

COSME - LIVRE DE REGLES

Version 1.41



LES AIGUILLEURS
DE RÊVES

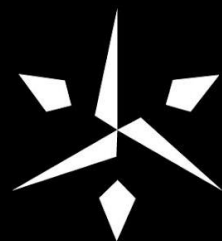


Table des matières

Chapitre 1.	Introduction	3
Chapitre 2.	Le personnage	5
2.1	Les traits	6
2.2	Les races ou ethnies	8
2.3	Les Voies.....	9
2.4	Les classes	11
2.4.1	Guerrier.....	12
2.4.2	Artiste.....	14
2.4.3	Mage Arcaniste	17
2.4.4	Mage Tatoué	20
2.4.4.1	Sorts	22
2.4.5	Artéfacteur	24
2.4.5.1	Talismans de Corps	27
2.4.5.2	Talismans Auriques	28
2.4.6	Roublard.....	29
2.4.7	Animiste	30
2.4.8	Thaumaturge.....	33
2.5	Les compétences libres, les métiers et les dons des peuples	36
2.5.1	Compétences	36
2.5.2	Métiers	37
2.5.3	Recettes.....	38
2.6	Création de personnage et possessions de départ.....	40
2.7	L'évolution des personnages	40
Chapitre 3.	La santé et les états.....	41
3.1	L'évolution des PV's	41
3.2	Les états de santé.....	41
Chapitre 4.	Le matériel et le combat	44
4.1	Les armures.....	44
4.2	Les armes et boucliers.....	45
Chapitre 5.	Le coût de la vie	47
Chapitre 6.	Lexique de Cosme et des Aiguilleurs.....	48
Chapitre 7.	Annonces et effets	49

Version 1.4 : les modifications par rapport à la version précédente sont surlignées en jaune.

Chapitre 1. Introduction

Le concept proposé par l'ASBL Les Aiguilleurs repose sur des campagnes de jeu courtes, de maximum 5 épisodes, dans des univers différents. Une trame scénaristique globale transcende par ailleurs les mondes visités.

Dans ce contexte d'univers multiples mais également de continuité, il fallait imaginer un système de règles qui prenne en compte l'évolution des personnages mais aussi les possibilités d'adaptation par rapport au monde dans lequel ils vont s'incarner. Par exemple, certains univers proposeront de la magie et d'autres seront profondément ancrés dans la réalité ou encore offriront des potentialités liées à des technologies du futur. Nous voulions également donner la possibilité aux joueurs de pouvoir tester différents profils de personnage et, s'ils le souhaitent, changer de classe lors du démarrage d'une nouvelle campagne. Cela, tout en gardant quelques petites choses de leurs incarnations précédentes.

Toutefois, certaines choses demeureront fixes quelles que soient les époques visitées et ce, depuis la création d'un personnage. Nous souhaitons dès lors attirer votre attention car il ne sera pas possible de changer ces paramètres. Il s'agit du trait de caractère principal de votre personnage et des lignes fondamentales de l'historique.

Le trait primaire de son caractère est un élément qui transcende la classe de votre personnage, un peu comme les alignements dans d'autres systèmes de jeu. Nous avons choisi cette option afin de favoriser les interactions et d'offrir des opportunités de créer un personnage unique, différent d'un autre qui aurait pu choisir les mêmes compétences. Il existe 9 traits primaires (altruiste, battant, chef, épicurien, loyal, médiateur, observateur, perfectionniste et romantique) parmi lesquels vous devez effectuer votre choix.

Pour l'historique de votre personnage, nous vous demanderons un exercice un peu complexe car il s'agit de rédiger une proposition de background « a-monde »¹, du moins pour les lignes fondamentales. Il s'agit, pour l'organisation, de comprendre les événements clefs du passé de votre personnage, ce qui le fait vibrer, ce qui le laisse indifférent, etc.

Cette structure fondamentale se colorera bien évidemment de quelques détails issus de l'univers de jeu visité. Lors de la création de votre personnage, n'hésitez pas à solliciter les organisateurs pour vous aider dans votre rédaction.

Nous vous annonçons également l'existence d'une trame scénaristique qui traverse et qui chapeaute, en quelque sorte, l'ensemble des univers visités. Lors de la création de votre personnage, ce dernier n'a aucune connaissance de cette « méta-trame », ni de l'existence d'autres univers. C'est au travers du jeu que nous offrirons des possibilités de prise de conscience d'un cadre plus grand, de nouveaux acteurs et des enjeux qui y sont liés. Dans un premier temps, elles seront assez rares et se développeront au fil des campagnes. Sans cette conscience, les souvenirs du personnage seront perdus lors d'un changement de monde et son spectre

¹ C'est-à-dire un historique transposable d'univers en univers, dont les lignes principales ne sont pas définies par un monde mais par des événements qui auraient pu se dérouler dans n'importe quel monde. Une aide de jeu sera disponible pour vous aider dans l'écriture de votre background.

de perception se limitera uniquement au nouvel univers, comme s'il en avait toujours fait partie. Des possibilités de récupérer cet héritage mémoriel existeront toutefois dans les campagnes plus avancées. Le système de règles propose également une autre façon d'envisager l'évolution des personnages. Elle n'est pas strictement linéaire comme dans d'autres systèmes de jeu, où à chaque événement un niveau ou un nombre de points d'expérience sont octroyés. Il faut, dans un premier temps, différencier les niveaux de voie et de classe d'un personnage.

La voie (combattant, intellectuel, touche-à-tout ou guérisseur) sert à mesurer le vécu d'un personnage par-delà les univers de jeu. Un personnage choisit une voie qui sera la sienne jusqu'à ce qu'il change d'univers de jeu ou décède. L'évolution ici est linéaire, à savoir qu'il acquiert un niveau dans une voie par tranche de deux événements vécus dans cette voie. Lors d'un changement d'univers, il est possible de changer de voie, tout en gardant les acquis des voies précédemment empruntées.

La classe de personnage découle toujours de la voie choisie pour une campagne et est liée à l'univers de jeu dans lequel un personnage est plongé. Par exemple, la voie intellectuelle pourra se décliner en classe de personnage magicien dans un univers médiéval fantastique et en une classe de scientifique dans un monde de type zombie. La progression du personnage en matière de classe est toujours liée à la campagne. Dans certains mondes, les personnages incarneront des aventuriers fraîchement sortis des jupes de leurs mères et dans d'autres, ils auront la puissance des plus grands héros. Concrètement, cela veut dire que les niveaux de classe de personnage ne commenceront pas forcément niveau 1. Lors d'un changement d'univers, une régression ou une évolution est possible. Les acquis d'expérience dans les classes de personnage ne sont donc valables que pour la campagne en cours. Ils seront précisés, pour chaque événement, dans une communication de l'organisation.

Nous voulions aussi un système de règles qui puisse se mettre au service du jeu et non l'inverse. Les classes de personnage offrent de nombreuses possibilités qui déclinent le plus souvent leurs effets par combat. Ce choix offre un certain équilibre entre les différentes classes de personnage et les possibilités de jeu, tout au long d'un événement.

Nous avons également choisi de limiter les compétences qui nécessitaient du temps pour faire vivre une règle. Les exemples les plus marquants concernent les temps de soin et ceux liés à la création de matériel de jeu (potions, armures, munitions ou encore med-pack, en fonction des univers). Les classes de personnage pouvant créer quelque chose géreront leur stock, en majeure partie, entre les événements de jeu. Toutefois, il n'est pas impossible que certains scénarii requièrent des créations particulières qui seront, elles, à effectuer en jeu. En ce qui concerne les soins, nous avons choisi des effets pratiquement instantanés, pour éviter de devoir rester des heures dans une infirmerie par exemple.

Finalement, le choix de campagnes courtes dans de multiples univers impacte également la gestion des ressources et des possessions des joueurs. Au sein d'une même campagne, les composantes et créations auront une validité qui sera liée à l'événement. En fin de ceux-ci, les composantes monétaires, que cela soit des crédits, des pièces d'or ou encore des capsules, seront également notées sur la fiche de personnage. Lors d'un changement de monde, hors effet en lien avec la méta-trame, votre personnage pourra très bien passer de la pauvreté à l'opulence et inversement.

Chapitre 2. Le personnage

Un personnage sera toujours, en dehors de son historique, la résultante de trois ou quatre composantes dont certaines varieront en fonction des univers de jeu. Ces composantes sont :

- **Le Trait** : le trait de caractère qui définit un personnage. Est-il plutôt curieux, fauteur de trouble, etc.
- **La Voie** : sert à mesurer le vécu d'un personnage par-delà un univers de jeu. Un personnage choisit une voie qui sera la sienne jusqu'à ce qu'il change d'univers de jeu ou décède. Il n'est pas obligé de changer de voie mais s'il le fait, il gardera toujours certains bonus liés à une voie qu'il a pratiquée.
- **La classe** : la classe découle de la voie et est liée à l'univers de jeu dans lequel un personnage est plongé. La classe peut notamment donner des précisions sur la manière dont certains pouvoirs et capacités de la voie peuvent se manifester en jeu.
- **La race ou l'ethnie** : cette dernière est facultative et dépendra de l'univers de jeu.

Le **trait** et la **race** sont à voir comme des composantes roleplay et n'octroient pas nécessairement un bonus ou malus en matière de jeu.

La **voie** et la **classe** sont les composantes techniques d'un personnage. Le niveau de la voie évoluera par tranche de deux événements passés dans une même classe.

Le **trait** et la **voie** sont liés aux multiples univers et servent à assurer le suivi de l'évolution du personnage entre chaque événement et univers de jeu.

La **classe** et la **race** sont liées au monde ou à l'époque actuellement arpenté(e) par le personnage. Ces éléments seront donc revus et modifiés en fonction des campagnes de jeu.

2.1 Les traits

Un des premiers éléments qui caractérisera votre personnage et qui perdurera au travers des différents mondes de jeu est le trait primaire de son caractère. Il s'agit d'un élément qui transcende la classe de votre personnage, un peu comme les alignements dans d'autres systèmes de jeu.

Nous avons choisi cette option afin de favoriser les interactions et d'offrir des opportunités de créer un personnage unique, différent d'un autre qui aurait pu choisir les mêmes compétences.

Il existe 9 traits primaires parmi lesquels vous devez effectuer votre choix. Bien évidemment, **cela ne limite en rien votre personnage, nous savons pertinemment que les composantes identitaires sont bien plus complexes.** Toutefois, en tant que mécanisme de jeu, nous ferons appel à ces traits au travers de différentes annonces. Il pourra s'agir d'éléments scénaristiques, d'effets positifs ou encore d'effets limitants.

L'altruiste perçoit intuitivement les qualités, les possibilités et les besoins des autres. Il a tendance à dire aux autres ce qu'il y a de bien en eux et à les aider à surmonter leurs problèmes. Orienté vers la satisfaction du besoin de l'autre, l'altruiste peut devenir manipulateur et avoir plusieurs facettes, montrant un visage différent à chacun. L'altruiste est quelqu'un d'actif, d'encourageant, qui choisira souvent une classe de personnage où il peut utiliser sa compassion pour aider les autres.

Le battant a toujours un objectif en tête et quelque chose à faire. Un battant est une personne ambitieuse qui veut que ses projets aboutissent, que le succès soit reconnu et lui soit attribué et ce, peu importe les moyens. Il s'agit de quelqu'un d'orienté vers l'action, qui décide et agit rapidement, quitte à négliger un peu les détails. Un battant est souvent très compétitif et peut être dur si les autres entravent sa réussite ou n'y contribuent pas assez.

Le chef considère que la vie est un combat et il se bat pour ce qu'il estime juste. C'est une personne déterminée qui fait que les choses arrivent quels que soient les obstacles. Il croit à la nécessité d'un pouvoir fort, peut et aime l'exercer. Il veut contrôler tous les détails du monde qui l'entoure. Il sait reconnaître les véritables détenteurs du pouvoir, il les respecte s'ils sont forts et cherche à les remplacer si ce n'est pas le cas. Il est celui qui édicte les règles et les transgresse quand elles ne le servent plus. La colère est l'expression de sa frustration et peut être assez vive. Un chef apprécie ceux qui ont le courage de l'affronter et vit souvent de manière excessive. La personnalité d'un chef est aussi très protectrice et possessive envers ses proches, sa famille et/ou son clan.

L'épicurien est généralement quelqu'un d'heureux et d'enjoué qui amène la bonne humeur avec lui. C'est une personnalité extravertie qui va au-devant des autres et cherche à leur plaire par la gaieté, l'humour ou par ses idées et ses plans plaisants. Il supporte mal les contraintes, les règles et les procédures, sans pour autant s'y opposer ouvertement. Dans sa quête de joie et de plaisir, il s'arrange pour avoir en permanence les choix les plus ouverts possibles. Il a un peu de mal à prendre des décisions, car décider c'est choisir et choisir c'est renoncer. Quand il agit, c'est vite et avec beaucoup d'énergie, du moins tant que l'activité l'intéresse et l'amuse. Dans le cas contraire, il freine et découvre ailleurs des activités plus plaisantes qu'il estime soudain plus prioritaires.

Le loyal aime être intégré à un cadre stable et bien structuré. Souvent, il s'agit d'un groupe formel ou informel, mais cela peut aussi être une idée, un concept, etc. Il envisage le monde et la vie comme coupés en deux : le groupe lui-même qui représente la référence absolue et la vérité, et l'extérieur du groupe qui est suspect, dangereux et qui nécessite d'envisager le pire pour s'en protéger. Il est important pour lui que l'autorité soit exercée de façon loyale. Si quelqu'un est victime d'une autorité injuste, il est toujours prêt à le soutenir. Il se veut du côté des faibles et des opprimés, et en est fier.

Le médiateur recherche la paix et l'harmonie. Il est un conciliateur habile. Il est d'agréable compagnie et comprend les autres et les accepte sans les juger. Son aide est redoutable pour aplanir les différends, tant que les conflits ne sont pas trop violents ou ne s'éternisent pas. Ambivalent, il voit facilement tous les points de vue et tend à remplacer ses désirs par ceux des autres. Un médiateur est quelqu'un de plutôt paisible, voire nonchalant et indécis. Consensuel, il se réalise dans un rôle de diplomate, conseiller, négociateur.

L'observateur cherche à comprendre les choses et leurs fonctionnements. Il aime bien avoir un sujet de compétence dont il est l'expert et dans lequel il est créatif. Il prend ses décisions sur base de la logique. Avec les autres, il est le plus souvent en retrait, vit détaché du monde extérieur qu'il observe et ne tient pas trop à être remarqué. Les émotions et les besoins des autres lui paraissent incongrus. La majeure partie du temps, il s'exprime peu et il faut l'interroger avec précision pour obtenir une information. Parfois, il se lance dans de longues conférences très structurées, que ses interlocuteurs trouvent un peu ennuyeuses mais qui font de l'observateur quelqu'un de très riche quand il souhaite utiliser et diffuser ses connaissances.

Le perfectionniste se caractérise par sa rigueur personnelle, ses idéaux élevés et sa recherche d'excellence. La peur de faire des erreurs lui fait rechercher la meilleure décision et il a tendance à penser qu'il n'y en a qu'une. Quand il agit, il le fait avec sérieux et conscience. Il cherche la qualité, y compris dans les plus petits détails. Il se blâme de ne pas être suffisamment à la hauteur et a très souvent une petite voix intérieure qui lui reproche ses imperfections. En même temps, il repère ce qui est imparfait chez les autres et a tendance à leur donner de bons conseils pour s'améliorer. Il est souvent perçu comme rigide et critique, ce qui le surprend car il est tellement moins exigeant avec les autres qu'il ne l'est avec lui-même. Son honnêteté et son intégrité en font quelqu'un de fiable et de responsable.

Le romantique est sensible et attaché à vivre des émotions intenses et authentiques. Il a tendance à passer d'une émotion à une autre très rapidement. L'émotion la plus fréquente est une sorte de mélancolie à laquelle il trouve une valeur esthétique. Il aimerait faire comprendre ce qu'il ressent mais il a l'impression que c'est une tâche insurmontable. Un romantique a un imaginaire très riche. Il le trouve plus important que le quotidien dont il supporte mal la banalité. Bien souvent, il agit peu, à moins que sa mission ne lui permette d'utiliser son originalité et sa créativité.

Nous vous rappelons que le choix du caractère primaire est définitif et commun à l'ensemble des univers de jeux.

2.2 Les races ou ethnies

Pour la première campagne de jeu proposée par l'ASBL Les Aiguilleurs, les personnages joueurs n'auront la possibilité d'incarner que des humains, bien qu'il existe d'autres races dans le monde de Cosme.

Les aventuriers interpréteront donc un personnage natif de l'une des nations humaines. Il existe sept peuples différents qui sont plus amplement décrits dans Cosme – le livre du monde. Il s'agit de :

- La République marchande d'Alenghi
- L'Oligarchie des Marches Hessonites
- Le Royaume oublié de l'île de Lantmor
- Le Kalifa de l'Eden Smaragdin
- Le Palatinat de la Lumière
- La Nation des Terres d'Osgroth
- La Caravane de la Sylve chamarrée

Une fois la nation d'origine choisie, le joueur recevra une aide de jeu qui expliquera en détails la vie au sein de son peuple. Il aura aussi accès à un avantage de jeu, une sorte de don lié à son ethnie.

Les présentations brèves ainsi que la vision des nations les unes par rapport aux autres, exposées dans le livre du monde, représentent la connaissance globale des différents peuples à laquelle tout-un-chacun a accès. Les aides de jeu peuples représentent la connaissance unique du peuple dont le joueur est natif. Afin de favoriser les échanges et les découvertes, nous vous demanderons de ne pas partager de documents avec d'autres joueurs qui n'y auraient normalement pas accès.

