$
- ➔ Niveau 4 :
 - 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
- ➔ Niveau 5 :
 - L'union fait la force : Vous obtenez un bonus de $2Y \%$ en combat sur votre force, pour Y membres (hormis vous) de votre clan combattant à vos côtés

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Protecteur

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 réussir une mission de protection / escorte
2. Doit avoir encaissé un total de 1000 points de dégâts en mission de protection / escorte
3. Doit avoir encaissé un total de 2500 points de dégâts en mission de protection / escorte
4. Doit avoir réussi une mission de protection / escorte au palier 5
5. Doit choisir de devenir le protecteur personnel d'une unique cible en accomplissant un rituel secret et avoir l'affiliation primaire « Mineur »

Conséquences au départ, en fonction du niveau :

1. Si l'affiliation primaire était « Mineur », elle devient « Contrebandier » avec toutes les conséquences qui s'y rattachent. Dans tous les cas, la prime sur votre tête est doublée
2. Même conséquences qu'au niveau 1
3. Même conséquences qu'aux niveaux 1 et 2 + La prime sur votre tête est triplée ou lieu d'être doublée
4. Même conséquences qu'au niveau 3 + Vous ne pouvez plus rejoindre cette affiliation
5. Même conséquence qu'au niveau 4 + La personne que vous protégez rompt le rituel et peut choisir n'importe quel sentence à votre égard qui sera alors appliquée immédiatement

Talents (X désigne le niveau d'affiliation) :

- ➔ Niveau 0 :
 - Honneur des gardiens : La protection de votre ou vos cibles, pour lesquelles vous avez signé un contrat, est prioritaire, si l'une d'elle est tuée, vous perdrez cette affiliation avec toutes les conséquences que cela engendre
- ➔ Niveau 1 :
 - Incorruptible : Si vous vous laissez corrompre par une offre plus alléchante pour rompre votre contrat, vous serez exclus de cette affiliation et subirez toutes les conséquences que cela engendrera
 - Interposition : En posture défensive ou Illumination, permet de bloquer un coup (parade) pour une cible protégée par votre contrat à proximité
 - Bouclier humain : Vous obtenez un bonus sur vos actions défensives de 3X % pour protéger une cible couverte par vos contrats
- ➔ Niveau 2 :
 - Défenseur : Peut utiliser une action défensive, même si vous n'avez plus d'actions disponibles
- ➔ Niveau 4 :
 - Provocation : Vous obtenez un bonus de 10(X-3) % pour provoquer vos adversaires et qu'ils vous attaquent vous uniquement (charisme)

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

- ➔ Niveau 5 :
 - Gardien : Vous ne pouvez plus mourir si vos PV tombent à 0 ou moins, vous serez simplement inconscient. Cependant si la cible que vous protégez meurt, vous mourrez également

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Voleur

Niveau Minimum : 0

Niveau Maximum : 6

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



Conditions d'évolution pour chaque niveau :

0. Doit avoir l'affiliation principale « Contrebandier »
1. Doit avoir subtilisé un objet ou au moins 1 PO sur une cible consciente sans se faire prendre
2. Doit avoir subtilisé un total de 100 PO
3. Doit avoir arnaqué au moins 3 cibles différentes
4. Doit avoir cambriolé une personne riche et influente sans se faire prendre ou démasqué
5. Doit avoir voler au moins un minerai d'Obscurium ou d'Aetherite
6. Doit devenir le roi des voleurs en prenant la place du précédent

Conséquences au départ, en fonction du niveau :

Niveau	Si vous êtes arrêtés	Sinon
1	Vous êtes marqué au fer rouge sur le dos de votre main avec l'inscription « voleur »	Aucune conséquence
2	Même conséquence qu'au niveau 1	Une prime de 100 PO est ajouté sur votre tête
3	Même conséquence qu'au niveau 1 + Votre autre main est coupée	Une prime de 200 PO est ajouté sur votre tête
4	Vous êtes condamné à mort	Même conséquence qu'au niveau 3 + Votre prime est doublée + Vous êtes ajouté à la liste des cibles prioritaires à abattre
5	Même conséquence qu'au niveau 4	Même conséquence qu'au niveau 4 + Tous les voleurs veulent désormais votre peau
6	Vous êtes abandonné à l'entrée du gouffre, attaché, dans un endroit visible, à la merci du voleur qui viendra vous assassiner pour obtenir votre titre	Même conséquence qu'au niveau 5 + Vous gardez votre affiliation jusqu'à ce que vous soyez tué et le voleur qui vous éliminera deviendra roi des voleurs à votre place

