

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 : Xyord » à partir de l'an 6666 xyordien (1080 teraen alpha).

Table des matières

Xyordiens.....	2
Autres races.....	3

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Xyordiens

- Seigneur :
 - Ordre 666 : Si vos PV passent en négatif, permet de sacrifier volontairement un esclave proche pour absorber son énergie vitale. Les PV et PM régénérés sont égaux aux PV et PM maximum de l'esclave sacrifié. Un esclave sacrifié par cet ordre ne peut pas être ramené à la vie.
 - Jugement final : Permet de tuer immédiatement un esclave dissident proche, sans consommer d'action
 - Cartouches : Permet de puiser dans les PM des esclaves proches pour régénérer les siens, sans consommer d'action (max : 100 PM / tour)
- Légionnaire :
 - Maître d'arme : Capable de manier n'importe quelle arme sans entraînement
 - Tactique groupée : Le chef d'un groupe de légionnaire ou la majorité si aucun chef n'est présent peut désigner et changer une posture générale de groupe (entre offensif et défensif). Si votre posture de combat est la même que celle du groupe, vos jets offensifs ou défensifs (en fonction de la posture) ont un bonus de 10%
 - Redirection : Permet de puiser dans les PV lorsque les PM sont vides

The Tale of Great Cosmos

Affiliations

Autres races

- Esclave (obligatoire) :
 - Inapte au combat : La seule posture de combat possible (hors Illumination et Sépulcrale) est la posture « Neutre ». Celle-ci divise les dégâts infligés par 2 et interdit la parade, l'esquive et la riposte.
 - Conditions déplorables : La marge de réussite critique est diminué de 5%
 - Charisméthique : Le charisme est diminué de 25%
 - Ça ne peut pas être pire : Si le karma par défaut est de 0, il passe à 5. Dans tous les cas le karma ne peut pas être négatif. Si le karma par défaut est négatif, celui-ci ne peut qu'augmenter jusqu'à atteindre 0 et ne pourra pas redescendre en dessous sauf en cas de réinitialisation du karma.
 - Refus de priorité : Peu importe l'ordre de tour, les esclaves agissent forcément après les Xyordiens.
 - Distanciation sociale : Impossible d'appartenir à une quelconque affiliation autre que celle-ci
 - Enchaîné : Tant que la condition d'esclave perdure, cette affiliation ne peut pas être retirée, à contrario si la condition d'esclave est brisé, l'affiliation est complètement retirée.