Nous sommes conscients que la tentation peut être grande de rendre cette connaissance publique, surtout dans des groupes de joueurs issus de peuples différents. Toutefois, si cela devait arriver, n'oubliez pas que les premières personnes pénalisées seront celles qui seront ainsi privées d'une partie du jeu de découverte, fortement présent lors du premier événement. Nous rappelons aussi que les groupes sont limités à maximum 6 personnes. Vous vous rendrez rapidement compte que les nations sont assez typées et que certains peuples éprouvent quelques difficultés à cohabiter. Nous vous demanderons de contacter l'organisation si vous souhaitez monter un groupe multi-ethnies, pour que nous puissions envisager votre projet avec vous. Il est toutefois illusoire d'imaginer un groupe de 6 personnes issues de 6 nations différentes.

Certains peuples offrent, dans leurs dons, une connaissance plus étendue d'une autre nation. Il peut s'agir, par exemple, d'un savoir détenu par l'une des tours de l'Eden Smaragdin, des contacts commerciaux privilégiés de la République marchande ou encore du fait d'être un bâtard descendant d'une union mixte, essentiellement présent au sein des terres d'Osgroth.

2.3 Les Voies

Comme expliqué précédemment, la voie représente le vécu d'un personnage au-delà des différents univers de jeu. Pour une campagne, il est nécessaire de choisir une et une seule voie. De celle-ci peut découler une ou plusieurs classes de personnage, qui, elles, sont directement liées à Cosme.

Il existe quatre voies différentes qui ne changeront pas. Les classes de personnage, étant liées à un monde en particulier, pourront varier. A l'occasion d'un changement de campagne ou lors de la création d'un nouveau personnage si le vôtre est mort, vous pourrez changer de voie si vous le souhaitez.

Les quatre voies représentent les quatre archétypes de personnage, à savoir :

- **Le combattant** : est essentiellement orienté vers l'aspect martial. La voie offre quelques possibilités en plus de celles liées à la classe de personnage. Comme le fait de frapper plus fort ou encore de résister plus longtemps.
- **L'intellectuel** : représente avant tout une personne qui tire sa force de son esprit et de la façon dont il l'utilise. Les possibilités offertes par la voie portent sur la mémorisation, la sublimation du réel par l'intellect ou encore de plus amples chances de réussite dans les entreprises qui nécessitent l'usage des méninges.
- **Le touche-à-tout** : comme son nom l'indique, cette voie représente avant tout les débrouillards et bidouilleurs en tout genre. Doués de leurs mains, un peu combattant, ils ont la chance insolente du chat qui retombe toujours sur ses pattes.
- **Le guérisseur** : est surtout un spécialiste du fonctionnement du corps et de l'esprit. La voie s'oriente dans un premier temps vers des aspects curatifs et propose par la suite des techniques de neutralisation.

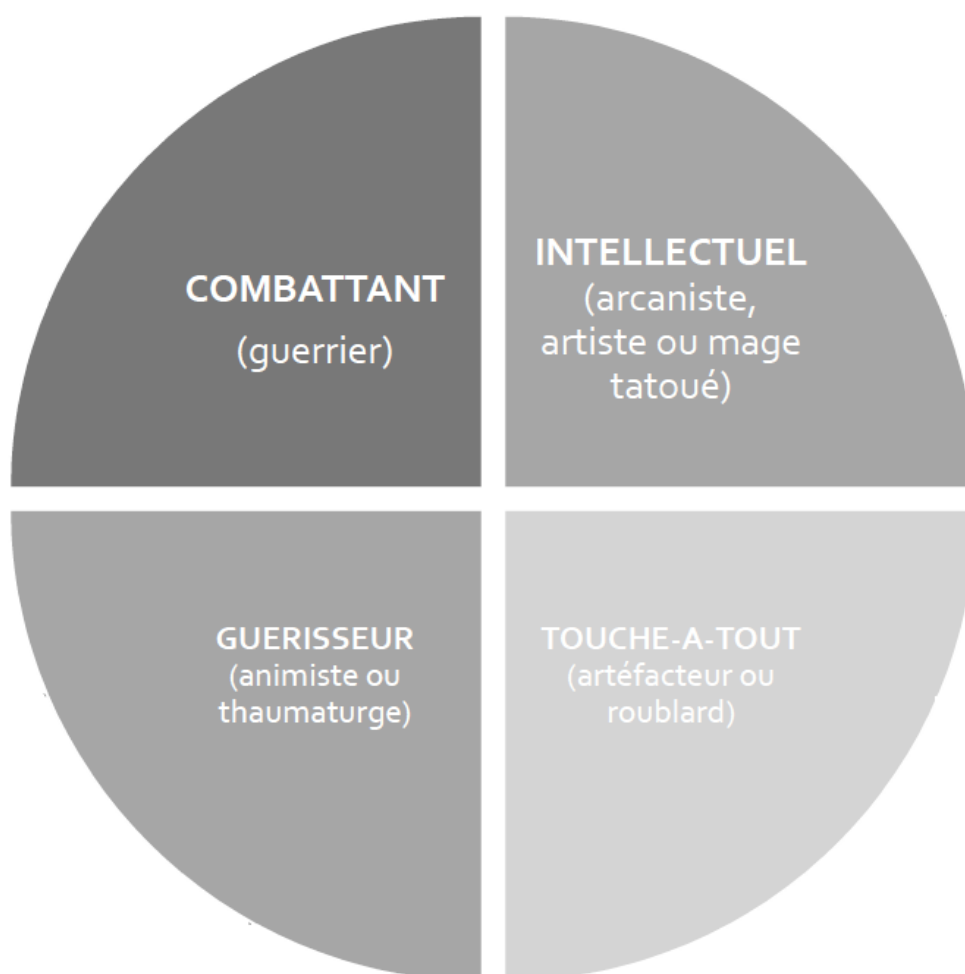
Les voies se développent en une gradation de 5 niveaux qui génèrent chacun un effet de jeu. La progression dans une voie est linéaire et s'effectue par tranche de deux événements vécus dans cette même voie. Ainsi, un personnage, qui aura participé à deux événements dans une voie obtiendra, le premier niveau de celle-ci en début de sa troisième participation. Les participations sont enregistrées par voie et ne sont jamais perdues sauf en cas de mort définitive du personnage.

Par exemple, Christophe va participer à son huitième événement organisé par les Aiguilleurs. Lors de la première campagne, il a joué un mage à 3 événements, classe de personnage liée à la voie intellectuelle. Lors de la seconde saga, il a incarné un guerrier, en lien avec la voie du combattant, pendant 3 épisodes. Lors de la troisième campagne, il a souhaité prendre le rôle d'un scientifique, qui découle de la voie de l'intellectuel. Au début du deuxième événement de la troisième campagne, le personnage de Christophe, indépendamment du niveau de sa classe de personnage de scientifique, bénéficiera du niveau 2 de la voie de l'intellectuel et du niveau 1 de la voie du combattant.

Tableau résumé des différentes voie et effets par niveau

Niveau Voie	Combattant	Intellectuel
1	Attaque en force (+1, 1x/jour)	Mémoire absolue (1x/live)
2	Niveau PV's +1	Niveau PV's +1
3	Esquive (1x/jour)	Maître de énigmes (1x/live)
4	Niveau PV's +1	Négation (1x/live)
5	Un coup tombant, coupe tendons ou coupe souffle au choix, (1x/jour)	Quand on est bien préparé (1x/live)
	Touche-à-tout	Guérisseur
1	Doué de ses mains (1x/live)	Service Diagnostique et soin 2pts/zone(1x/live)
2	Niveau PV's +1	Niveau PV's +1
3	Esquive (1x/jour)	Maître du soin (1x/jour)
4	Attaque en force (+1, 1x/jour)	C'est dans la tête tout ça (1x/live)
5	Souplesse (1x/jour)	Fils spirituel de Steven Seagal (1x/live)

Les compétences de voie faisant également partie des compétences accessibles dans les classes de personnage, nous avons fait le choix de ne les décrire qu'une seule fois selon la déclinaison de la classe.



2.4 Les classes

Les classes de personnage découlent des voies et sont liées à l'univers de jeu visité. Pour Cosme, le premier univers de jeu, plusieurs d'entre elles sont fortement orientées. L'usage de certaines compétences, comme la magie, nécessite une interprétation en lien avec la vision animiste du monde et la notion d'aura. Il existe pour Cosme, en dehors des métiers, 8 classes de personnage parmi lesquelles vous pourrez choisir la vôtre. Il s'agit du/de :

- **Guerrier** (voie du combattant)
- L'**arcaniste**, de l'**artiste** ou du **mage tatoué** (voie de l'intellectuel)
- L'**artéfacteur** ou du **roublard** (voie du touche-à-tout)
- L'**animiste** ou du **thaumaturge** (voie du guérisseur)

Toutes les classes de personnage sont régies par des notions communes décrites ci-après. En fin du livre de règles, vous trouverez un récapitulatif de l'ensemble des annonces, ainsi que de quelques descriptions de capacités.

[La notion de temps](#)

L'activation des compétences, des sorts et des capacités d'un personnage peuvent varier par le nombre ou la durée. Voici les possibilités d'activation les plus communes, X étant à remplacer par un nombre de fois où la compétence est utilisable :

- **X/Événement** : La capacité peut être employée un certain nombre de fois durant l'évènement, qu'il s'agisse d'un grandeur nature de 3 jours ou d'une soirée de jeu de quelques heures.
- **X/Jour** : La capacité peut être employée un certain nombre de fois durant une période de 24h débutant à 6h du matin.
- **X/Cycle** : La capacité peut être employée un certain nombre de fois durant une période de 12h à partir de 6h du matin, de même à partir de 18h jusque 6h le lendemain matin.
- **X/Combat (ou Cmbt)** : La capacité peut être employée un certain nombre de fois durant un combat. La notion de combat est variable. En effet, une escarmouche contre un brigand de grand chemin se résoudra certainement en 2 minutes alors qu'une bataille entre deux armées peut durer plusieurs heures. On considère dès lors qu'une fois un combat débuté, il dure au moins 15min pour ce qui est de l'utilisation des capacités et de leurs effets. Par exemple, le coupe tendons rend le membre touché inutilisable pour 15 minutes même si le combat dure moins longtemps. Pour le lancement de sorts, un arcaniste ne pourra pas utiliser tous ces sorts 10 min après avoir affronté un ennemi par exemple. Pour les affrontements de longue durée, il est probable qu'un arbitre annonce un « nouveau combat », offrant ainsi une recharge des capacités des participants.

[La magie](#)

Lancer un sort requiert une incantation de sept mots. Cette incantation doit avoir du sens (on ne se contente pas de compter jusque sept) et il doit également y avoir 10 secondes entre 2 incantations.

[Le cumul d'effets](#)

Un personnage ne peut jamais bénéficier deux fois du même sort ou de deux effets similaires (ex. : un sort qui offre 4 points d'armure et un autre 2 points d'armure par localisation). En outre, il ne peut bénéficier que de maximum 4 sorts/effets de manière simultanée dont 2 protections et 2 divers Hors exception prévue dans les règles, un personnage ne peut bénéficier que d'un seul talisman en plus des sorts/effets actifs sur lui.

2.4.1 Guerrier



« Tête, taille, pied, tête, taille, pied, tête, taille, pied, tête, ... ».

Un violent coup de pied au niveau des reins me propulse au sol, m'envoyant mordre la poussière pour la quatrième fois en moins d'une heure. Cette fois, ma lèvre éclate sous l'impact de la rencontre avec la caillasse de la cour, m'emplissant la bouche d'un gout de sang aux arômes métalliques. La sueur me coule sur le front tandis que je me relève et que la voix irritante du sergent-chef instructeur hurle à nouveau.

« Bougre d'âne, Corniaud, Bâtard... Quand je dis tête c'est tête, ce n'est pas épaule. Tu sais où elle est ta tête ? C'est là ! ». Joignant le geste à sa parole, il appuie fortement son majeur sur mon front comme s'il voulait l'y faire rentrer en même temps que ces ordres.

« Allez, on y retourne ... Tête, taille, pied, tête, taille, pied... Bouge ton bassin bon sang de bois ! Pivote, bon dieu ! On dirait qu'on t'a collé un piquet dans le... ».

Je ferme mon esprit à la bordée de jurons que l'instructeur éructe à mon intention et retenant un soupir, je reprends les enchainements que nous exécutons depuis le lever du soleil. Ma lame est lourde et la broigne mal ajustée que je porte me scie les côtes à chaque mouvement. J'encaisse sans mot dire les brimades, les inconforts, la faim, la soif...

L'espace d'un instant, mon regard balaie le camp d'entraînement. Près de moi, d'autres garçons de mon âge, s'échinent à apprendre ce pas de base. Plus loin, d'autres souffrent à l'exercice physique. Dans les coursives, des guerriers plus âgés et aguerris écoutent avec attention les stratégies de maîtres expérimentés.

Si l'on m'en juge digne, peut-être un jour, pourrais-je moi aussi suivre ces cours ou encore mieux, devenir un de ces duellistes qui s'entraînent à l'autre bout de mon champ de vision. Les vociférations de mon instructeur me rappellent à l'ordre. Avant de reprendre une énième volée de coup, j'arme mon bras tandis que dans ma tête résonne : « Tête, taille, pied, tête, ... ».

Issu du cœur des batailles, le guerrier est l'homme qui a su élever le maniement des armes au-delà de ce qui est admissible pour un simple homme de troupes. Dévoué corps et âme à son art martial, il peut être aussi bien un champion qu'un homme de ligne ou encore un dirigeant charismatique.

Entraîner à manier toutes les armes et à porter toutes les armures, il se fie à son expérience et à son sens du combat pour survivre dans un monde où la force brute peut résoudre bien des conflits, voire à éviter qu'ils n'arrivent de par la présence d'un contingent lourdement armé et structuré. Il existe autant de sortes de guerriers que d'hommes sur la terre de Cosme. Mais tous ont en commun le sens du devoir et la rigueur nécessaire à leur profession.

Avec le temps, l'expérience et les bons conseils, le guerrier devient encore plus puissant. Ses attaques devenant de plus en plus dévastatrices, sa capacité à ignorer la douleur ou encore son arsenal de bottes diverses font de lui, au-delà d'un homme d'armes, un adversaire endurant et polyvalent. Ne le pensez pas

simplement bon à frapper et à encaisser, un guerrier expérimenté sait également trouver les faiblesses de ses adversaires et les mettre hors d'état de nuire avec très peu d'énergie ou de matériel. Une simple tasse à thé peut parfois suffire.

Le guerrier est la seule classe de personnage en lien avec la voie des combattants. De nombreuses options, comme le type d'armement (corps à corps ou tir), l'arme de prédilection ou encore le style de combat (duelliste ou combattant de ligne), permettent cependant de créer une variation assez large pour cette classe de personnage.

Voie :	Combattant	
Niveau	Guerrier	PV's
Niv.1	* Armes jusque 75cm * Armures tout type * Attaque en force (+1, 1x/Cmbt) * Au choix : soit les armes de c à c et bouclier, soit armes de c à c et ambidextrie seconde arme de moins de 75 cm, soit les armes de traits, jets et arcs	Niv.4
Niv.2	* Spécialisation corps-à-corps ou distance	Niv.5
Niv.3	* Au choix : Coup/tir tombant OU Coupe tendons (1x/combat) * Esquive (1x/cmbt)	Niv.6
Niv.4	* Attaque en force (2x/Cmbt) * Sur l'honneur (1x/jour)	Niv.7
Niv.5	* Frappe +1 ou Attaque à distance +1	Niv.8
Niv.6	* Cou-peu Souffle (1x/cmbt) * Esquive (2x/cmbt)	Niv.9
Niv.7	* Adrénaline (1x/live, durée 5min) * Au choix : Duelliste ou Combattant de ligne (1x/combat) * Brise Armure (1x/cmbt)	Niv.10
Niv.8	* Au choix : Coup/tir tombant OU Coupe tendons (1x/combat) * Dernier rempart (1x/live)	Niv.11
Niv.9	* Coup ou Tir Mortel (1x/jour)	Niv.12
Niv.10	* Résilience(1x/cmbt)	Niv.13

Quelques précisions sur les compétences du guerrier

- **Adrénaline** : le personnage ignore les effets incapacitants autres que la perte de PV's ou les effets mentaux pour une durée précise. Cette capacité peut être activée en réaction à un effet incapacitant.
- **Brise Armure** : Lorsque l'attaque touche la cible, annule l'armure de cette dernière qu'elle soit physique, magique, naturelle, localisée ou délocalisée pour le combat.
- **Combattant de ligne** : à chaque combat, octroie au personnage 1 Négation s'il est dans une ligne d'au moins 3 combattants (les alliés doivent être à moins de 3m du personnage). La Négation permet au personnage d'annuler un sort/effet dont il serait la cible ou ciblant un/des personnage(s) dans un périmètre de 10m. Si le sort est de zone, la Négation ne fonctionne que pour celui qui la lance (on part du principe que l'effet est trop puissant pour être totalement dissipé).
- **Coup/tir mortel** : Le personnage inflige une attaque qui met la cible à 0pv au torse. Cette attaque peut être esquivée.
- **Coup/tir tombant** : La victime se retrouve les épaules au sol pendant 5 secondes.
- **Coupe tendons** : le membre touché est inutilisable pour le combat, engourdi (utilisable aussi bien au corps-à-corps qu'à distance).