Talents (X désigne le niveau d'affiliation) :

➔ Niveau 1 :

- Fuyard : Si vous êtes arrêté, vous perdez immédiatement cette affiliation et subissez les conséquences qui s'y rattachent
- Filouterie : Octroie un bonus de 3X % pour subtiliser un objet ou de l'argent à une cible si elle ne s'y attend pas

➔ Niveau 2 :

- Diversion : Octroie un bonus de 4(X-1) % pour faire diversion

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

- ➔ Niveau 3 :
 - Beau parleur : Octroie un bonus de $5(X-2)$ % pour arnaquer une cible (charisme)
 - Faussaire : Octroie un bonus de $10(X-2)$ % pour créer une fausse réplique sans valeur d'un objet que vous connaissez
- ➔ Niveau 5 :
 - Marché noir : Permet de vendre au marché noir du roi des Voleurs
- ➔ Niveau 6 :
 - Mafia : Vous pouvez imposer aux voleurs de niveau 2 ou plus de vous verser une somme de votre choix contre votre protection
 - Loi du plus fort : Si un voleur de niveau 5 vous défi en duel, vous êtes obligé d'accepter et le défi ne se termine que par la mort de l'un de vous deux

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Éclaireur

Niveau Minimum : 0

Niveau Maximum : 5

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

Conditions d'évolution pour chaque niveau :

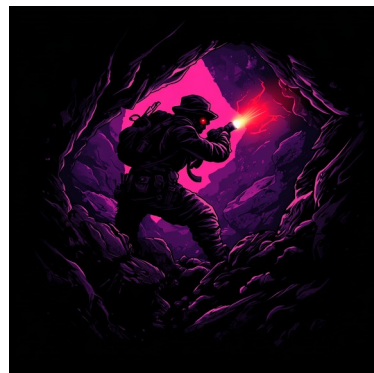
1. A effectué une mission de reconnaissance
2. A détecté et permis d'éviter 10 pièges et/ou dangers à son équipe
3. A trouver une zone secrète non répertoriée et l'a explorée entièrement aux paliers 3 ou 4
4. A trouver une zone secrète non répertoriée et l'a explorée entièrement au palier 5
5. A découvert et ramené une relique unique non répertoriée du palier 5 et a l'affiliation primaire « Mineur »

Conséquences au départ, en fonction du niveau :

5. Toutes les reliques non répertoriées récupérées sont confisqués

Talents (X désigne le niveau d'affiliation) :

- ➔ Niveau 1 :
 - Détection : +5X % pour détecter un piège ou un danger
 - Discrétion : Octroie un bonus de 3X % en discrétion (agilité)
- ➔ Niveau 2 :
 - Ouvreur : Si vous ouvrez la voie pour votre groupe, votre bonus de discrétion est doublé et vous avez un bonus de 5(X-1) % pour bloquer ou esquiver une attaque surprise
- ➔ Niveau 4 :
 - Distraction : Si vous engagez un combat avec une action d'opportunité seul, vos alliés bénéficieront tous d'une action surprise bonus au début du second tour de combat
- ➔ Niveau 5 :
 - Permis de vagabonder : Vous pouvez demander et acheter un permis spécial au bureau fédéral, ce dernier vous retire votre obligation imposée par « Quota » en échange de votre avantage offert par le talent « Salaire garanti » de l'affiliation primaire « Mineur ». Si vous quittez votre affiliation primaire, votre permis est d'abord invalidé avant application de toutes les conséquences applicables



