

# 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 « Cosmorigins : Orianis » à partir de l'an 4266 orien (1079 teraen alpha).

### Table des matières

Communs.....	2
Races principales (Grits, Alfys, Nifys, Darfys, Zyrfis).....	3

# The Tale of Great Cosmos

## Affiliations

### Communs

- Espion :
  - Discrétion : +10% en infiltration et camouflage
  - Spectre de l'ombre : déplacements x2 quand aucune cible ennemie n'a la vision sur vous
  - Frappe préventive : En étant camouflé, permet de bénéficier d'une attaque d'opportunité avec un bonus de 20%
  - Loi du silence : Votre affiliation est gardée secrète et n'apparaît sur aucun de vos documents, si celle-ci devait être découverte par quelqu'un d'étrangers aux services secrets oriens, votre seule option serait le suicide volontaire ou non.
- Religieux :
  - Dualité énergétique : Permet de puiser directement dans les PV pour utiliser des compétences lorsque les PM viennent à manquer.
  - Karma ascendant : Vous démarrez à -10 de Karma, mais celui-ci ne peut qu'augmenter et ne peut pas diminuer sauf en cas de réinitialisation totale ou lors de l'utilisation d'un dark point.
  - Pacifiste : Retire tous les bonus et inflige -20% sur toutes les actions offensives. Le mode offensif est également interdit.

# The Tale of Great Cosmos

## Affiliations

### Races principales (Grits, Alfys, Nifys, Darfys, Zyrfis)

- Fédération du commerce :
  - Taxe universelle : Pour toute somme d'argent perçue, celle-ci est augmentée de 10%
  - Hors taxe : Pour toute dépense d'argent avec une entité rattachée à la Fédération du commerce, vous versez 10% de moins de la somme totale.
  - Trader : Autorise à réaliser n'importe quelle action légale en lien avec la bourse. Il est ainsi possible d'acheter / vendre des actions.
- Scientifique :
  - Mutation spontanée : Tous les 2 niveaux, sur un jet de chance réussi, permet d'obtenir une mutation. Les mutations permettent de rajouter ou changer les talents du personnage, ce dernier ne peut pas disposer de plus de 5 talents (hors talents d'affiliation).
  - Évolution personnelle : Octroie la possibilité d'accès aux technologies permettant l'hybridation transgénique et/ou à l'obtention d'un symbiote légal. En ce qui concerne l'usage de l'hybridation, seules les talents naturelles de la nouvelle race seront ajoutée automatiquement.
- Contrebandier :
  - Diamants éternels : Permet de posséder les cryptodevises (ZCoin, Lyvir, ...) ainsi que la devise physique (Gemmes) de contrebandes.
  - Marchés parallèles : Permet d'acheter les technologies et autres avantages liés aux autres factions via la contrebande et les devises de contrebandes (Actions, matériel d'hybridation, symbiotes, ...)
  - Vaurien : +10% en piratage
- Militaire :
  - Armement adaptatif : Octroie un équipement militaire de classe F (armure, drone, ...), cet équipement peut être amélioré au fil des aventures. Les améliorations augmente la classe de l'équipement de la manière suivante : F, E, D, C, B, A, S, X, Ω.
  - Protocoles restrictifs : Les équipement de classes S ne peuvent être obtenu que par des sous-lieutenant de niveau 5 minimum, la classe X est réservés aux commandants de niveau 8 minimum, et la classe Ω aux généraux de niveau 10 minimum.
- Bureaucrate :
  - Laissez-passer A-38 : Octroie une immunité diplomatique.
  - Suffrage universel : Les décisions importantes de groupes doivent être votées par tous ses membres, ceux qui refuseront de suivre le résultat du vote auront un malus de 20% pour agir à l'encontre de la décision votée.
  - Prélèvement à la source : vous percevez toutes les récompenses de groupes, en versant aux autres membres leur part, vous les taxez à hauteur de 10% sur leurs revenus. Si plusieurs membres sont de cette affiliation chacun prends sa taxe sur les non membres.