- **Cou-peu Souffle** : brise la concentration de la cible qui rate son incantation si elle était occupée à en faire une. La cible ne peut ni incanter ni utiliser de compétence à annonce durant 15 secondes. Esquive et Négation restent utilisables ainsi qu'annoncer les dégâts de ses attaques (utilisable aussi bien au corps-à-corps qu'à distance).
- **Dernier rempart** : le guerrier peut continuer de se battre pendant un combat, jusqu'à -5 points de vie, alors que les autres tombent dans l'inconscience à zéro point de vie ou perdent l'utilité du membre touché. Si le niveau -6 est atteint, il tombe alors dans l'inconscience ou perd l'usage du membre visé. A -10, la mort survient même avec cette compétence. Les points de vie négatifs de 0 à -5 sont soignables par les méthodes traditionnelles.
- **Duelliste** : à chaque combat, octroie au personnage 1 esquive ou 1 attaque en force dans un combat sans allié actif (même si c'est contre un autre adversaire).
- **Résilience** : En réduisant ses dégâts de frappe de 1 pour tout le combat, le guerrier récupère à chaque coup qu'il porte, 1 point de vie pour se soigner, qu'il place dans la localisation de son choix.
- **Spécialisation corps-à-corps ou distance** : les attaques en force voient leur bonus passer de +1 à +2 dans la spécialisation choisie.
- **Sur l'honneur** : permet d'initier un duel avec un adversaire (si ce dernier l'accepte), où les deux participants n'ont que 4 pv's délocalisés, 1 Attaque en force +1 et 1 Esquive. Le premier au sol est inconscient (-5 PV dans toutes les zones), toute intervention extérieure rompt le duel.

2.4.2 Artiste



Ce soir, autour des feux de camps, l'ambiance est plutôt bonne. Les soldats aidés de quelques bouteilles de vin rient à gorges déployées en s'échangeant des histoires de femmes conquises et de parties de jeux d'argent gagnées. Pour ma part, je m'inspire de cette ambiance, je m'en nourris mais ne la laisse pas me subjuguier. Il nous convient, à moi et aux autres artistes présents ce soir, de savoir le public enclin à l'amusement et au rire. Notre travail n'en sera que plus facile, plus rapide.

Mentalement, je visualise notre prestation de ce soir. Au son des fifres, je ferai mon entrée, avant de lancer quelques éclats arcaniques sur des cibles tendues par mes assistantes, avant que celles-ci ne saisissent leurs armes et entament un duel acrobatique, où tout leur savoir-faire de guerrier viendra renforcer l'effet de ma voix. Jehan et Mortimer, deux guérisseurs formés aux chants dysphoniques, installeront une ambiance mystique. Tandis que Jorund entamera sur ses tambours des sons tribaux et primaux.

Alors lentement, ma voix charmera la foule et l'amènera dans des bonnes énergies. Nous leur insufflerons un peu plus de force pour demain, lors de la bataille qui s'annonce. Et durant cette bataille, nous serons encore à leurs côtés, physiquement cette fois, prenant notre place ou encore prodiguant des soins, pour ceux d'entre nous capables de le faire. Notre troupe est versatile, suffisamment grande et diversifiée pour pouvoir aider dans tous les domaines.

Extrait du journal de Lambiémon d'Arlis, Artiste.

Dans toutes les sociétés, il est des gens pour qui l'expression de la vie n'est pas seulement liée à un labeur ou au métier des armes. Pour ceux-là, chanter, peindre, conter ou même encore danser n'est pas seulement un passe-temps. Les artistes ont poussé au premier plan de leur existence ce que la plupart des gens considèrent comme une chose secondaire, balayant parfois les convenances familiales et les ordres établis. Ils sont l'expression de l'art et assurent par ailleurs un rôle social important. Au-delà du divertissement, l'artiste interroge la société par ses créations, pose des questions, parfois dérangeantes, sous la forme de l'humour ou du conte.

Le monde de Cosme n'échappe pas à la règle. On y croise donc une pléthore d'artistes parfois doués, parfois mauvais, mais tous ont en commun le goût de leur art et la passion de le faire partager. Cependant, arpenter Cosme peut s'avérer dangereux ou nécessiter parfois de pouvoir occuper un rôle social plus conventionnel. Les artistes, à force d'observer la société, ont acquis la capacité de maîtriser certaines compétences des classes plus traditionnelles. Les artistes éprouvent également une facilité à percevoir un spectre aurique particulier, celui des sentiments. A ce titre, ils font partie des rares personnes capables d'interagir avec les élémentaires et les énergies liées aux émotions. Les plus doués peuvent les enchâsser dans une de leurs créations, qui devient alors leur chef-d'œuvre, un objet animé.

Voie :	Intellectuel	
Niveau	Artiste	PV's
Niv.1	* Armes jusque 45 cm * Mémoire absolue (1x/jour) * Moral des troupes (1x/live)	Niv.1
Niv.2	* Sens artistique (1x/jour) * Versatilité artistique	Niv.2
Niv.3	* Bruits étourdissants (1x/live) * Régénération mentale altruiste (1x/jour)	
Niv.4	* Diversion (1x/jour) * Versatilité artistique	Niv.3
Niv.5	* Moral des troupes (1x/cycle) * Sens artistique (1x/cycle)	Niv.4
Niv.6	* Esquive (1x/cmbt) * Versatilité artistique	
Niv.7	* Par-delà des apparences (2x/jour) * Régénération Mentale Altruiste (1x/cycle)	Niv.5
Niv.8	* Bruits étourdissants (1x/jour) * Versatilité artistique	Niv.6
Niv.9	* Show must go on (1x/jour)	
Niv.10	* Chef-d'œuvre (1x/jour) * Souplesse (Permanent)	Niv.7

Quelques précisions sur les compétences de l'artiste

- **Bruits étourdissants** : En émettant un son particulièrement étourdissant, l'artiste plonge une cible visible à moins de 10 mètres dans l'inconscience pour 1 minute. Cela n'impacte pas les points de vie de la cible, elle est seulement inconsciente car sonnée. Le moindre point de dégât réveille instantanément la victime de l'effet, qui récupère l'ensemble de ses capacités. La Négation et certaines protections offertes par les guérisseurs (protection des effets mentaux) protègent des bruits étourdissants.

- **Chef-d'œuvre** : l'artiste, en créant son chef-d'œuvre, place une partie de lui dans sa création. Les sentiments qui y sont insufflés permettent d'animer l'objet. Les effets de cette réalisation doivent être discutés et validés par l'organisation. Ils seront utilisables 1 fois par jour.
- **Diversion** : déconcentre un adversaire, qui ne peut plus utiliser une capacité ou maintenir un effet, durant 5 secondes. La cible peut toujours se déplacer ou se défendre. Elle ne pourra pas, par exemple, utiliser une esquive ou tenter un sort durant la diversion.
- **Esquive** : Annule les effets d'une attaque au corps-à-corps ou à distance, à l'exception d'une Attaque Précise, d'un Egorgement, d'un "Sans résist" ou d'un sort.
- **Mémoire absolue** : le personnage peut obtenir auprès des organisateurs une copie d'un document, la retranscription d'éléments oraux ou encore la représentation d'une scène (photo).
- **Moral des troupes** : l'artiste est capable, à la suite d'une représentation, d'inspirer une troupe en vue de leur prochain combat. Le spectacle se doit de durer au moins 5 minutes. La présence d'un référent est obligatoire. La forme est libre en ce qui concerne l'expression artistique, déclamation, musique, danse, jonglerie, etc. Nous vous invitons à contacter l'organisation avant l'événement afin de valider votre mode d'expression artistique. Le contenu de la représentation doit avoir un lien concret avec les spectateurs à galvaniser, les poussant à se surpasser sur le champ de bataille. L'artiste peut affecter jusqu'à 2 personnes par niveau. La ou les cibles de l'effet « moral des troupes » se verra/verront capable(s) d'ignorer le premier coup ou sort reçu lors du prochain combat. La protection ainsi accordée rentre dans les effets de protection dans le cumul des sorts et effets actifs sur une personne.
- **Par-delà les apparences** : l'artiste acquiert la capacité de transcender la matière et d'interagir avec les énergies auriques liées aux sentiments et avec les objets animés.
- **Régénération mentale altruiste** : fait revivre, par son art, un moment de calme et d'apaisement à une personne. Au bout de 10 minutes, la personne pourra récupérer une compétence précédemment utilisée, qu'elle soit par cycle, jour ou événement. Au niveau 3, l'artiste peut affecter 2 cibles lors d'une régénération et 4 à partir du niveau 7.
- **Sens artistique** : l'artiste, après avoir analysé une œuvre, perçoit si celle-ci est animée ou non par de l'énergie aurique.
- **Show Must Go On** : lors d'un combat, sur base de l'annonce de cette compétence, permet de rendre aux alliés 2pv's/zone ainsi que l'utilisation d'une compétence par combat/cycle/jour déjà utilisée.
- **Souplesse** : les dégâts d'un effet de zone (sort, piège, explosion, gaz) sont divisés par 2, arrondis à l'inférieur de façon permanente.
- **Versatilité artistique** : permet de prendre une compétence d'une autre classe de personnage en comptant le niveau de l'artiste comme divisé par 2.

2.4.3 Mage Arcaniste



Du bout des doigts, je tentais de toucher l'étrange phénomène qui se manifestait devant mes yeux. C'était comme si la trame de Cosme, elle-même, se matérialisait devant moi sous la forme d'un étrange écheveau de fils de couleurs, aspects et textures différents. L'expérience acquise au cours de mes longues années d'étude me permit de comprendre à quoi elle correspondait, à quel faisceau d'aura elle était reliée. Mais au-delà de comprendre ce qu'elle représentait, il me fallait comprendre maintenant comment ces filaments fonctionnaient entre eux, comment ils interagissaient, afin de pouvoir à mon tour interagir avec eux en alignant ma propre trame, ma propre énergie à celle du monde dans lequel j'évolue.

J'ai toujours été un être de pouvoir et de savoir. Il me faut maintenant acquérir le second sans me laisser corrompre par le premier. Mentalement, je revis la théorie vue lors de mes cours et approchai encore mes doigts. Lorsque ceux-ci entrèrent enfin en contact avec la trame, je sentis mon corps frissonner et une énergie nouvelle se déverser en moi...

Extrait des mémoires d'un mage.

Dans le monde de Cosme, le mage arcaniste est non seulement un être capable de manipuler l'énergie du plan sur lequel il vit pour matérialiser des effets, mais c'est également un être qui est en phase avec celle-ci. Ne pouvant souvent compter que sur son seul intellect, le mage apprend dès son plus jeune âge à l'aiguiser et à s'en servir car c'est la seule chose qui ait vraiment de l'importance à ses yeux. Avec le temps, le mage pourra non seulement puiser d'avantage d'énergie dans la trame (et donc lancer plus de sorts), mais aussi plier celle-ci pour multiplier les effets de sorts ou encore d'autres capacités destructrices pour ses ennemis.

Lorsque l'on fait référence à la magie dans le monde de Cosme, il s'agit d'une projection de l'esprit, qui prend corps en étant alimentée par de l'énergie auriqque afin de produire un effet tangible sur le monde. Les lanceurs de sorts utilisent en quelque sorte des routines magiques qui ont déjà été éprouvées et qui constituent l'éventail des sorts connus. Pour pouvoir lancer un sort, le mage arcaniste doit encore en avoir le potentiel, voir sa cible, respecter les paramètres de celui-ci (cible, portée, durée, etc.). Entre le lancement de deux sorts, il faut attendre au minimum un délai de 10 secondes. Pour activer un sort, il faut une incantation de sept mots. L'incantation peut être la même pour l'ensemble des sorts du même type (attaque, divers, incapacitant, protection). Si l'arcaniste connaît des sorts des quatre types, il lui faudra donc au minimum 4 incantations différentes. Nous n'imposons pas de livre de sorts en jeu mais nous vous conseillons d'avoir au minimum un support pour vous rappeler les paramètres des sorts que vous connaissez.

Voie :	Intellectuel	
Niveau	Mage Arcaniste	PV's
Niv.1	* Armes jusque 45 cm * Mémoire absolue (1x/jour) * Synergie (Permanent)	Niv.1
Niv.2	* Manteau du mage (1x/jour)	Niv.2
Niv.3	* Focus Magique (1x/live) * Négation (1x/live)	
Niv.4	* Maître des énigmes (permanent) * Mot de pouvoir (1x/combat)	Niv.3
Niv.5	* Manteau du mage (2x/jour) * Blocage magique (1x/combat)	Niv.4
Niv.6	* Négation (1x/jour)	
Niv.7	* Esquive (1x/jour) * Focus magique amélioré (1x/live)	Niv.5
Niv.8	* Manteau du mage amélioré (2x/jour)	Niv.6
Niv.9	* Double Tap (1x/live) * Négation (2x/jour)	
Niv.10	* Quand on est bien préparé (1x/jour) * Siphon Magique (1x/jour)	Niv.7

Quelques précisions sur les compétences du mage arcaniste

- **Blocage magique** : une fois par combat, le mage victime d'un sort peut le bloquer et donc ne pas en subir les effets. Pour pouvoir bloquer un sort, le mage doit utiliser un sort de même niveau qu'il ne lancera pas pendant le combat.
- **Double Tap** : en utilisant cette capacité, le mage arcaniste peut soit doubler les cibles d'un sort, soit doubler les points de dégât d'un sort d'attaque. Cette capacité ne peut pas être cumulée avec Focus magique ni avec Synergie.
- **Focus magique** : permet d'ajouter 1 point de dégât à un sort d'attaque au niveau 3 et 2 points de dégât au niveau 7.
- **Maître des énigmes** : permet de donner une seconde réponse à une énigme, un mot de passe, etc.
- **Manteau du mage** : offre une armure de 2 points délocalisés activable pour 1 combat. Au niveau 2, le mage peut utiliser cette capacité 1x par jour. Au niveau 5, il peut l'utiliser 2x par jour. Au niveau 8, la protection du manteau passe de 2 points d'armure à 4 points d'armure délocalisés et est utilisable 2x par jour. Cette protection ne rentre pas dans le calcul des cumuls d'effets et de sorts. Elle est donc cumulable avec un autre effet d'armure.
- **Mémoire absolue** : le personnage peut obtenir, auprès des organisateurs, une copie d'un document, la retranscription d'éléments oraux ou encore la représentation d'une scène (photo).
- **Mot de pouvoir** : permet au mage arcaniste de lancer un sort directement sans devoir incanter. Il est toutefois nécessaire d'indiquer la cible, le nom du sort et l'effet. Grâce au mot de pouvoir, le mage peut lancer un sort même s'il est dans l'incapacité de parler, bâillonné par exemple. Cela ne fonctionne pas si l'arcaniste est victime d'un cou-peu souffle.
- **Négation** : permet au personnage d'annuler un sort/effet dont il serait la cible ou ciblant un/des personnage(s) dans un périmètre de 10m. Si le sort cible plus de 5 personnages, la Négation ne

fonctionne que pour celui qui la lance (on part du principe que l'effet est trop puissant pour être totalement dissipé).

- **Quand on est bien préparé** : Permet à l'arcaniste de lancer un sort qui passera les protections. L'annonce du sort doit alors être complétée par un « sans resist ». Les protections (souplesse) ou immunités permanentes ne sont pas affectées par cette compétence. Par exemple, une créature naturellement immunisée au feu, ne prendra pas un sort de dégât de feu, même s'il est annoncé sans résistance.
- **Siphon magique** : en absorbant l'aura d'un cadavre frais, le mage arcaniste régénère instantanément l'entièreté de sa capacité de lancement de sorts par combat.
- **Synergie** : Offre la possibilité à 2 mages arcanistes de lancer le même sort d'Attaque ou Incapacitant en même temps pour impacter non pas 2 cibles mais 3. Le sort ainsi lancé devient un sort de zone.

Tableau des sorts connus et des capacités de lancement

L'arcaniste apprend des sorts en fonction de son niveau et sera ensuite limité sur le nombre de sorts qu'il pourra lancer à chaque combat. A cela s'ajoute un nombre de sorts disponibles par jour. Ces derniers seront utilisés pour lancer des sorts ne fonctionnant pas en combat, mais qui peuvent tout de même servir lors d'un affrontement qui serait plus long. Ces sorts ne sont pas limités par leur niveau, il est donc possible de lancer 4 sorts de niveau 5 par jour pour un Arcaniste de niveau 10.

Progression : Arcaniste										
Niveau	Sorts connus						Sorts par combat			Sorts par jour
	1	2	3	4	5		1 & 2	3 & 4	5	
1	2						2			1
2	2						3			1
3	2	1					3			1
4	2	2					3			2
5	3	2	1				3	1		2
6	3	2	2				3	2		2
7	3	3	2	1			3	2		3
8	4	3	2	2			3	3		3
9	4	3	3	2	1		4	3	1	3
10	4	4	3	2	2		4	4	1	4

2.4.4 Mage Tatoué



Allongée sur la table de pierre, je laisse les mélopées de mon clan pénétrer mon esprit. Au son des tambours shamaniques, je m'enfoncé progressivement dans une sorte de transe, une douce torpeur. Torpeur alimentée par les fumées lourdes issues des encensoirs dans lesquels brûlent les herbes ancestrales.

Quasiment nue, je ne ressens aucune gêne aux regards du conseil qui fixe mon cœur. Altinoc, notre tatoueur émérite s'approche de moi et saisit mon bras.

Lentement, il le saisit de sa main gauche tandis que la droite munie d'une aiguille s'approche de mon coude. Entonnant une lente mélopée, reprise en chœur par le public, il commence à tracer dans ma chair mon premier tatouage magique, qui viendra se joindre à celui traditionnel de mon peuple.

J'ai choisi celui qui me permettrait d'utiliser une arme aussi bien qu'un guerrier. La douleur se fait plus présente, alors je me concentre et me laisse à nouveau entraîner par les fumées et rythmes.

Le mage tatoué canalise ses sorts par des tatouages qui sont courants chez les habitants des terres d'Osgroth, bien qu'il existe des mages tatoués au sein de chacune des nations. Lors de la création d'un tatouage, le mage canalise son énergie aurique sous forme de dessin et en marque sa chaire. Celle-ci devenant, en quelque sorte, son livre de sorts. En fonction de ses besoins, le mage tatoué pourra activer une de ses marques pour en libérer l'effet via une composante verbale de 7 mots. Les tatouages doivent être matérialisés sur le corps du joueur (soit préexistants, soit avec du maquillage). Le mage tatoué doit prévoir son matériel de maquillage.