The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Survivaliste

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 avoir survécu au moins un jour complet dans le gouffre
2. Doit avoir survécu, au moins trois jours complets au palier 3 du gouffre
3. Doit avoir survécu seul, au moins cinq jours complets au palier 3 du gouffre
4. Doit avoir survécu seul, au moins sept jours complets au palier 4 du gouffre
5. Doit avoir survécu seul, au moins neuf jours complets au palier 5 du gouffre



Conséquences au départ, en fonction du niveau :

4. Vous récupérez 1 FP et 1 FM en moins à chaque repos pendant 1 mois
5. Même conséquence qu'au niveau 4 + vos jets d'intuition seront automatiquement ratés, lorsqu'il s'agira de détecter un danger naturel

Talents (X désigne le niveau d'affiliation) :

➔ Niveau 1 :

- Mieux vaut prévenir que guérir : Octroie un bonus de de 3X % pour analyser une plante ou animal sauvage et déterminer ses propriétés/caractéristiques (esprit)
- On est pas fatigué ! : Perds X points de fatigue supplémentaire par repos court et long, les points perdus, peuvent être répartis selon votre choix entre FM et FP

➔ Niveau 2 :

- Remède de fortune : Octroie un bonus de 5(X-1) % pour trouver un antidote naturel (chance) ou le préparer (esprit)

➔ Niveau 3 :

- Immunité digestive : Lorsque vous consommez quelque chose de dangereux, vous pouvez lancer un jet de chance passif pour y résister et ne pas en subir les effets ou les atténuer en fonction des situations. Cet effet ne fonctionne que X-2 fois par jour

➔ Niveau 5 :

- Instinct de survie : Vos jets d'intuition sont automatiquement réussis, lorsqu'il s'agit de détecter un danger naturel

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Paladin

Niveau Minimum : 0

Niveau Maximum : 5

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



Conditions d'évolution pour chaque niveau :

0. Doit avoir l'affiliation principale « Mineur » et choisir sa divinité parmi Elyôn, Sekhmer, Métatria, Qlypha, Zafia, Rapheïa ou Hesediel
1. Doit obtenir la bénédiction de sa divinité
2. Doit prêcher et répandre la parole de sa divinité auprès d'une dizaine de personne au moins
3. Doit obtenir et utiliser une compétence divine de sa divinité au moins 3 fois
4. Doit avoir effectué le rituel d'éveil de sa divinité
5. Doit avoir reçu un message divin personnel de sa divinité et devenir ainsi un prophète

Conséquences au départ, en fonction du niveau :

1. Perd immédiatement la bénédiction de sa divinité et ne pourra plus jamais redevenir Paladin de cette divinité ou d'une autre
2. Même conséquences qu'au niveau 1
3. Même conséquences qu'au niveau 1 + L'aventurier est maudit et perdra définitivement 50% de ses PM max actuels
4. Même conséquences qu'au niveau 1 + L'aventurier est maudit, ses PM max seront réduit de moitié de manière permanente, y compris tout nouveau gain futur, et son corps sera recouvert de brûlures et marques d'expiation de son péché
5. Même conséquences qu'au niveau 4 + L'aventurier subit un châtiment divin qui dépend de sa divinité protectrice :
 - Elyôn : L'aventurier ne pourra plus jamais voir, ni ressentir la chaleur et sera tourmentée par son esprit jusqu'à en perdre la raison
 - Sekhmer : L'aventurier se transforme en tas de sable et meurt, son âme est envoyée pour être tourmentée en enfer
 - Métatria : L'aventurier se videra de son sang par tous les orifices jusqu'à sa mort et son âme sera ensuite anéantie
 - Qlypha : L'aventurier gagnera chaque jour 100 Pμ jusqu'à sa mort
 - Zafia : L'aventurier n'aura jamais existé, il sera effacé des trames spatio-temporelles, les conséquences liées à ses actes seront perçus comme des manifestations divines de la déesse Zafia, quant à l'aventurier... De quel aventurier parlons-nous au juste ?
 - Rapheïa : Tous les êtres vivants qui croiseront sa route seront investi par la puissance de la déesse et prendront en chasse l'aventurier pour le tuer
 - Hesediel : Le poids de ses péchés passés sera pesé et l'aventurier recevra alors un châtiment proportionnel à ceux-ci afin de se racheter. Si la balance juge les péchés de l'aventurier suffisamment faible, celui-ci aura la vie sauve à la fin de sa pénitence, sinon il mourra et sera envoyé à Elyôn