Les effets des tatouages sont identiques à ceux des sorts du mage arcaniste. Il existe certaines marques qui sont spécifiques à cette classe et qui sont décrites dans la progression du personnage ci-dessous. Les tatouages sont activés de la même manière qu'un mage arcaniste incante un sort. Le mage tatoué doit respecter les mêmes paramètres que le mage arcaniste. Les tatouages spécifiquement liés à la classe ne rentrent pas dans le calcul du nombre de tatouages connus, ni lancés. Certains offrent un effet permanent et d'autres fonctionnent comme une compétence à usage par combat ou cycle.

Voie :	Intellectuel	
Niveau	Mage Tatoué	PV's
Niv.1	* Armes jusque 45 cm * Armures légères * Tatouage Martial (Permanent)	Niv.1
Niv.2	* Berzerk Magique 1x/cycle	Niv.2
Niv.3	* Activation supplémentaire : les tatouages peuvent être activés 2x/combat * Esquive 1x/jour	
Niv.4	* Tatouage Connaissance Aurique (Permanent)	Niv.3
Niv.5	* Attaque en force +1 (1x/cmbt) * Tatouage de vie brûlante (1x/cmbt)	Niv.4
Niv.6	* Activation supplémentaire : les tatouages peuvent être activés 3x/combat * Négation (1x/jour)	
Niv.7	* Tatouage de dédicace martiale (1x/cycle)	Niv.5
Niv.8	* Frappe +1 avec son arme de prédilection	Niv.6
Niv.9	* Tatouage de renforcement de l'arme (permanent)	
Niv.10	* Quand on est bien préparé (1x/jour)	Niv.7

Quelques précisions sur les compétences du mage tatoué

- **Berzerk magique** : permet de supprimer le délai de 10sec entre chaque activation de tatouage pour le combat.
- **Tatouage martial** : offre le maniement d'une arme de prédilection au corps-à-corps (ex. : épée longue, hache bâtarde, etc.)
- **Tatouage de vie brûlante** : permet d'infliger un nombre de points de dégât égal au maximum de pv's au torse du mage tatoué à une cible dans un périmètre de 10m.
- **Tatouage de connaissance aurique** : permet de prendre une compétence d'une autre classe de personnage de maximum niveau 4.
- **Négation** : permet au personnage d'annuler un sort/effet dont il serait la cible ou ciblant un/des personnage(s) dans un périmètre de 10m. Si le sort cible plus de 5 personnages, la Négation ne fonctionne que pour celui qui la lance (on part du principe que l'effet est trop puissant pour être totalement dissipé).
- **Tatouage de dédicace martiale** : 1x par cycle, en fin de combat, le personnage peut activer des tatouages et les stocker dans son arme de prédilection pour les utiliser au combat suivant. Cela n'est faisable que s'il reste au personnage des activations disponibles. Avec cette technique, il n'est toutefois pas possible d'activer un tatouage plus de 3x par combat.
- **Tatouage de renforcement de l'arme** : un tatouage infligeant des dégâts (comme éclat mineur) peut être utilisé pour renforcer l'arme de prédilection. Elle infligera ainsi les dégâts de l'attaque + les dégâts du sort pour les 2 prochaines attaques. L'utilisation du tatouage de renforcement de l'arme se fait naturellement, c'est une redirection d'un sort de dégâts vers l'arme de prédilection
- **Quand on est bien préparé** : Permet à l'arcaniste de lancer un sort qui passera les protections. L'annonce du sort doit alors être complétée par un « sans resist ». Les protections (souplesse) ou immunités permanentes ne sont pas affectées par cette compétence. Par exemple une créature naturellement immunisée au feu, ne prendra pas un sort de dégât de feu même s'il est annoncé sans résistance.

Tableau des tatouages connus et des capacités de lancement

Il existe une grande différence entre le mage arcaniste et le mage tatoué au niveau de l'usage de leurs sorts. Là où un arcaniste peut lancer un certain nombre de sorts en fonction du niveau de ces derniers, le tatoué est limité par un nombre de niveaux de sorts, qu'il peut utiliser sur un combat ou une journée. A cela s'ajoute le fait qu'un tatouage ne peut être activé qu'une fois par combat pour le mage tatoué débutant. Il pourra activer 2x le même tatouage au niveau 3 et puis 3x au niveau 6.

Par exemple : en dehors de ses tatouages de classe, le mage tatoué de niveau 3 connaîtra 4 tatouages différents (4 tatouages de niveau 1 ou 3 tatouages de niveau 1 et 1 tatouage de niveau 2). Par combat, il pourra activer jusqu'à 6 niveaux de sorts cumulés en utilisant maximum 2 fois un même tatouage. En plus, il pourra activer 2 niveaux cumulés de tatouage pour la journée.

Progression : Mage Tatoué					
Niveau	Niveau de sorts maximum	Nombre de sorts connus		Niveaux de sorts par combat	Niveaux de sorts par jour
1	1	2		2	1
2	1	3		4	2
3	2	4		6	2
4	2	5		8	3
5	3	6		10	3
6	3	7		12	3
7	4	8		14	4
8	4	9		16	4
9	5	10		18	5
10	5	11		20	5

2.4.4.1 Sorts

Niv.	Nom du Sort	Type	Cible	Portée	Durée	Effet
1	Eclat mineur	Attaque	1	10m	N/A	Inflige 1 pt de dégât à la zone ciblée. Le sort peut être lancé 2x en même temps pour infliger 3 pts de dégâts dans une zone
1	Glue	Incapacitant	1	10m	1min	La cible de sort ne peut plus bouger les pieds du sol pour la durée du sort
1	Contre-sort mineur	Protection	1	Toucher	Cycle en cours, jusqu'à utilisation	Divise les effets d'un sort de dégâts par deux, arrondis à l'inférieur (Annonce : Résist)
1	Détection de la magie	Divers	1	Toucher	30 sec à 2 min	Concentration sur un objet ou une personne pour récupérer les informations suivantes : * présence de magie * nombre de sorts actifs * nombre de sorts passifs (typiquement qui pourraient s'activer à l'usage) * détail des sorts
2	Masquage d'aura mineur	Divers	1	Toucher	Cycle en cours	Masque l'aura de l'individu à toute forme de détection magique mais les stigmates physiques restent visibles

2	Bouclier aurique	Protection	1	Toucher	Cycle en cours, jusqu'à utilisation	Octroie 4pts d'armure délocalisée à un personnage
2	Souffle de glace	Attaque	1	10m	1min	Inflige 1 pt de dégât dans les jambes et la cible ne peut plus bouger les pieds du sol pour la durée du sort
2	Sens accrus	Divers	-	10m	N/A	Révèle au lanceur les personnages dissimulés dans un rayon de 10m
3	Peur	Incapacitant	1	10m	1min	La cible fuit le lanceur/combat pour la durée du sort. Elle cherchera à se mettre hors de vue ou à se cacher, s'il n'est pas possible de quitter la zone. Cela ne l'empêchera pas de se défendre si elle est acculée
3	Eclat moyen	Attaque	1	20m	N/A	Inflige 3pts de dégâts à la zone ciblée ou 1pt de dégâts par zone à la cible
3	Invisibilité	Divers	1	Toucher	1h, jusqu'à interaction	La cible est invisible jusqu'à ce qu'elle interagisse avec un objet, une personne, lance un sort, utilise une compétence
3	Dissipation	Divers	1	10m	N/A	Dissipe 1 sort actif sur la cible, au choix de cette dernière
4	Masquage d'aura majeur	Divers	1	Toucher	24h	Masque l'aura de l'individu à toute forme de détection magique et fait disparaître les stigmates physiques
4	Eclat Majeur	Attaque	1	20m	N/A	Inflige 7pts de dégâts à la zone ciblée ou 3pts de dégâts par zone à la cible
4	Hallucination	Incapacitant	1	10m	10min	Pousse la cible dans les retranchements de son trait de caractère principal, à la limite de la paranoïa ou autre comportement extrême en fonction du trait
5	Dissipation Majeure	Divers	1	10m	N/A	Dissipe les effets magiques actifs sur la cible. Dans le cas d'effets permanents, ces derniers sont interrompus pour 1 heure
5	Démembrement	Attaque	1	10m	N/A	Un membre de la cible explose et cette dernière tombe dans le coma après 10 sec avec 0 pv's au torse. Si la cible est prise en charge dans les 10 sec par un guérisseur, elle pourra continuer le combat avec des attaques réduite de 1 pt de dégâts, le coût des sorts majoré de (exemple: un sort niveau 2 devient niveau 3) et l'utilisation des compétences réduites de 1. Une régénération sera nécessaire pour réparer le membre en question.
5	Déni de magie	Protection	1	Toucher	2min	Durant la durée du sort, la cible se coupe de toute forme de magie : elle ne peut être ciblée par un sort et ne peut en user (même par un objet ou autre artifice). L'expérience étant traumatisante, la cible se retrouve à la moitié de ses pv's max au torse durant la durée du sort. Un sortilège avec la compétence "quand on est bien préparé" passera toutefois la protection

2.4.5 Artéfacteur



Je me souviens que je pouvais passer des heures, assis sagement dans l'atelier de ma mère, pendant qu'elle fabriquait ses talismans. L'endroit était rempli de lacets de cuir aux teintes et épaisseurs variées, de plumes venues des quatre coins de Cosme qui irradiaient dans les reflets du soleil, de griffes, de crocs et de tout un tas d'autres choses que ma nature enfantine m'empêchait de réellement identifier.

Mais le plus impressionnant à mes yeux était un coffret d'aspect très simple. Cependant, j'avais très vite compris que c'était là que se trouvait le véritable trésor de ma mère. C'était là qu'elle entreposait soigneusement ses cristâmes. Quand elle l'ouvrait, une lumière en jaillissait, parfois forte, parfois plus douce, mais toujours nimbée d'une aura de mystère et de secret.

Ma mère composait patiemment ses fameux talismans et son talent reconnu pour la confection faisait qu'elle recevait des commandes venant de l'entièreté de notre monde. Avec application, elle composait l'objet, fixant une plume ici, attachant un croc là. Elle prenait parfois un pas de recul pour observer l'objet avec attention.

Il fallait que l'esthétisme de sa création reflète l'importance de l'objet en lui-même. Cela lui prenait parfois plusieurs heures pour réaliser l'écrin parfait. Une fois satisfaite, elle ouvrait alors le fameux coffret.

Si parfois elle commandait ses accessoires auprès de fournisseurs, jamais ma mère ne laissait à quiconque le droit de récolter ses cristâmes. Il lui arrivait de partir des jours entiers à la recherche de ceux-ci, revenant satisfaite, même si la récolte avait été maigre.

Doucement, avec d'infinies précautions, elle sortait l'éclat et l'exposait à la lumière. Les rayons du soleil ou de l'éclairage semblaient se refléter à l'infini et dansaient sur les murs de l'atelier. Ma mère prononçait alors toujours la même phrase, parlant au minéral, lui demandant de remplir son rôle.

Elle leur vouait une sorte d'amour, quelque chose de bien plus profond que du simple respect. Alors, elle fixait le cristâme à l'ensemble et souriait enfin. Elle se tournait vers moi, les yeux fatigués, les traits tirés parfois, mais ce qui éclairait son visage à cet instant, me faisait sourire de la voir ainsi heureuse. Tandis que dans ses bras je me jetais, il m'arrivait souvent de voir la magie de l'objet s'éveiller, symbole du talent de ma mère et de la réussite de son travail de la journée. Demain, cette parure passée au cou d'une guerrière lui permettrait peut-être de survivre une journée de plus dans notre monde.

Jonas Kerluen, joaillier et artéfacteur à la capitale

Si les mages et les animistes ont l'habitude de manier l'énergie aérique ou celles des élémentaires pour les transformer par leur pratiques magiques, l'artéfacteur en fait un tout autre usage. Il est le seul à pouvoir ressentir les traces résiduelles d'énergie et à pouvoir les récolter en créant des cristâmes, une sorte de perle d'aura stabilisée. Il utilise ces perles par la suite pour pouvoir en faire des talismans, pour son usage ou celui d'autrui. Sa connaissance des créateurs et des énergies, lui permet de générer des effets normalement réservés à d'autres classes de personnages. Il existe de nombreuses façons d'interpréter un artéfacteur. Le

plus souvent, sa vision du monde des esprits dépendra de la nation dont il est natif et des valeurs véhiculées par celle-ci. Un errant souhaitera toujours négocier avec les esprits en les traitant d'égal à égal, alors qu'un habitant des Marches n'hésitera pas à contraindre ou encore à tuer un esprit pour collecter l'énergie sur son cadavre. Au fil de sa progression, l'artéfacteur nouera des liens particuliers avec une famille d'élémentaires, qui finiront par le considérer comme un allié et lui accorderont quelques bonus. Les talismans offrent différents effets utilisables par cycle.

Voie :	Touche-à-tout	
Niveau	Artéfacteur	PV's
Niv.1	* Armes jusque 75 cm * Armures légères * Au choix : ambidextrie avec une arme secondaire de max. 75 cm ou arme de jet ou de trait * Sens des éléments	Niv.3
Niv.2	* Esquive 1x/combat	Niv.4
Niv.3	* Création de Cristâmes	Niv.5
Niv.4	* Capacité de pouvoir porter sur soi un second talisman (maximum 1 de niveau 3) * Localisation d'élémentaires	Niv.6
Niv.5	Lien élémentaire : Le personnage choisi un élément avec lequel se crée une affinité particulière, il bénéficie d'un des effets ci-dessous : * Feu : Attaque en force +1 (1X/combat) * Air : Esquive (1X/combat) * Terre : armure magique 1 pt déloc (1X/combat) * Eau : soin de 2 PV's sur 1 zone (1X/combat). L'effet est personnel	Niv.7
Niv.6	* Attaque en force +1 (1x/combat)	Niv.8
Niv.7	* Lien élémentaire amélioré * Pistage aurique	Niv.9
Niv.8	* Alliance élémentaire	Niv.10
Niv.9	* Capacité de pouvoir porter sur soi jusqu'à 3 talismans en même temps (maximum 1 de niveau 3) * Toujours prêt (1x/jour)	
Niv.10	* Souplesse (Permanent)	Niv.11

Quelques précisions sur les compétences de l'artéfacteur

- **Alliance élémentaire** : l'artéfacteur noue un lien tellement fort avec un type d'élémentaire qu'il scelle un pacte avec eux. Il ne sera jamais attaqué par les créatures de ce type. Le personnage doit porter un brassard qui annonce son allégeance. Si l'artéfacteur blesse ou cause du tort aux élémentaires avec qui il est en alliance, il perd automatiquement leur protection. Une marque de flétrissure apparaîtra sur son aura, le désignant comme traître aux yeux de tous.
- **Création de Cristâmes** : au contact d'une énergie élémentaire, l'artéfacteur peut incarner celle-ci dans une perle, qui sert de matériel de base pour créer les talismans. A partir du niveau 3, l'artéfacteur peut créer 5 cristâmes par cycle. A partir du niveau 5, il peut en réaliser 7 par cycle et au niveau 9, son maximum par cycle passe à 10 cristâmes. Au niveau 10, l'artéfacteur est capable de générer un cristâme d'énergie aurique personnelle, 1 fois par jour. Cette dernière composante, appelée cristâme de vif, rentre dans la création des talismans de niveau 3. L'énergie élémentaire peut être obtenue auprès de créatures élémentaires ou à travers des énergies résiduelles dans des lieux spécifiques.
- **Lien élémentaire amélioré** : double l'effet du lien existant ou crée un lien avec un autre élément qui s'additionne au premier.

- **Localisation d'élémentaires** : en début d'évènement, l'artéfacteur recevra des indications sur des lieux et des périodes où il pourrait croiser des élémentaires sur le site.
- **Pistage aurique** : permet de remonter la trace d'une personne ou d'une créature, à condition de posséder quelque chose marqué de son aura.
- **Sens des éléments** : permet de savoir si des élémentaires sont présents ou non dans une zone.
- **Souplesse** : les dégâts d'un effet de zone (sort, piège, explosion, gaz) sont divisés par 2, arrondis à l'inférieur de façon permanente.
- **Toujours prêt** : en cas d'attaque surprise, le personnage ne prend que des demi-dégâts et ignore les effets incapacitants du premier coup/sort/etc. reçu. Dans le cas d'une annonce comme Coup ou Tir mortel, il se retrouve à 1PV au torse.

Les talismans : création et remarques

Les talismans sont faits de cristâmes, des perles d'aura stabilisée, qui seront placées sur un collier, un bracelet ou encore une broche. Le nombre, le type de cristâmes et l'ordre dans lequel ils sont alignés déterminera l'effet. Il n'y a pas de durée de création définie pour la réalisation du talisman, si ce n'est celui de mettre quelques perles sur un fil.

Il existe deux grandes familles de talismans : ceux de type corps, dont les effets influencent le corps ou la façon de s'en servir, et ceux de type aura, qui ont des effets plus spirituels ou mentaux.

D'un point de vue fonctionnel, un talisman, une fois activé, n'aura d'effet que pour le cycle en cours, une fois le cycle terminé, les perles qui le composent sont détruites. Il sera nécessaire d'en créer un nouveau pour profiter de son bonus.

Sauf pour les artéfacteurs, il n'est pas possible de posséder plus d'un talisman actif sur soi. Les cristâmes et les talismans n'ont une validité que pour l'évènement de jeu en cours. Il est par ailleurs possible de trouver des cristâmes auprès des marchands. Les talismans de niveau 3 sont assez rares.

L'artéfacteur peut créer des talismans dont les recettes sont choisies en début d'évènement.

Niveau d'artéfacteur	Nombre de Talismans créés par cycle	Nombre et types de Talismans connus		
		Niv.1	Niv.2	Niv.3
2	2	2 Corps OU Aurique		
4	3	3 Corps ET Aurique		
6	3	3 Corps ET Aurique	1 Corps OU Aurique	
8	4	3 Corps ET Aurique	2 Corps ET Aurique	
10	5	3 Corps ET Aurique	3 Corps ET Aurique	1 Corps OU Aurique

2.4.5.1 Talismans de Corps

Niveau	Type de cristâme(s)	Nombre de Cristâme(s)	Talismans de Corps
1	Air	1	Esquive - utilisable 2x/cycle mais pas dans le même combat
1	Eau	1	Stabilisation du porteur à 0 PV pendant 2 heures (ne peut pas descendre en négatif) - utilisable 1 x/cycle
1	Feu	1	Attaque en force +1 , 1x/combat - utilisable 2x/cycle mais pas dans le même combat
1	Terre	1	Armure magique de 2 points délocalisés - utilisable 2x/cycle mais pas dans le même combat
2	Air/Air	2	Esquive - utilisable 4x/cycle mais pas dans le même combat
2	Air/Eau	2	Dissimulation - utilisable 2x/cycle
2	Air/Feu	2	Coup 'souffle - coup peu souffle utilisable 2x/cycle
2	Air/Mort	2	Affaiblissement (-1 à tous les effets) - utilisable 2x/cycle
2	Air/Vie	2	Détection de la dissimulation - utilisable 2x/cycle
2	Eau/Eau	2	Stabilisation du porteur à 0 PV pendant 2 heures (ne peut pas descendre en négatif) - utilisable 2 x/cycle
2	Eau/Mort	2	Assèchement (perte de 2 coups spéciaux ou esquive sur 1 combat) - utilisable 2x/cycle mais pas dans le même combat (sort portée 10m et type Incapacitant)
2	Eau/Terre	2	Coup tombant - utilisable 2x/cycle mais pas dans le même combat
2	Eau/Vie	2	Octroi 1 soin de 2 points dans chaque zone - utilisable 2x/cycle mais pas dans le même combat
2	Feu/Feu	2	Attaque en force +1 , 1x/combat - utilisable 4 x/cycle mais pas dans le même combat
2	Feu/Mort	2	Brulure mortelle (sort d'attaque qui occasionne 3 points de dégâts dans toutes les zones au toucher) -utilisable 1x/cycle
2	Feu/Terre	2	Brise armure - utilisable 2x/cycle
2	Feu/Vie	2	Octroi 1 niveau de PV's en plus pour le cycle
2	Terre/Terre	2	Armure magique de 2 points délocalisés - utilisable 4 x/cycle mais pas dans le même combat
2	Terre/Mort	2	Poison sommeil - utilisable 2x/cycle mais pas dans le même combat (effet poison sommeil à appliquer sur une arme)
2	Terre/Vie	2	Soin inconscient - Soigne même dans l'inconscience 1 PV à chaque des localisations après un combat -utilisable 1X/cycle
3	Spécial	5	Recette de maîtrise personnelle car elle doit contenir un cristâme de Vif qui est créé à partir de l'aura de l'artéfacteur. Effet à proposer à l'orga qui est souveraine pour la validation ou non.

2.4.5.2 Talismans Auriques

Niveau	Type de cristâme(s)	Nombre de Cristâme(s)	Talismans Auriques
1	Air	1	Contre sort mineur - utilisable 2x/cycle mais pas dans le même combat (sort de Protection personnel)
1	Eau	1	Vision de l'inconscience (le porteur garde ses sens actifs même dans l'inconscience (de 0 PV à -9) pendant 15 minutes - utilisable 1x/cycle
1	Feu	1	Focus magique : 1 pt de dégât en plus à 1 sort - utilisable 2x/cycle mais pas dans le même combat
1	Terre	1	Résistance mentale : permet de résister à un effet de type mental - utilisable 2x/cycle mais pas dans le même combat
2	Air/Air	2	Contre sort mineur - utilisable 4x/cycle mais pas dans le même combat
2	Air/Eau	2	Dissimulation mineure d'aura pour l'entièreté du cycle
2	Air/Feu	2	Négation - utilisable 1x/cycle
2	Air/Mort	2	Peur - utilisable 2x/cycle
2	Air/Vie	2	Interaction aurique (permet d'interagir avec toutes les formes de vie générées par l'aura pendant 2 heures) -utilisable 2x/cycle
2	Eau/Eau	2	Vision de l'inconscience (le porteur garde ses sens actifs même dans l'inconscience (de 0 PV à -9) pendant 15 minutes - utilisable 2 x/cycle
2	Eau/Mort	2	Assèchement (perte de 2 niveau de sort sur 1 combat) utilisable 2x/cycle mais pas dans le même combat (sort portée 10m et type Incapacitant)
2	Eau/Terre	2	Glue -utilisable 2x/cycle mais pas dans le même combat (sort portée 10m et type Incapacitant)
2	Eau/Vie	2	Vision de l'invisibilité - utilisable 2x/cycle mais pas dans le même combat (sort portée 10m et type Divers)
2	Feu/Feu	2	Focus magique : 1 pt de dégât en plus à 1 sort - utilisable 4x/cycle mais pas dans le même combat
2	Feu/Mort	2	Bruits étourdissants - utilisable 1x cycle (sort portée 10m et type Incapacitant)
2	Feu/Terre	2	Récupération d'une compétence déjà utilisée - Personnel, utilisable 2x/cycle
2	Feu/Vie	2	Octroi 1 niveau de sort par combat en plus pour le cycle
2	Terre/Terre	2	Résistance mentale : permet de résister à un effet de type mental - utilisable 4 x/cycle mais pas dans le même combat
2	Terre/Mort	2	Déni de soin (empêche la cible de se soigner ou de recevoir de soin pendant 1 combat) - utilisable 1x/cycle (sort portée 10m et type Incapacitant)
2	Terre/Vie	2	Prévention d'une blessure de l'aura -utilisable 1x/cycle
3	Spécial	5	Recette de maîtrise personnelle car elle doit contenir un cristâme de Vif qui est créé à partir de l'aura de l'artéfacteur. Effet à proposer à l'orga qui est souveraine pour la validation ou non.

2.4.6 Roublard



Tapi dans l'ombre, au fond de cette ruelle, je souffle doucement sur mes doigts pour les réchauffer. Cela fait maintenant un sacré moment que je patiente ici, à attendre que la dernière des bougies de la maison soit éteinte. Enfin... c'est fait. Encore attendre. Pour passer le temps, je visualise mentalement le plan de la maison. Mon objectif est simple ; récupérer un contrat dans le coffre du bureau qui se situe au premier étage de la maison.

Les minutes s'égrènent. Lentement, je fais jouer mes muscles et j'avise ma première prise. Je fléchis les jambes et, d'un bond, je m'agrippe à ce rebord de fenêtre, m'y rétablis, avant d'entamer l'ascension du mur à l'aide de mes griffes de chat. J'ai repéré une fenêtre qui ferme mal. C'est donc par-là que je m'introduis, directement au premier étage. Je suis dans un couloir. Sans bruit, je m'avance. Le bureau est la seconde pièce sur ma gauche. Comme je m'y attendais, la serrure est fermée, je sors mon matériel et ouvre la porte en quelques secondes. Simple question d'entraînement.

Un coup bien préparé ne dure jamais plus de quelques minutes, sinon les risques d'être pris augmentent très rapidement. Surtout que je n'ai pas voulu me former aux techniques de rixes particulières, que certains de mes confrères usent. Avec moi, c'est de la récupération sans violence, c'est aussi ce qui fait que je suis régulièrement engagé. J'arrive à hauteur du bureau. Je jette un œil autour de moi. Malgré l'obscurité, je remarque le fil tendu qui doit sûrement déclencher une alarme. Je l'enjambe et prends le temps d'observer le bureau avant d'entreprendre ma fouille. Cette fois, c'est une aiguille, sûrement empoisonnée, qui attendait un visiteur peu vigilant. Je souris. Encore deux serrures à crocheter et je me saisis du document. Je repars prestement. Dans une heure, l'objet sera livré par un gamin des rues, qui me sert d'intermédiaire. Déjà, je réfléchis au contrat de demain...

Entre l'aventurier spécialiste des pièges, l'homme de l'ombre ou encore le forceur de coffres, les facettes du roublard sont nombreuses et sont représentées par un accès à de nombreuses compétences parmi lesquelles il faudra faire un choix.

Voie :	Touche-à-tout	
Niveau	Roublard	PV's
Niv.1	* Armes jusque 75 cm * Armures légères * Au choix : ambidextrie avec une arme secondaire de max. 75 cm ou arme de jet/trait * Doué de ses mains (1x/jour)	Niv.3
Niv.2	* Un niveau dans une compétence au choix : serrurier, Eclaireur (Dissimulation), Piégeur/Saboteur	Niv.4
Niv.3	* Attaque Précise +1 (1x/combat) * Esquive (1x/cmbt)	Niv.5
Niv.4	* Diversion (1x/jour) * Esquive (2x/combat)	Niv.6
Niv.5	* Cou-peu souffle (1x/combat)	Niv.7

	* Un niveau dans une compétence au choix : serrurier, Eclaireur (Dissimulation), Piéteur/Saboteur	
Niv.6	* Attaque Précise +1 (2x/combat) * Frappe +1 ou Attaque à distance +1	Niv.8
Niv.7	* Indélectable (Permanent) * Zone de distraction (1x/live)	Niv.9
Niv.8	* Attaque Précise +2 (2x/combat) * Un niveau dans une compétence au choix : serrurier, Eclaireur (Dissimulation), Piéteur/Saboteur	Niv.10
Niv.9	* Toujours prêt (1x/combat) * Maître de l'ombre (Permanent)	
Niv.10	* Egorgement (1x/jour) * Souplesse (Permanent)	Niv.11

Quelques précisions sur les compétences du roublard

- **Attaque précise** : Ajoute X points de dégât à une attaque physique au corps-à-corps ou à distance, sans qu'elle puisse être annulée par une Esquive. Une attaque précise ne peut être effectuée qu'avec une arme de maximum 75cm ou arme de trait/jet/arc.
- **Cou-peu Souffle** : brise la concentration de la cible qui rate son incantation si elle était occupée à en faire une. La cible ne peut ni incanter ni utiliser de compétence à annonce durant 15 secondes. Esquive et Négation restent utilisables, annoncer les dégâts de ses attaques également.
- **Diversión** : déconcentre un adversaire, qui ne peut plus utiliser une capacité ni maintenir un effet durant 5 secondes. La cible peut toujours se déplacer ou se défendre. Elle ne pourra pas, par exemple, utiliser une esquive ou tenter un sort durant la diversion.
- **Doué de ses mains** : les compétences de classe dites « manuelles » (crochetage, pose piège, mécanique, etc.) sont re-lançables/peuvent être réessayées en cas d'échec.
- **Egorgement** : Le personnage inflige une attaque de dos, qui doit être placée entre les 2 épaules et qui met la cible à 0pv au torse. Cette attaque ne peut pas être esquivée et les armures de type délocalisée n'offrent aucune protection.
- **Indélectable** : d'une manière ou d'une autre, le personnage peut cacher quelque chose sur lui, dont le volume ne peut dépasser le creux de sa main. L'objet caché de la sorte est indélectable et non volable.
- **Maître de l'ombre** : à la place d'utiliser l'effet de sa compétence de dissimulation, le roublard peut utiliser celle-ci pour améliorer son attaque précise, qui infligera 3 points de dégât supplémentaires (au lieu du bonus habituel de l'attaque précise).
- **Souplesse** : les dégâts d'un effet de zone (sort, piège, explosion, gaz) sont divisés par 2, arrondis à l'inférieur de façon permanente.
- **Toujours prêt** : en cas d'attaque surprise, le personnage ne prend que des demi-dégâts et ignore les effets incapacitants du premier coup/sort/etc. reçu. Dans le cas d'une annonce comme Egorgement, Coup ou Tir mortel, il se retrouve à 1PV au torse.
- **Zone de distraction** : cet effet oblige un groupe de maximum 5 personnes à regarder ailleurs pendant trente secondes, la moindre action offensive met fin à l'effet.

2.4.7 Animiste



« Tout petit déjà, les autres enfants me trouvaient bizarre et ce, même au sein de mon propre peuple. J'ai toujours eu l'impression d'entendre ce que disait Cosme, d'être son émissaire au sein des hommes. En me concentrant un peu, je pouvais savoir ce que notre monde attendait de nous, ses enfants. Mais souvent, lorsque je le disais, j'étais regardé

Ressentant la présence d'un esprit de terre à proximité, je fais appel à lui en frappant le sol du pied et le corps de Feith, notre fier guerrier, se couvre de roches afin de mieux le protéger. Je me place à son contact pour le guérir en cas de besoin. Vigilant, je cible d'une maladresse un agresseur à deux doigts de frapper violemment notre mage. Celle-ci se retourne et l'expédie rapidement dans l'au-delà. Après quelques minutes, notre groupe reprend son souffle, pendant que j'en appelle aux forces vives de Cosme pour nous guérir. Plein de bonté envers ses fils, il me laisse puiser en lui et la vie coule à nouveau en nous. Je le remercie et sais qu'il entend mes mots. Je suis fermement persuadé que notre monde possède une âme propre et une volonté. Je suis son envoyé. Je suis un animiste.

Tenshin, animiste de l'est, dans ses carnets de voyages.

L'animiste est un personnage qui a un lien particulier avec Cosme et sa spiritualité. Il influence la vie et bénéficie du don des élémentaires. Il existe différentes façons d'interpréter un animiste. Bien souvent, c'est la nation, dont le personnage est issu, qui influencera le jeu de cette classe de personnage. Pour certains, il s'agira d'une interprétation de type plus druidique et pour d'autres, plus shamanique.

Voie :	Guérisseur	
Niveau	Animiste	PV's
Niv.1	* Maniement des armes de maximum 75 cm * Service diagnostic * Sens des éléments * Transfert de vie (1x/combat)	Niv.2
Niv.2	* Maladresse (1x/combat) * Méditation (1x/cycle)	Niv.3
Niv.3	* Absorption de poison (1x/combat) * Guérison apaisée (2x/cycle)	Niv.4
Niv.4	* Armure naturelle de 2 points délocalisée * Regain d'assurance (1x/combat)	

Niv.5	* Un niveau dans une compétence au choix : Potiologue ou Empoisonneur * Transfert de vie 2x/cmbt * Absorption d'un coup 1x/cycle	Niv.5
Niv.6	Lien élémentaire : Le personnage choisi un élément avec lequel se crée une affinité particulière, il bénéficie d'un des effets ci-dessous : * Feu : Attaque en force +1 (1X/combat) * Air : Esquive (1X/combat) * Terre : armure magique 1 pt déloc (1X/combat) * Eau : soin de 2 PV's sur 1 zone (1X/combat). L'effet est personnel * Don des esprits (2x/cycle) * Zone de sanctuaire (1x/combat)	Niv.6
Niv.7	* Sang de la colère (1x/combat) * Don de force (1x/cycle)	
Niv.8	* Méditation (2x/cycle) * Fils spirituel de Steven Seagal (1x/combat)	Niv.7
Niv.9	* Cette terre est sacrée (1x/live) * Régénération (1x/cycle)	Niv.8
Niv.10	* Parfois ça ne s'explique pas (1x/live)	Niv.9

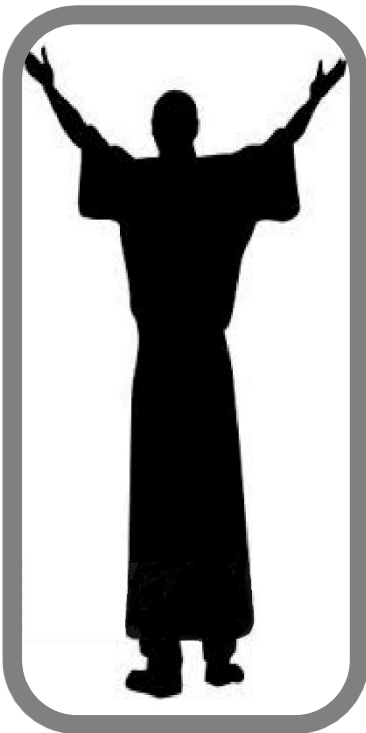
Quelques précisions sur les compétences de l'animiste

- **Service diagnostic** : Identifie la cause d'une blessure/maladie/empoisonnement après 2min d'auscultation.
- **Sens des éléments** : permet de savoir si des élémentaires sont présents ou non dans une zone.
- **Transfert de vie** : Le personnage peut transférer un maximum de 10 de ses points de vie à un autre personnage.
- **Maladresse** (sort incapacitant avec une portée de 10m sur 1 cible) : la cible rate son attaque physique et annonce donc une frappe sans effets ni dégâts. Ce sort est utilisé à la manière d'une Esquive, sans incantation.
- **Méditation** : Hors combat, permet à un personnage de récupérer une compétence par jour ou cycle déjà utilisée, après 5 minutes de méditation (utilisable sur soi-même également).
- **Absorption de poison** : L'animiste purge un personnage d'un poison dont il a été victime.
- **Guérison apaisée** : Double les effets du prochain soin en combat ou soigne complètement un personnage hors combat.
- **Armure Naturelle** : Le personnage est considéré comme portant une armure de 2pts délocalisée. Elle sera la première affectée en cas de dommages (suivie par une armure physique le cas échéant et les points de vie). Comme toute armure physique, elle est restaurée à chaque combat.
- **Regain d'assurance** : Permet, avec quelques mots, de briser un effet de Peur sur une cible.
- **Absorption d'un coup** : Le personnage absorbe et annule les effets d'une attaque physique subie par un autre personnage, par un contact avec la zone touchée, endéans les 10 secondes après que le coup ait été porté. Ne fonctionne pas sur un égorgement ou un coup mortel.
- **Don des esprits** (sort de contact de type Divers) : permet au personnage ciblé d'augmenter son niveau de compétence de 1 pour la prochaine utilisation de cette dernière dans l'heure à venir (par exemple, une Sérurier de niveau 1 utilisera son talent comme s'il était de niveau 2).
- **Zone de sanctuaire** (sort de protection) : permet de créer une zone, dans laquelle le guérisseur et une cible sont insensibles aux attaques physiques mais pas aux sorts, durant 1 minute. Les personnages

sous l'effet du sanctuaire ne peuvent ni se déplacer, ni lancer de sort, ni utiliser de compétence, ni effectuer d'attaque physique.