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Talents (X désigne le niveau d'affiliation) :

→ Niveau 1 :

- Guidé par la foi : Vous vivez selon la philosophie de votre divinité et selon ses préceptes, si vous venez à perdre la bénédiction et le soutien de celle-ci, vous serez immédiatement exclus de cette affiliation et subirez les conséquences liées à votre niveau
- Fidèle de ... : Octroie un avantage spécifique à votre divinité :
 - ◆ Elyôn : vous pouvez faire briller, éclairant faiblement les alentours, n'importe quel objet en métal sans coût ni jet en vous concentrant suffisamment
 - ◆ Sekhmer : vous pouvez planter et faire pousser la fleur des sables de Sekhmer. Si la fleur fleurit selon un rituel précis, celle-ci aura un fort pouvoir de guérison immédiat. Dans le cas contraire ou si la fleur fane, celle-ci sera si toxique qu'un simple contact ou simplement la sentir pourrait vous tuer dans d'atroces souffrances
 - ◆ Métatria : vous pouvez transférer votre énergie vitale (PV) à une autre cible en vous concentrant et avec un taux de conversion de 50%
 - ◆ Qlypha : vous pouvez, en vous concentrant, récupérer jusqu'à 25% de vos PM max
 - ◆ Zafia : vous obtenez des visions prémonitoires aléatoirement qui montrent un futur potentiel. En pleine vision, vous demeurez immobile et vulnérable
 - ◆ Rapheïa : vous pouvez marquer une proie (une seule à la fois), ce qui vous permet de la pister plus facilement par la suite
 - ◆ Hesediel : désormais, votre karma évolue également en fonction de vos actions et de votre comportement

→ Niveau 2 :

- Conviction religieuse : +5(X-1) % pour convaincre quelqu'un ayant la foi envers votre divinité

→ Niveau 3 :

- Conviction magique : +5(X-2) % sur l'utilisation de compétence divines de votre divinité

→ Niveau 4 :

- Éveillé : Octroie un avantage supplémentaire spécifique à votre divinité :
 - ◆ Elyôn : Vos armes peuvent être enchantée avec l'élément lumière sans coût, ni jet, ni action. Vos sorts de feu deviennent des attaques de feu d'or, infligeant des dégâts de lumière également. Enfin vos dégâts de lumière ignorent les résistances non divines.
 - ◆ Sekhmer : Vous devenez insensible au poison de la fleur des sables corrompue, et vous pouvez utiliser cette dernière pour déclencher une violente tempête de sable
 - ◆ Métatria : Vous obtenez un familier, un feu follet spirituel, qui est intangible et inciblable. Il vous accompagne partout et peut vous soigner
 - ◆ Qlypha : Vous pouvez placer jusqu'à deux portails reliés dans votre champs de vision, sans coût ni jet, les portails disparaissent en vous éloignant trop d'eux.
 - ◆ Zafia : Permet de provoquer une vision prémonitoire, même si le contenu demeurera toujours aléatoire. Chaque vision déclenchée vous rajoute 1 FM
 - ◆ Rapheïa : Si la cible pistée est dans votre champs de vision, vous pouvez rendre la faune et la flore hostile envers cette dernière
 - ◆ Hesediel : Permet de comparer l'âme d'une cible avec la vôtre, la foudre divine s'abat sur le moins vertueux et juste des deux, infligeant des dégâts incompressibles et inarrêtables tout en étourdissant la victime.

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

➔ Niveau 5 :

- Prophète : Permet de faire une prière d'appel, pour que votre divinité vous octroie un avantage décisif ou vous sorte d'un mauvais pas. Cependant, vous ne pouvez l'utiliser qu'une seule fois, et vous devrez payer le prix de votre appel...