- **Sang de la colère** : Permet à l'animiste de convertir un soin en un sort infligeant 3pts de dégât/zone à une cible avec une portée de 10m.
- **Don de force** : Permet d'octroyer ses propres dégâts à une autre personne pour 5 attaques. Dans ce cas, le guérisseur frappera à zéro pour tout le combat.
- **Fils Spirituel de Steven Seagal** : Effet Coupe Tendons par un simple toucher sur un bras ou une jambe d'un personnage pour un combat ou 10 minutes.
- **Cette Terre est Sacrée** : Le personnage sacralise une zone de maximum 20m², dans laquelle aucune créature (sauf mention contraire car surpuissante) ne peut verser le sang ou se battre durant 1h.
- **Régénération** : Permet au personnage de faire repousser un membre à l'identique de ce qu'il était à la cible. (Endéans les 24h de l'amputation)
- **Parfois ça ne s'explique pas** : Le personnage peut en ressusciter un autre, à condition qu'il ait son corps et que la mort soit survenue il y a moins de 24h. Ce rappel à la vie nécessite en échange le sacrifice d'une vie équivalente ou d'un niveau de points de vie de l'officiant. Dans tous les cas, la personne revenue d'entre les morts aura perdu, elle aussi, un niveau de points de vie.

2.4.8 Thaumaturge



J'enfile ma chasuble cérémonielle. Le jour est important pour moi. Je célèbre ma première grande messe devant un parterre de notables, en ce jour saint de notre guide de Lumière.

Je me revois, encore jeune novice, apprenant les premiers rites, les premiers dogmes. Je n'étais alors qu'un petit garçon comme tant d'autres dans le monastère. A l'instar de tous ceux et celles présents dans ces lieux, j'avais hérité, à ma naissance, de me consacrer à la guidance spirituelle de mon peuple.

Les cours de théologie se sont enchainés, puis est venu le temps des cours de médecine, de potiologie. J'ai appris par cœur les planches d'anatomie, repoussé mon écœurement lors de dissections ou d'étude d'organes.

J'ai appris à créer des potions, à mélanger des plantes, à repousser mes haut-le-cœur devant des mélanges ratés et nauséabonds. J'enregistrais tout ce dont les professeurs emplissaient mon cerveau, tandis que les théologiens et autres prêtres nous dispensaient longuement les préceptes de notre foi.

Etrangement, toutes ces années, souvent dures je le reconnais, ont été pour moi des années merveilleuses. Au fur et à mesure de mes apprentissages et de la croissance de mon savoir théologique, je me sentais de plus en plus serein, mais également de plus en plus sûr de moi.

Ce qui avait été une obligation devenait, à mon sens, un choix. Si j'avais eu le choix, j'aurais fait exactement la même chose. Devenir un thaumaturge s'avère finalement être bien plus qu'un métier en ce qui me concerne.

C'est peut-être ce qui fait que j'ai été choisi pour célébrer aujourd'hui cette messe si importante pour mon peuple. Je respire une dernière fois profondément, puis je pousse le rideau et, alors que le silence se fait, j'arpente lentement le couloir central afin de me placer devant l'autel.

Lentement, je parcours l'assemblée du regard avant de fermer les yeux. Alors que j'énonce les premières strophes de la première prière, je sens la déesse investir mon cœur et mon corps. Le temps de ce moment, je ne suis plus un prêtre, mais bien le représentant de mon Dieu, son incarnation parmi les hommes.

Le miracle s'est accompli.

Les fonctions sacerdotales relèvent avant tout d'une charge sociale au sein d'une nation. L'univers de Cosme ne propose pas directement de prêtres, qui sont en lien permanent avec leur dieu et qui en tirent des pouvoirs particuliers, comme dans d'autres systèmes de jeu. Être prêtre dans Cosme est avant tout une orientation dans l'interprétation d'un personnage, une fonction à incarner, quelle que soit la classe de personnage. Cependant, il est vrai qu'une grande partie des représentants des églises sont bien souvent des thaumaturges, des faiseurs de miracles. Une autre orientation pour l'interprétation de cette classe de personnage peut être celle d'un médecin apothicaire.

Voie :	Guérisseur	
Niveau	Thaumaturge	PV's
Niv.1	* Maniement des armes de maximum 75 cm * Port des armures légères * Service diagnostic	Niv.2
Niv.2	* Un niveau dans une compétence au choix : Potiologue ou Empoisonneur * Zone de sanctuaire (1x/combat)	Niv.3
Niv.3	* Réparation d'un membre lésé (1x/combat) * Rayon curatif (1x/combat)	Niv.4
Niv.4	* Maître du soin * Renforcement physique (2x/cycle)	
Niv.5	* Un niveau dans une compétence au choix : Potiologue ou Empoisonneur * Méditation (2x/cycle) * Regain d'assurance (1x/combat)	Niv.5
Niv.6	* C'est dans la tête tout ça (1x/jour) * Esquive (1x/jour) * Rayon curatif (2x/combat)	Niv.6
Niv.7	* Réparation d'un membre lésé (2x/combat) * Bouclier mental (1x/cycle)	
Niv.8	* Un niveau dans une compétence au choix : Potiologue ou Empoisonneur * Renforcement physique amélioré (2x/cycle)	Niv.7
Niv.9	* Fils spirituel de Steven Seagal (1x/combat) * Régénération (1x/cycle)	Niv.8
Niv.10	* Parfois ça ne s'explique pas (1x/live)	Niv.9

Quelques précisions sur les compétences du thaumaturge

- **Service diagnostic** : Identifie la cause d'une blessure/maladie/empoisonnement après 2min d'auscultation.
- **Zone de sanctuaire** : (sort de protection) permet de créer une zone dans laquelle le guérisseur et une cible sont insensibles aux attaques physiques mais pas aux sorts durant 1 minute. Les personnages

sous l'effet du sanctuaire ne peuvent ni se déplacer, ni lancer de sort, ni utiliser de compétence, ni effectuer d'attaque physique, ni faire de soin.

- **Réparation d'un membre lésé** : Au contact, rend sa vigueur à un membre qui était inutilisable.
- **Rayon curatif** : permet d'utiliser un soin à une distance maximale de 5 mètres.
- **Maitre du soin** : Tout soin apporté par le personnage voit son efficacité augmentée de 1. Que ce soit une potion, un baume ou une capacité de personnage.
- **Renforcement physique** (sort de type divers) : octroie 1 point de vie en plus par localisation pour le cycle en cours. Ces pv's sont soignables.
- **Renforcement physique amélioré** (sort de type divers) : octroie 1 point de vie en plus par localisation et une résistance au premier poison pour le cycle en cours. En outre, le personnage ciblé voit les dégâts de ses attaques (corps-à-corps ou tir) augmentés de 1. Cette compétence remplace Renforcement physique.
- **Méditation** : Hors combat, permet à un personnage de récupérer une compétence par jour ou cycle déjà utilisée, après 5 minutes de méditation (utilisable sur soi-même également).
- **Regain d'assurance** : Permet, avec quelques mots, de briser un effet de Peur sur une cible.
- **Bouclier mental** (sort de Protection) : Immunise la cible à tout effet, qu'il soit mental, poison ou incapacitant.
- **C'est dans la tête tout ça** : Dissipe un effet mental dont la cible serait victime.
- **Fils Spirituel de Steven Seagal** : Effet Coupe Tendons par un simple toucher sur un bras ou une jambe d'un personnage pour un combat ou 10 minutes.
- **Régénération** : Permet au personnage de faire repousser un membre à l'identique de ce qu'il était à la cible. (Endéans les 24h de l'amputation)
- **Parfois ça ne s'explique pas** : Le personnage peut en ressusciter un autre à condition qu'il ait son corps et que la mort soit survenue il y a moins de 24h. Ce rappel à la vie nécessite en échange le sacrifice d'une vie équivalente ou d'un niveau de points de vie de l'officiant. Dans tous les cas, la personne revenue d'entre les morts aura perdu, elle aussi, un niveau de points de vie.

[Progression des capacités de soin de l'animiste et du thaumaturge](#)

Les soins tels que décrits ci-dessous fonctionnent de manière globale, ce sont toutes les cinq zones du corps qui bénéficient du soin de X points.

Niveau perso	Puissance du soin	Nbr/Cmbt	Nbr/jour
1	2pts/zone	4	2
2	2pts/zone	5	2
3	3pts/zone	5	3
4	3pts/zone	6	3
5	4pts/zone	6	4
6	4pts/zone	7	4
7	5pts/zone	7	5
8	5pts/zone	8	5
9	6pts/zone	8	6
10	6pts/zone	9	6

2.5 Les compétences libres, les métiers et les dons des peuples

A chaque niveau impair de classe (1, 3, 5, 7 et 9), un personnage choisit une compétence libre ou un niveau dans un métier de son choix. Certaines de ces évolutions peuvent avoir des prérequis de voie, de classe ou d'ethnie.

De manière générale, les métiers permettant la création de produits finis, comme par exemple la potologie, offrent un nombre de créations dépendant de votre niveau dans le métier en début d'événement. Notre but est de limiter la création en jeu d'objets propres à l'histoire. Il est une exception à cette règle pour la classe d'artéfacteur.

Il existe également des dons, des compétences et des sorts liés aux différents peuples. A la création du personnage, un don ethnique est accordé. Les dons sont présentés uniquement dans les aides de jeu « peuple » et seront donc connus uniquement une fois le peuple choisi. A chaque niveau impair de classe, il est possible d'apprendre, auprès d'un maître en jeu, un don ou une compétence de peuple, à la place d'une compétence libre ou d'un métier.

Dans tous les cas, nous vous demandons de préciser les compétences que vous souhaitez acquérir lors de la création du personnage ou de son évolution avant le GN. Les compétences libres et métiers seront utilisables dès le début du live, les compétences et dons raciaux le seront une fois l'apprentissage effectué.

2.5.1 Compétences

Il s'agit de compétences libres qui sont ouvertes à l'ensemble des personnages, indépendamment de la classe de personnage.

Compétences	Effet	Prérequis	Nbr Max.
Ambidextrie	Le personnage peut manier une seconde arme de maximum 75 cm	Armes jusque 75 cm	1
Armes de jet/trait	Le personnage peut manier les armes de jet, de traits et les arcs	N/A	1
Armes jusque 75 cm	Le personnage peut manier les armes jusque 75 cm	N/A	1
Armes jusque 110 cm	Le personnage peut manier les armes entre 75 cm et 110 cm	N/A	1
Armes à 2 mains	Le personnage peut manier les armes entre 110 cm et 210 cm, Les armes de plus de 160cm n'infligent jamais qu'un point de dégâts de base. Elles ne bénéficient pas du bonus du guerrier, du roublard, du mage tatoué mais peuvent toujours être améliorées par une attaque en force, un sort, etc.	N/A	1
Armures légères	Le personnage peut porter les armures de type cuir, gambison, fourrure	N/A	1
Armures intermédiaires	Le personnage peut porter les armures de maille	N/A	1
Armures lourdes	Le personnage peut porter des armures de plaque	N/A	1
Boucliers jusque 50 cm	Le personnage peut manier un bouclier dont le plus long côté mesure jusque 50 cm	N/A	Illimité
Boucliers jusque 90 cm		N/A	1
Potologie amélioré 1	Offre une potion de plus de niveau 1 en début de live	N/A	1
Potologie amélioré 2	Offre une potion de plus de niveau 2 en début de live	Potologie Niv. 1	2
Potologie amélioré 3	Offre une potion de plus de niveau 3 en début de live	Potologie Niv. 2	2

2.5.2 Métiers

Il s'agit des métiers qui sont ouverts à l'ensemble des personnages, indépendamment de la classe de personnage. Investir dans un métier, lors des niveaux impairs, donne accès au premier niveau de celui-ci. Pour passer de niveau dans les métiers, il faudra attendre à chaque fois le niveau impair suivant. Certains métiers ont, par ailleurs, un prérequis éthique et ne sont présentés que dans les aides de jeu « peuple ». Il s'agit par exemple de la fonction de prêtre ou de représentant de l'Hepta.

Métiers	Niveau	Effet
Eclaireur (Dissimulation)	1 à 3	Permet de se dissimuler 1x/j/niv, sans bouger ou alors très, très lentement en progressant à couvert.
Empoisonneur	1	Crée 2 poisons de Niveau 1, reçus en début de live
Empoisonneur	2	Crée 2 poisons de Niveau 1 et 1 de Niveau 2, reçus en début de live
Empoisonneur	3	Crée 3 poisons de Niveau 1, 2 de Niveau 2 et 1 de Niveau 3, reçus en début de live
Marchand	1 à 3	Reçoit en début d'un événement, une rente qui varie en fonction du niveau de marchand : 10, puis 20 et finalement 45 ducats
Ostéopathe	1	Permet de contrer/rétablir la victime d'un coup brisant, coupe tendons, peu-souffle, etc. par cycle
Ostéopathe	2	Permet de contrer/rétablir la victime de 2 coups brisant, coupe tendons, peu-souffle, etc. par cycle
Ostéopathe	3	Permet de contrer/rétablir la victime de 3 coups brisant, coupe tendons, peu-souffle, etc. par cycle
Piégeur/Saboteur	1	Crée 1 piège de Niveau 1, reçu en début de live. Permet de détecter les pièges de niveau 1 et de les désamorcer
Piégeur/Saboteur	2	Crée 1 piège de Niveau 1 et 2, reçus en début de live. Permet de détecter les pièges de niveau 2 et de les désamorcer
Piégeur/Saboteur	3	Crée 1 piège de Niveau 1, 2 et 3, reçus en début de live. Permet de détecter les pièges de niveau 3 et de les désamorcer
Potiologue	1	Crée 2 potions de Niveau 1, reçues en début de live
Potiologue	2	Crée 2 potions de Niveau 1 et 1 de Niveau 2, reçues en début de live
Potiologue	3	Crée 3 potions de Niveau 1, 2 de Niveau 2 et 1 de Niveau 3, reçues en début de live
Serrurier	1 à 3	Chaque niveau dans la compétence améliore le seuil de réussite d'un crochetage (5+, 4+ et 3+). En outre, un échec bloque le mécanisme uniquement sur un résultat de 1

Fonctionnement des serrures et du crochetage

Les coffres et portes peuvent être fermés à l'aide d'une serrure ou d'un cadenas. Cet état sera clairement signifié en jeu comme en hors-jeu. Tout personnage peut essayer de la/le débloquent pour peu qu'il possède des outils de crochetage. De manière générale, crocheter une serrure se fait avec un arbitre et, après un temps défini par ce dernier, le personnage pourra lancer un dé à 6 faces. Sur un résultat de 6, la serrure est ouverte. Sur 1 ou 2, cette dernière est définitivement bloquée.

La compétence crochetage permet à un personnage de réussir l'ouverture sur un résultat 5+, 4+ ou 3+, selon le niveau de la compétence et du mécanisme de fermeture. En outre, uniquement un résultat de 1 bloque le mécanisme.

D'une manière générale et suivant l'appréciation d'un arbitre, il est possible de défoncer une serrure ou une porte. Cette possibilité sera laissée à l'appréciation d'un arbitre. On peut tout à fait imaginer qu'un coup d'épaule permettra d'enfoncer une porte de chambre en bois simple mais pas la porte en acier d'un coffre-fort.

D'un point de vue immersion, c'est au participant d'avoir ses propres outils de voleurs mais ceux-ci ne sont pas à acheter à la création du personnage.

Fonctionnement des pièges

Les pièges sont représentés en jeu par des pétards ficelles et se déclenchent lors d'une tentative d'ouverture ou de passage. Le nombre de pétards représente le niveau du piège. Il existe plusieurs effets pour les pièges. Les plus classiques occasionnent des dégâts, un effet d'immobilisation ou encore une alarme. Si une personne ne possède pas une base dans la connaissance des pièges, il lui est impossible de les détecter ou encore de tenter de les désamorcer.

La pose et le désamorçage doivent se faire en présence d'un arbitre et nécessitent des outils en jeu. De manière générale, désamorcer un piège prend un temps défini par l'arbitre, dont l'estimation peut être connue avant de commencer une manipulation. Si celle-ci est interrompue ou abandonnée avant la fin du temps donné, le mécanisme s'enclenche automatiquement. Au bout du temps donné, le personnage pourra lancer un dé à 6 faces. En fonction du niveau de la compétence piège et celui du mécanisme, un résultat de 5+, 4+ ou 3+ le désamorce. Si un 1 est obtenu sur le dé, le piège s'activera.

2.5.3 Recettes

Les recettes présentées ci-après sont celles connues par le personnage ayant investi dans les métiers de production. Par exemple, le niveau 1 du métier d'empoisonneur donne accès à la connaissance de toutes les recettes de poison de niveau 1. Il existe par ailleurs des recettes à trouver en jeu, qui représentent des connaissances développées par les différents peuples et jalousement gardées. Il est possible, chez certains peuples, d'accéder à ces connaissances via le don ethnique de création.

En ce qui concerne les potions de mana, leur effet est assez simple pour un mage tatoué car sa capacité à lancer des sorts s'exprime déjà en niveaux de sorts par combat. Pour le mage arcaniste, une potion de mana 2 offrira la possibilité de lancer 4 sorts de niveau 1 ou 2 sorts de niveau 2, etc.

Métier	Niveau	Nom	Effet
Potologue	1	Soin 1	Rend 2 pv's/zone
Potologue	1	Mana 1	Rend 2 niveaux sort lors d'un combat
Potologue	1	Martial 1	Rend 1 coup spécial ou esquive lors d'un combat (ne permet pas récupérer un coup mortel ou accessible 1x/live)
Potologue	1	Contre-poison 1	Protège pour 12h du premier poison de niveau 1 dont le personnage est la cible ou cure d'un poison de niveau 1 maximum
Potologue	1	Potion perso 1	Recette à réaliser en live, avec des ingrédients bien spécifiques à trouver en jeu.
Potologue	2	Soin 2	Rend 4 pv's/zone
Potologue	2	Mana 2	Rend 4 niveaux sort lors d'un combat
Potologue	2	Martial 2	Rend 2 coups spéciaux ou esquive lors d'un combat (ne permet pas récupérer un coup mortel ou accessible 1x/live)
Potologue	2	Contre-poison 2	Protège pour 12h du premier poison de niveau 2 dont le personnage est la cible ou cure d'un poison de niveau 2 maximum
Potologue	2	Potion perso 2	Recette à réaliser en live, avec des ingrédients bien spécifiques à trouver en jeu.
Potologue	3	Soin 3	Rend 6 pv's/zone
Potologue	3	Mana 3	Rend 6 niveaux sort lors d'un combat
Potologue	3	Martial 3	Rend 3 coups spéciaux ou esquive lors d'un combat (ne permet pas récupérer un coup mortel ou accessible 1x/live)
Potologue	3	Contre-poison 3	Protège pour 12h du premier poison de niveau 3 dont le personnage est la cible ou cure d'un poison de niveau 3 maximum
Potologue	3	Potion perso 3	Recette à réaliser en live, avec des ingrédients bien spécifiques à trouver en jeu.
Potologue	3	Acide	Permet de détruire un mécanisme ou une arme
Empoisonneur	1	Ingestif Sommeil	Tombe endormi pour 10min, le moindre contact ou agression réveille la cible
Empoisonneur	1	Dégâts 1	Bonus de 1 aux dégâts lors du prochain coup de l'arme enduite
Empoisonneur	1	Pas envie d'être là	Poison ingestif, la victime quitte le lieu de l'action en court pour 10min
Empoisonneur	2	Dégâts 1 x 2	Bonus de 1 aux dégâts lors des deux prochains coups de l'arme enduite
Empoisonneur	2	Céphalée	La victime ne peut plus lancer de sorts de son plus haut niveau pour le combat
Empoisonneur	2	Tremblote	Malus de 1 aux dégâts pour le combat
Empoisonneur	3	Dégâts 2 x 2	Bonus de 2 aux dégâts lors des deux prochains coups de l'arme enduite
Empoisonneur	3	Hémorragie	Empêche les soins pendant un combat
Empoisonneur	3	Réalité faussée	Confond amis et ennemis et attaque les cibles les plus proches durant le combat en cours
Piégeur	1	Alarme 1	Une alarme retentie pendant 10 secondes
Piégeur	1	Glue 1	Glue la personne qui déclenche le piège pour 1 minute
Piégeur	1	Dégâts 1	Inflige 2 pts/zone à la personne qui déclenche le piège
Piégeur	2	Alarme Gluante	Alarme (10 secondes de bruit/cor de brume) + Glue la personne qui déclenche le piège pour 1 minute
Piégeur	2	Glue douloureuse	2 pts de dégâts/zone + Glue la personne qui déclenche le piège pour 1 minute
Piégeur	2	Alarme douloureuse	2 pts de dégâts/zone à la personne qui déclenche le piège + Alarme (10 secondes de bruit/cor de brume)
Piégeur	3	Alarme Gluante de masse	Alarme (10 secondes de bruit/cor de brume) + Glue pour 1 minute dans les 2 mètres
Piégeur	3	Glue douloureuse de masse	2 pts de dégâts/zone + Glue 1 minute dans les 2 mètres
Piégeur	3	Alarme douloureuse de masse	2 pts de dégâts/zone dans les 2m + Alarme (10 secondes de bruit/cor de brume)

2.6 Création de personnage et possessions de départ

Pour le premier évènement de Cosme, les Fables de l'Aurore, les joueurs commenceront au niveau 2 de leur classe de personnage. Plusieurs étapes sont à suivre dans la création de votre aventurier :

- **Etape 1 - choisir un trait de caractère** : il faudra choisir si vous voulez incarner un personnage altruiste, battant, chef, épicurien, loyal, médiateur, observateur, perfectionniste ou romantique. Le trait de caractère est une composante de personnage qui demeure la même, indépendamment des univers visités.
- **Etape 2 – choisir une race ou une ethnie** : les personnages peuvent être natifs de la République marchande d'Alenghi, de l'Oligarchie des Marches Hessonites, du Royaume oublié de l'île de Lantmor, du Kalifa de l'Eden Smaragdin, du Palatinat de la Lumière, de la Nation des Terres d'Osgroth ou de la Caravane de la Sylve Chamarrée. Une fois le peuple choisi, le joueur recevra une aide de jeu présentant sa nation et la liste des dons en lien avec son peuple. A la création du personnage, il faudra choisir un don parmi ceux-ci.
- **Etape 3 – choisir une voie** : voulez-vous suivre la voie du combattant, de l'intellectuel, du touche-à-tout ou du guérisseur. Il n'est pas possible de changer de voie en cours de campagne.
- **Etape 4 – choisir une classe de personnage** : en fonction de la voie sélectionnée, choisir la classe de votre personnage. Il n'est pas possible de changer de classe de personnage en cours de campagne. Votre personnage bénéficiera des compétences décrites dans le niveau 1 et le niveau 2 de la classe ainsi que des points de vie correspondant au niveau 2. Plusieurs classes de personnage demandent de faire des choix supplémentaires au niveau des sorts ou des talismans connus à la création.
- **Etape 5 – Choisir une compétence libre ou un niveau dans le métier de son choix.**
- **Etape 6 – Rédiger l'historique du personnage que vous souhaitez incarner dans une perspective « a-monde » et effectuer le choix par rapport aux possessions de départ.**

Les nouveaux personnages commenceront le jeu avec 20 ducats, la monnaie la plus répandue dans Cosme. Il n'est pas nécessaire d'acheter les armes et armures avec ce pécule de départ. Par contre, il est possible d'investir dans des potions, talismans et autres composantes avant le premier évènement. Dans ce cas, le joueur débutera le jeu avec les objets sélectionnés et son solde restant en ducats.

2.7 L'évolution des personnages

Chaque personnage gagne un niveau dans sa classe à chaque évènement, sauf mention contraire. On peut imaginer, par exemple, que tout le monde prenne deux niveaux d'un évènement à un autre. Il se peut également qu'à un changement d'univers de jeu, chaque personnage se retrouve niveau 1 dans la classe qu'il ou elle aura choisi. Dans tous les cas, les niveaux de voie continueront d'évoluer.

Chapitre 3. La santé et les états

Un personnage possède au minimum 2 points de vie par localisation (le torse, les bras et les jambes) et ces derniers évoluent en fonction de la voie, classe de personnage et compétences libres choisies. Outre les points de vie, certains états peuvent influencer les capacités d'un personnage. Les points de vie de base d'une classe sont indiqués dans la troisième colonne du tableau récapitulatif de la classe.

3.1 L'évolution des PV's

Niveau	(Format Torse/Bras/Jambes)	PV's
1	Base Intellectuel	2/2/2
2	Base Guérisseur	3/2/2
3	Base Touche-à-tout	3/3/2
4	Base Combattant	3/3/3
5		4/3/3
6		4/4/3
7	Max Intellectuel	4/4/4
8		5/4/4
9	Max Guérisseur	5/5/4
10		5/5/5
11	Max Touche-à-tout	6/5/5
12		6/6/5
13	Max Combattant	6/6/6
14		7/6/6
15		7/7/6
16		7/7/7
17		8/7/7
18		8/8/7
19		8/8/8
20		9/8/8

3.2 Les états de santé

Points de vie	Effet	Remédiation
1 et plus	Tout va bien, le personnage est en pleine possession de ses moyens	Soin sous toutes ses formes
À partir de 0 jusqu'à -10 dans un membre	Le membre est inutilisable. S'il s'agit d'un bras, le personnage doit lâcher ce qu'il tenait. Il n'est plus possible de se battre avec une arme à deux mains. S'il s'agit d'une jambe, le personnage doit se tenir genou au sol. Il n'est plus possible de se déplacer debout. Si les deux jambes sont à zéro ou moins, le personnage doit se tenir les fesses au sol. Il n'est plus possible de se déplacer debout.	Soin sous toutes ses formes
A partir de 0 jusqu'à -9 au torse	Inconscient pour 15min, avant de mourir en passant à -10pv	Soin sous toutes ses formes
-10 au torse	Ça va moins bien d'un coup, le personnage est décédé	Résurrection

Un personnage inconscient n'a normalement aucune perception de son entourage. Un talisman permet de déroger à cette règle en concentrant ses sens actifs. Ce qui signifie que, dans la majorité des cas, le personnage garde les yeux fermés et ne tient pas compte des échanges qui l'entourent. Il ne peut donc pas appeler à l'aide. Pour des raisons de sécurité, il est toutefois possible de se déplacer de quelques mètres, pour ne pas rester dans une zone de combat.

Nous attirons votre attention sur le fait qu'une nuit de sommeil ne permet pas de récupérer les points de vie perdus. Il existe plusieurs possibilités de soins, tant chez l'animiste que chez le thaumaturge. Des talismans ou encore des potions offrent également des possibilités de récupération.

La résurrection ne fonctionne que pour un personnage dont la mort est survenue endéans les 24h. Elle requiert l'intervention d'un animiste ou d'un thaumaturge maîtrisant cette capacité. Le rappel à la vie nécessite en échange le sacrifice d'une vie équivalente ou d'un niveau de points de vie de l'officiant. Dans tous les cas, la personne revenue d'entre les morts aura perdu, elle aussi, un niveau de points de vie.

Il existe également une autre possibilité de ramener à la vie un personnage en lien avec l'histoire, connectant les univers visités (notamment pour les mondes n'offrant pas d'autres alternatives de résurrection). Elle n'est activable qu'une seule fois par campagne. Ici, pour les 3 épisodes prévus dans le monde de Cosme. Les effets de ce mécanisme de résurrection seront à découvrir en jeu.

[Quelques précisions sur les effets en lien avec la santé et les méthodes de soin](#)

Etats mentaux	Effet	Remédiation
Bruits étourdisants	Plonge une cible visible à moins de 10 mètres dans l'inconscience pour 1 minute	Bouclier mental, C'est dans la tête tout ça, Dissipation, Négation, 1 point de dégât
Diversion	Le personnage ne peut plus utiliser une capacité ou maintenir un effet durant 5 secondes	/
Hallucination	Pousse la cible dans les retranchements de son trait de caractère principal, à la limite de la paranoïa ou autre comportement extrême en fonction du trait	Bouclier mental, C'est dans la tête tout ça, Dissipation, Négation
Peur	Le personnage fuit la zone/source de l'effet pour 1min	Adrénaline, Bouclier mental, C'est dans la tête tout ça, Dissipation, Négation, Regain d'assurance
Poison à effets mentaux	En fonction du poison	Absorption du poison, contrepoison

Etats Physiques	Effet	Remédiation
Cou-peu Souffle	Brise la concentration de la cible qui rate son incantation si elle était occupée à en faire une. La cible ne peut ni incanter ni utiliser de compétence à annonce durant 15 secondes	Esquive, Négation
Coupe tendons	Empêche l'utilisation d'un membre pendant 15min. Cela empêche l'utilisation de compétences manuelles dans le cas d'un bras.	Adrénaline, Ostéopathe, Réparation d'un membre lésé
Démembrement	Un membre de la cible explose et cette dernière tombe dans le coma après 10 sec avec 0 pv's au torse	Soin et Régénération
Déni de soins	La cible ne peut plus recevoir de soin sur la durée du combat	Dissipation, Négation
Maladie	En fonction de la maladie	Guérisseur, potion/baume
Poisons à effets physiques	En fonction du poison	Absorption du poison, contrepoison

Chapitre 4. Le matériel et le combat

Le combat, que l'on utilise la magie ou les armes, est soumis à des règles particulières. La première est que l'équipement des participants doit être sans risques pour eux, comme pour les autres. Une armure ou un bouclier ne doit jamais être utilisé comme une arme. Nous vous demandons d'apporter un soin tout particulier aux bords de vos boucliers. Lors de l'homologation, s'ils sont jugés comme potentiellement dangereux, ils pourront être refusés. Pour plus de détails, nous vous invitons à prendre connaissance de la partie concernant l'homologation. Les règles d'utilisation des armes et les points de vigilance en matière de combat seront rappelés à chaque début d'événement, lors du briefing avant le jeu et sont dans la majeure partie reprises du document de travail de la [BELarp Weapon Approval Team](#).

Au niveau des changements les plus importants, les flèches à têtes rondes sont maintenant proscrites. Il en va de même pour les armes à pommeaux durs. Il est toujours possible et acceptable de recouvrir un pommeau dur de mousse et de tissu, ce paquet doit ensuite être correctement ficelé au niveau de la poignet pour être accepté.

4.1 Les armures

En jeu, les armures protègent des dommages quelle que soit leur origine (physique/magique) et leur port n'est pas limité aux seuls guerriers (tout personnage peut en porter pour peu qu'il ait la compétence requise). Les points d'armure octroyés pour une zone protégée (torse, bras et jambes) se cumulent aux points de vie d'un personnage. Les points d'armure sont les premiers à être décomptés en cas de dommage. L'armure est valable à chaque combat, à moins qu'elle n'ait été explicitement détruite par un sort, un effet en jeu, etc. Dans le monde de Cosme, la distinction est faite en 3 types d'armure :

- Les armures légères (gambison, fourrure épaisse ou cuir, cuir clouté) - 1 point d'armure
- Les armures intermédiaires (cotte de maille) - 2 points d'armure
- Les armures lourdes (armure de plate) - 3 points d'armure

Vous pourrez porter des pièces d'armure de différents types en fonction des accès donnés par vos compétences. Dans ce cas, chaque zone aura sa protection individuelle. Il est aussi important de savoir que superposer des armures n'offre aucun bonus supplémentaire. Seule l'armure la plus protectrice sera prise en compte.

Une armure, pour être homologuée, se doit d'avoir un minimum de réalisme et d'épaisseur. Les « fausses » armures seront considérées comme des armures d'apparat. Ces dernières requièrent néanmoins la compétence de l'armure qu'elles imitent pour être utilisées. Nous ne faisons pas de différence entre le cuir et le cuir clouté, tous deux sont considérés comme des armures légères.

Un dernier point important : nous savons que certaines parties d'armure sont rares (ex. : des jambes en maille). Pour cette raison, on peut tolérer que l'une ou l'autre pièce de l'armure soit d'un type supérieur à ce que le personnage puisse porter. Par exemple, un personnage capable de porter de la maille, mais qui n'a à disposition que des jambes de plate, peut enfiler ces dernières et les faire passer pour de la maille. Cette exception n'est pas valable pour plus d'une ou deux pièce(s) de l'armure, ni pour le torse.

4.2 Les armes et boucliers

Une arme ne sera homologable que si elle a été spécialement conçue pour le GN. Ceci permet de prévenir l'utilisation d'objets insolites et non-adaptés, tels que les armes d'Halloween en plastique moulé, les couteaux d'entraînement d'arts martiaux, etc. L'homologation est mise en place pour vérifier qu'un équipement peut être utilisé en toute sécurité. Tout objet ne passant pas l'homologation se verra écarté pour la sécurité de tous. Plusieurs nouvelles homologations sont susceptibles d'avoir lieu au cours du jeu. En effet, une arme considérée comme sûre en début d'événement peut être ultérieurement déclassée (détérioration, etc.). Dès lors, les participants sont vivement encouragés à vérifier la sécurité de leur matériel tout au long du jeu. Si le joueur constate de lui-même qu'une partie de son armement est endommagée, il veillera, pour éviter tout incident, à la mettre de côté ou à contacter les personnes s'occupant de l'homologation pour qu'ils effectuent une vérification. Les participants restent responsables de leur matériel. Le bon sens reste le mot d'ordre.

Quelques précisions sur les tailles des armes

Type d'arme	Taille maximum et remarques
Dagues et armes de petite taille	45 cm
Armes courtes	75 cm
Armes longues	De 75 cm à 110 cm
Armes à deux mains	Le personnage peut manier les armes entre 110 cm et 210 cm. Les armes de plus de 160 cm n'infligent jamais qu'un point de dégât de base. Elles ne bénéficient pas du bonus de guerrier niv.5, de roublard niv.6 ou de mage tatoué niv.8, mais peuvent toujours être améliorées par une attaque en force, un sort, etc.

Tous les personnages peuvent manier les dagues et armes de petite taille. Le maniement des autres armes dépend des compétences de classe ou des compétences libres d'un personnage. Le choix d'une arme se fera principalement en fonction de la place dans la ligne, de la capacité à garder l'ennemi loin de sa garde ou, au contraire, à l'y faire entrer. Il est également important de noter que toutes les armes, qu'elles soient de corps-à-corps ou à distance infligent un point de dégâts de base. La force des attaques peut ensuite être amélioré en fonction de certaines capacités.