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Cuisinier

Niveau Minimum : 0

Niveau Maximum : 6

Peut quitter l'affiliation sans conséquence, jusqu'au niveau : 4 (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 cuisiner un repas comestible et revigorant avec les restes d'une créature du palier 4
4. Doit cuisiner un repas comestible et revigorant avec les restes d'une créature du palier 5
5. Doit obtenir un chaudron en Obscurium ou en Aetherite + Doit avoir l'affiliation primaire « Mineur »
6. Doit gagner le concours de la spatule d'or

Conséquences au départ, en fonction du niveau :

5. Vous êtes exclus de cette affiliation de manière définitive et votre chaudron est confisqué
6. Même conséquence qu'au niveau 5 + Vous devez payer une amende forfaitaire de 250 PO

Talents (X désigne le niveau d'affiliation) :

- ➔ Niveau 1 :
 - Arômes exquis : +4X % pour analyser un composé naturel (plante, liquide, ...) et en déduire ses propriétés culinaires (esprit)
 - Tambouille : Les plats cuisinés revigorent et restaurent PV et/ou PM et/ou peuvent également retirer des effets entravant
- ➔ Niveau 2 :
 - Chasseur : Octroie un bonus pour chasser des créatures sauvages de 5(X-1) %
 - Dépeçage : Octroie un bonus de 5(X-1) % pour dépecer les cadavres de créatures sauvages (force)
- ➔ Niveau 4 :
 - Après l'effort, le réconfort : Les plats revigorant, font perdre en plus X-3 FM et X-4 FP une fois par jour
- ➔ Niveau 5 :
 - Rassasié : Ceux qui mangent votre cuisine et qui ont été régénéré par cette dernière, peuvent tenir un jour supplémentaire sans manger sans subir de malus sur leur fatigue mentale ou physique
 - Rat qui touille : Permet de cuisiner sans coût ni jet et sans rater son plat. Nécessite tout de même le matériel et les ingrédients nécessaires
- ➔ Niveau 6 :
 - Spatule en or : Chaque année, votre titre est remis en jeu, si vous perdez le concours, vous retombez niveau 5 sans conséquence

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Artisan

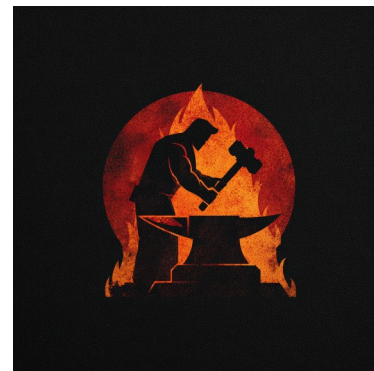
Niveau Minimum : 0

Niveau Maximum : 5

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

Conditions d'évolution pour chaque niveau :

1. Doit avoir fabriqué une arme ou un accessoire de fortune
2. Doit avoir fabriqué au moins 5 armes ou accessoires différents
3. Doit avoir fabriqué un objet avec des matériaux du palier 4
4. Doit avoir fabriqué une arme ou un objet enchanté
5. Doit avoir forgé sa relique dans la forge antique



Conséquences au départ, en fonction du niveau :

4. Vous êtes maudit, vous ne pourrez plus redevenir Artisan et vous perdez 20 de force immédiatement (vous ne pouvez pas descendre en dessous de 10 de force)
5. Même conséquence qu'au niveau 4

Talents (X désigne le niveau d'affiliation) :

- ➔ Niveau 1 :
 - Bim, Bam, Boum : Octroie un bonus de 5X % pour fabriquer des objets artisanaux (force)
 - Savoir faire : Vous pouvez désormais fabriquer des armes ou armures de tier X+1 ou inférieur
- ➔ Niveau 2 :
 - Gros porteur : Vous pouvez porter X+1 unités d'encombrement supplémentaires avant d'être considéré en surcharge
- ➔ Niveau 3 :
 - Enchanté : Octroie un bonus de 5(X-2) % pour appliquer un enchantement (esprit)
- ➔ Niveau 5 :
 - Maître d'arme : Permet de manier sans malus, n'importe quel arme, tant que vous l'avez fabriqué vous même
 - Infatigable : Votre fatigue physique n'augmente plus lorsque vous fabriquez des objets avec vos talents