Dans le cadre du combat physique, il semble important d'établir certaines règles afin que celui-ci soit sans danger et fairplay pour tous. Nous sommes là pour nous amuser et passer de bons moments, rappelons-le ! Ainsi, les coups au visage sont interdits ! Un dérapage est toujours possible mais s'il devait se reproduire, les auteurs seront sanctionnés. Durant les événements, des arbitres seront présents en vue de favoriser la sécurité, la fluidité et l'équilibre du jeu. Dans une optique de sécurité, nous vous demandons de ne pas combattre dans des zones déclarées dangereuses par l'organisation au début d'un événement. Si le

comportement d'un participant est jugé dangereux par les organisateurs (abus d'alcool, de substances illicites, etc.), ceux-ci se réservent le droit d'interdire à cette personne de participer aux combats.

Quelques précisions sur les armes à distance

Les armes de jet peuvent être envoyées à la main. Ces projectiles ne doivent pas contenir de structure et sont principalement constitués de mousse. Ils peuvent être recouverts de latex. Il faut néanmoins noter l'exception des javelines, qui devront respecter les critères d'une arme de contact classique au niveau du corps et les critères des flèches au niveau du point d'impact.

Nous demandons aux personnes souhaitant utiliser un arc **ou une arbalète** (d'une puissance maximale de 30 lbs) lors de l'évènement de respecter les principes suivants :

- Ne pas viser la tête ;
- Ne pas tirer sous influence (d'alcool, de substances illicites, etc.) ;
- Respecter une distance minimale de 10 mètres ;
- Vérifier l'état de votre flèche avant chaque tir ;
- Ne pas tirer sans avoir un visuel clair de la cible.

Afin de rendre les arcs et les arbalètes plus faciles à utiliser malgré les restrictions de la [BELarp Weapon Approval Team](#), il est accepté de charger/bander l'arme avec un projectile et de simplement annoncer les dégâts à la cible (à la manière d'un sort : « X points *torse / bras droit / jambe gauche / etc.*) lorsqu'elle est à moins de 10m ou qu'un tir serait dangereux. Si la cible porte un bouclier, l'annonce ne peut cibler le torse ni le bras portant ce dernier.

Une fois l'annonce faite, la flèche ou le carreau doit être jeté sur le côté et l'arme rechargée. Utiliser cette possibilité pour tirer un sein d'une mêlée alors qu'un tel tir risquerait normalement de toucher un allier sera considéré comme une triche manifeste.

Quelques précisions sur les boucliers

Un bouclier doit offrir une protection tout en évitant le risque de blessure. Il y a actuellement deux types de boucliers : ceux qui sont entièrement en mousse et ceux qui sont fabriqués avec des matériaux rigides.

- Boucliers entièrement en mousse : il faut éviter d'y apposer des matériaux rigides, souvent à titre décoratif, qui pourraient blesser tant l'utilisateur que les autres personnes.
- Boucliers rigides : il n'y a aucune restriction quant à l'emploi des matériaux mais, d'un autre côté, certaines parties peuvent présenter des dangers. Il est donc obligatoire de bien protéger le pourtour, au moyen de mousse, et d'arrondir les coins au maximum. Veillez également à ce que les fixations (vis, clous, etc.) soient bien protégées afin d'éviter toute blessure.

Type et taille des boucliers	Remarques
Boucliers jusque 50 cm	Le personnage peut manier un bouclier dont le plus long côté mesure jusque 50 cm
Boucliers jusque 90 cm	Le personnage peut manier un bouclier dont le plus long côté mesure entre 50 cm et 90 cm. Ne permet pas d'utiliser Esquive lorsque le bouclier est utilisé.

Chapitre 5. Le coût de la vie

Pendant des années, plusieurs systèmes monétaires ont cohabité au sein de Cosme, mais au fil des ans et sous la pression du Conseil de l'Hepta, le Ducat de la République Marchande d'Alenghi s'est imposé peu à peu comme monnaie unique.

Chaque personnage débute le jeu avec un équipement personnel, l'équipement de base. Arme(s) et armure ne sont donc pas à acheter à la création du personnage. En plus de cela, la somme de 20 ducats est octroyée. Avec ceux-ci, vous pouvez acheter, si vous le souhaitez, des potions ou encore des talismans.

Nous avons également fait le choix de ne pas déconnecter les personnages de leur monde d'incarnation. Avant le début de l'aventure, entre deux événements, le personnage continue d'exister. S'il est marchand, il est donc logique que ses affaires se poursuivent, même hors du jeu physique. Il en va de même pour d'autres fonctions. Pour mettre en pratique cette notion, nous avons choisi d'introduire la notion de rente et de salaire, que les joueurs recevront en début d'événement.

Pour vous donner une idée du coût de la vie, voici quelques indications :

Alimentation	Coût
Boisson (verre)	1
Repas chaud	5

Armures et boucliers	Coût
Armure légère	10
Armure intermédiaire	20
Armure lourde	30
Bouclier jusqu'à 50 cm	15
Bouclier jusqu'à 90 cm	25

Armes	Coût
Corps-à-corps jusqu'à 45cm	2
Corps-à-corps jusqu'à 75cm	4
Corps-à-corps jusqu'à 110cm	8
Corps-à-Corps jusqu'à 160cm	15
Corps-à-Corps jusqu'à 210cm	20
De jet jusqu'à 30cm	1
De jet jusqu'à 45cm	2
Arc	5

Service	Coût
Garde du corps (24h)	50
Journée de travail d'un paysan	10
Journée de travail d'un lettré/intellectuel/artisan	25

Potions et poisons	Coût
Niveau 1	5
Niveau 2	10
Niveau 3	15

Pièges	Coût
Niveau 1	3
Niveau 2	6
Niveau 3	10

Talismans	Coût
Niveau 1	10
Niveau 2	20
Niveau 3	50
Cristâme	8

Chapitre 6. Lexique de Cosme et des Aiguilleurs

Dans la présentation du système de règles, vous avez peut-être été confronté à du vocabulaire spécifique à l'organisation du projet des Aiguilleurs dans son ensemble ou encore spécifique à Cosme, le premier monde de jeu. Nous avons repris ci-dessous les principaux termes :

Terme	Descriptif
A-monde	Un historique transposable d'univers en univers, dont les lignes principales ne sont pas définies par un monde, mais par des événements qui auraient pu se dérouler dans n'importe quel monde.
Aura	Energie émanant de tout être vivant (humain, esprit élémentaire) et certains objets animés. Elle est la source de la magie et des serments d'âme.
Campagne/volet	Il s'agit d'une série d'événements (weekend, soirée, journée de jeu) se déroulant dans un même univers. Le choix d'une voie et d'une classe de personnage doit demeurer le même durant toute la durée de la campagne.
Cristâme	Energie aurique enfermée dans une petite sphère permettant la création de talismans.
Evènement	Il s'agit du moment de jeu en particulier. Il peut se décliner en weekend, en soirée ou encore en journée de jeu. L'évolution dans une voie se fait par tranche de deux événements passés dans celle-ci.
Hepta	Conseil composé de l'ensemble des représentants des différentes nations.
Meta-trame	Scénario reliant les différentes campagnes de jeu.
Vif	Catégorisation de l'énergie aurique personnelle. Dans la création de talismans de niveau 3 et d'objets animés, leur créateur doit y enchâsser une partie de son essence aurique, de son vif.
Localisation/Localisé	Une localisation est une du corps aussi appelée zone qui peut subir des dégâts (torse, bras et jambes). Lors de l'annonce d'un effet on pourra entendre « 2 pts de dégâts zone » qui signifie de que toutes les zones subissent 2 points de dégâts ou « 2 pts de dégâts torse » qui seront infligés au torse. Dans le même ordre d'idée, on dira d'une armure portée par un personnage que cette dernière est localisée.
Délocalisé	Ce dit de certains effets, comme par exemple l'armure naturelle de l'Animiste, elle offre une protection qui est considérée comme une « bulle » entourant le personnage.

Chapitre 7. Annonces et effets

Vous trouvez ci-après un récapitulatif des différentes annonces et effets que vous pourriez croiser en jeu.

Annonce/Capacité	Effet
Absorption de coup	Le personnage absorbe et annule les effets d'une attaque physique subie par un autre personnage, via un contact avec la zone touchée, endéans les 10 secondes après que le coup n'ait été porté. Ne fonctionne pas sur un égorgement ou un coup mortel.
Acide	Détruit une arme ou une armure touchée par l'acide
Adrénaline	Le personnage ignore les effets incapacitants, autres que la perte de PV's ou les effets mentaux, pour une durée précise. Cette capacité peut être activée en réaction à un effet incapacitant.
Affaiblissement	La cible subit un malus de -1 à tous ses effets pendant un combat.
Assèchement	Perte de 2 coups spéciaux ou esquive sur 1 combat OU perte de 2 niveaux de sort sur 1 combat
Attaque en force X	Ajoute X points de dégât à une attaque physique au corps-à-corps ou à distance
Attaque Précise	Ajoute X points de dégât à une attaque physique au corps-à-corps ou à distance, sans qu'elle ne puisse être annulée par une Esquive. Une attaque précise ne peut être effectuée qu'avec une arme de maximum 75cm ou arme de trait/jet/arc.
Blocage magique	Une fois par combat, le mage victime d'un sort peut le bloquer et donc ne pas en subir les effets. Pour pouvoir bloquer un sort, le mage doit utiliser un sort du même niveau qu'il ne lancera pas pendant le combat.
Brise Armure	Annule l'armure de la cible, qu'elle soit physique, magique, naturelle, localisée ou délocalisée pour le combat.
Bruits étourdissants	En émettant un son particulièrement étourdissant, l'artiste plonge une cible visible à moins de 10 mètres dans l'inconscience pour 1 minute. Cela n'impacte pas les points de vie de la cible, elle est seulement inconsciente car sonnée. Le moindre point de dégât réveille instantanément la victime de l'effet, qui récupère l'ensemble de ses capacités. La Négation et certaines protections offertes par les guérisseurs (protection des effets mentaux) contrent les bruits étourdissants.
Brulure mortelle	Occasionne 3 points de dégât dans toutes les zones au toucher
Cécité	La cible ferme les yeux pour la durée indiquée (par défaut 1 min)
Combattant de ligne	A chaque combat, octroie au personnage 1 Négation, s'il est dans une ligne d'au moins 3 combattants (les alliés doivent être à moins de 3m du personnage)
Coup ou Tir Mortel	Le personnage inflige une attaque qui met la cible à 0pv au torse. Cette attaque peut être esquivée.
Coup/Tir tombant	La victime se retrouve les épaules au sol pendant 5 secondes

Coupe tendons	Le membre touché est inutilisable pour le combat, il est engourdi
Cou-peu souffle	Brise la concentration de la cible qui rate son incantation si elle était occupée à en faire une. La cible ne peut ni incanter, ni utiliser de compétence à annonce durant 15 secondes. Esquive et Négation restent utilisables, annoncer les dégâts de ses attaques également.
Démembrement	Un membre de la cible explose et cette dernière tombe dans le coma après 10 sec avec 0 pv's au torse. Si la cible est prise en charge dans les 10 sec par un guérisseur, elle pourra continuer le combat avec des attaques réduites de 1 pt de dégât, le coût de ses sorts majoré de 1 niveau (exemple : un sort niveau 2 devient un sort niveau 3) et l'utilisation de ses compétences réduites de 1. Une régénération sera nécessaire pour réparer le membre en question.
Déni de magie	Durant la durée du sort, la cible se coupe de toute forme de magie. Elle ne peut pas être ciblée par un sort et ne peut pas en user (même par un objet ou autre artifice). L'expérience étant traumatisante, la cible se retrouve à la moitié de ses pv's maximum au torse durant la durée du sort. Un sortilège avec la compétence Quand on est bien préparé passera toutefois la protection.
Déni de soin / hémorragie	Empêche la cible de se soigner ou de recevoir de soin pendant 1 combat
Dissimulation	Le personnage passe inaperçu, à condition qu'il soit caché à 75% d'un observateur en journée ou proche d'une source de lumière, ou à 50% pendant la nuit ou dans l'obscurité. Il peut également se déplacer mais en marchant lentement.
Dissipation	La cible du sort perd un des effets magiques qui est actif sur elle, à son choix
Dissipation Majeure	Dissipe les effets magiques actifs sur la cible. Dans le cas d'effets permanents, ces derniers sont interrompus pour 1 heure.
Diversion	Déconcentre un adversaire, qui ne peut plus utiliser une capacité ou maintenir un effet durant 5 secondes. La cible peut toujours se déplacer ou se défendre. Elle ne pourra pas, par exemple, utiliser une esquive ou tenter un sort durant la diversion.
Don de force	Permet d'octroyer ses propres dégâts à une autre personne pour 5 attaques. Dans ce cas, le guérisseur ayant utilisé cette capacité frappera à zéro pour tout le combat.
Duelliste	A chaque combat, octroie au personnage 1 esquive ou 1 attaque en force dans un combat sans allié actif (même si c'est contre un autre adversaire)
Egorgement	Le personnage inflige une attaque de dos, qui doit être placée entre les 2 épaules et qui met la cible à 0pv au torse. Cette attaque ne peut pas être esquivée et les armures de type délocalisée n'offrent aucune protection.
Eclat X ou X par zone	La cible subit X pts de dégât dans la zone indiquée ou X pts de dégât dans toutes les zones, en fonction de l'annonce
Esquive	Annule les effets d'une attaque au corps-à-corps ou à distance, à l'exception d'une Attaque Précise, d'un Egorgement, d'un "Sans résist" ou d'un sort
Glue X minutes	La cible ne peut plus bouger ses pieds du sol pour X minutes
Hallucination	Pousse la cible dans les retranchements de son trait de caractère principal, à la limite de la paranoïa ou autre comportement extrême en fonction du trait

Invisibilité	La cible n'est pas détectée, à moins qu'elle n'interagisse avec un objet, une personne, qu'elle ne lance un sort ou n'utilise une compétence
Maladresse	La cible rate son attaque physique et annonce donc une frappe sans effets ni dégâts
Méditation	Permet à un personnage de récupérer, hors combat, une compétence par jour ou par combat utilisée précédemment
Mot de Pouvoir	Permet au personnage de lancer un sort instantanément, sans avoir besoin de composante, de gestuelle, d'incantation, etc.
Négation	Permet au personnage d'annuler un sort/effet dont il serait la cible ou ciblant un/des personnage(s) dans un périmètre de 10m. Si le sort/effet cible plus de 5 personnages, la Négation ne fonctionne que pour celui qui la lance (on part du principe que l'effet est trop puissant pour être totalement dissipé).
Phase Out	La créature devient intangible pendant 5 secondes. Durant cette période ne peut QUE se déplacer mais ne peut être ciblée par des attaques physiques ou des sorts. L'élémentaire peut donc traverser des lignes ou des personnes sans être entravée. Ce passage doit se jouer de manière SAFE, c'est-à-dire, sans bousculer les joueurs ou autres PNJs
Peur X minutes	La cible fuit le lanceur/combat pour X minutes. Elle cherchera à se mettre hors de vue ou à se cacher s'il n'est pas possible de quitter la zone. Cela ne l'empêche pas de se défendre si elle est acculée.
Rayon Curatif	Permet au personnage de lancer un soin à une cible se trouvant jusqu'à 5m
Regain d'assurance	Permet, avec quelques mots, de briser un effet de Peur sur une cible
Régénération	Permet au personnage de faire repousser un membre à l'identique de ce qu'il était à la cible. (Endéans les 24h de l'amputation)
Renforcement physique (sort de type divers)	Octroie 3 niveaux de points de vie pour le cycle en cours. Ces pv's sont soignables.
Renforcement physique amélioré	Octroie 3 niveaux de points de vie et une résistance au premier poison pour le cycle en cours. En outre, le personnage ciblé voit les dégâts de ses attaques (corps-à-corps ou tir) augmentés de 1. Ce pouvoir remplace Renforcement physique.
Réparation d'un membre lésé	Au contact, rend sa vigueur à un membre qui était inutilisable
Résist (contre-sort mineur)	Divise les effets d'un sort de dégâts par 2, arrondis à l'inférieur
Sang de la colère	Permet à l'animiste de convertir un soin en un sort infligeant 3pts de dégâts/zone à une cible. A une portée de 10m.
Sans Protec (Quand on est bien préparé)	Le personnage lance un sort qui ignore les bonus d'armure ou toute forme de protection, même magique
Sens Accrus	Révèle au lanceur les personnages dissimulés dans un rayon de 10m
Show Must Go On	Lors d'un combat, sur base de l'annonce de cette compétence, permet de rendre aux alliés 2pv's/zone ainsi que l'utilisation d'une compétence par combat/cycle/jour déjà utilisée.

Souffle de glace X minutes	1 point de dégât dans les jambes et la cible ne peut plus bouger les pieds du sol pour X minutes
Sur l'honneur	Permet d'initier un duel avec un adversaire (si ce dernier l'accepte) où les deux participants n'ont que 4 pv's délocalisés, 1 Attaque en force +1 et 1 Esquive. Le premier au sol est inconscient (-5 PV dans toutes les zones), toute intervention extérieure rompt le duel.
Tatouage de vie brûlante	Permet d'infliger un nombre de points de dégât égal au maximum de pv's au torse du mage tatoué à une cible dans un périmètre de 10m.
Toujours Prêt	En cas d'attaque surprise, le personnage ne prend que des demi-dégâts et ignore les effets incapacitants du premier coup/sort/etc. reçu. Dans le cas d'une annonce comme Coup ou Tir mortel, il se retrouve à 1 PV au torse.
Zone de Sanctuaire	Sort de protection qui permet de créer une zone dans laquelle le guérisseur et une cible sont insensibles aux attaques physiques, mais pas aux sorts, durant 1 minute. Les personnages sous l'effet du sanctuaire ne peuvent ni se déplacer, ni lancer de sort, ni utiliser de compétence, ni effectuer d'attaque physique.