

Karsan

Vieux Monde



Goozen

Nouveau Monde

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur

Les Cohems

LdB = Livre de Base
S = Supplément gratuit

De la naissance à la mort

À leur mort les Cohems se scindent en deux. Cette division ne fonctionne qu'à leur mort naturelle et non en cas de mort accidentelle. Le vieux Cohem commence à se boursoffler et à gonfler. Il doit manger abondamment (deux fois plus que normalement), sans quoi le processus ne fonctionnera pas. À partir de là, le vieux Cohem est très affaibli, il ne parle presque plus et ne bouge plus beaucoup. Environ deux mois après le début des symptômes, ses ailes forment une sorte de cocon autour de lui. À ce moment là, il est mort, son organisme est en train de préparer la nouvelle génération. Après une à dix heures, le cocon se divise en deux, laissant apparaître deux nouveaux nés Cohems. Ils mesurent généralement 50 cm et sont incapables de se nourrir seuls. Si personne n'est là pour s'en occuper, ils mourront affamés.

Note : les vêtements et autres équipements portés par l'ancêtre sont recrachés par le cocon avant la naissance.

Généralement les Cohems, qui sentent leur heure arriver, vont dans des communautés de Cohems pour qu'une fois nés, les petits soient pris en charge par des adultes. Mais si la naissance se fait au sein de communautés d'autres races, celles-ci peuvent également subvenir aux besoins des enfants.

Informations pour élever deux nourrissons Cohems

- La relation des deux enfants n'est pas fusionnelle, ce ne sont pas des jumeaux mais bien deux bébés différents. Ils peuvent garder des relations fraternelles tout au long de leur vie, mais ce n'est pas obligatoire.
- Relation parentale génitrice : Ils considèrent comme père (et mère) le Cohem qui est mort en leur donnant naissance.
- Relation parentale : Les personnes qui les nourrissent et les éduquent sont considérées comme des parents mais pas des géniteurs. Les Cohems adultes s'occupent des jeunes jusqu'à leur majorité. Ils seront considérés comme parents adoptifs, et ce, même s'il s'agit de races étrangères. Il arrive que plusieurs parents s'occupent des enfants, dans les villes, des sortes d'orphelinats existent pour accueillir les jeunes qui n'ont pas de parents.
- Les jeunes Cohems mangent quoi : Les nourrissons mangent des purées de fruits et d'insectes et à 2 ans ils ont une alimentation d'adulte.
- Croissance : à 10 ans ils sont indépendants et peuvent vivre seuls, ils ont leur taille adulte, mais sont considérés comme des adolescents, à 13 ans ils sont majeurs.
- La mort : Les Cohems meurent naturellement entre 80 et 100 ans. Certains textes anthropologiques décrivent des naissances multiples, où un Cohem a donné naissance à plus de deux enfants.

Mort volontaire

Les Cohems peuvent naturellement déclencher leur état de coconification dès qu'ils ont l'âge de 40 ans. Dans ce cas, ils ont les symptômes qui précèdent le décès naturel et après deux mois, ils donneront naissance à des enfants.

Sous la ceinture

Les Cohems n'ont pas de sexe. Ils ont un anus afin de rejeter tous les excréments de leur corps.



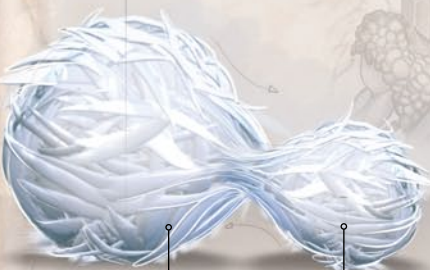
Vieux Réof Cohem qui entre en coconification. Par un ultime effort de fierté il a conservé son équipement.



Début de la coconification



Coconification



Division

Honoki

Bunoki



Fin de la division



Nouveaux nés Cohems

Honoki : Dans le cocon du Honoki se trouve les vêtements du père.

Bunoki : Le Bunoki est toujours plus petit à la naissance que l'Honoki.

Cohems

© Josselin Grange / www.gdfeux.com/anoe

Les ailes des Cohems

Elles sont rétractables, déployées elles font quatre mètres d'envergure, rétractées elles forment un moignon de dix centimètres. Les ailes emmagasinent l'énergie solaire et ont un aspect légèrement phosphorescent. De nuit, si le Cohem a les ailes déployées, il a un Malus de discrétion de -4. Cela ne permet pas d'y voir dans la nuit, ce n'est pas une source de lumière suffisante. Le déploiement des ailes ou leur rétractation se fait en une action.



Les Ailes

Déployées, les ailes sont constituées de trois sections : le bras, l'avant-bras et la main. Elles sont rigidifiées par une ossature et les muscles alaires permettent de battre des ailes.

Les Cohems pratiquent le vol plané. Les trois sections ont donc vaguement la même proportion. L'implantation des plumes se fait sur une zone de l'épiderme qui se nomme ptérylies.

Quand le Cohem rétracte ses ailes, les trois sections s'emboîtent rapidement sous les omoplates, la partie visible (le moignon) n'est donc composée que d'une concentration de plumes gainées dans la peau des ailes.

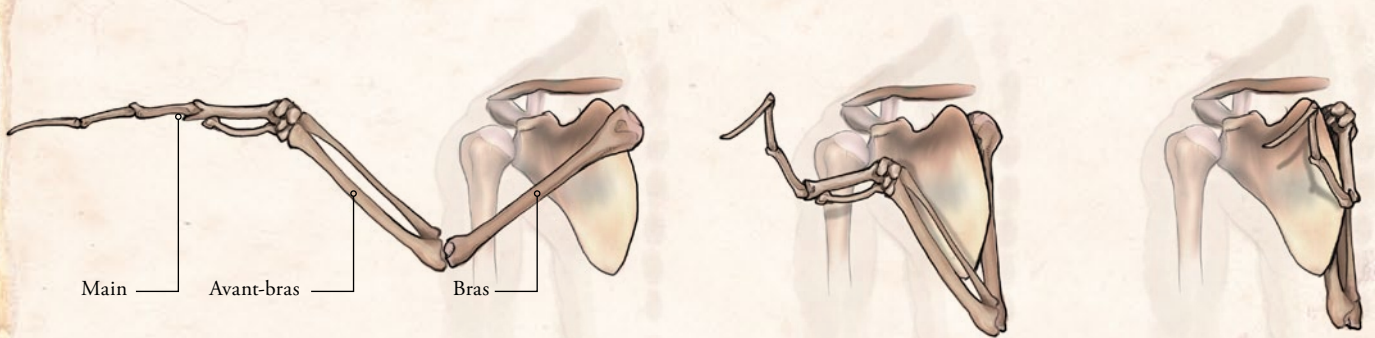


Les plumes

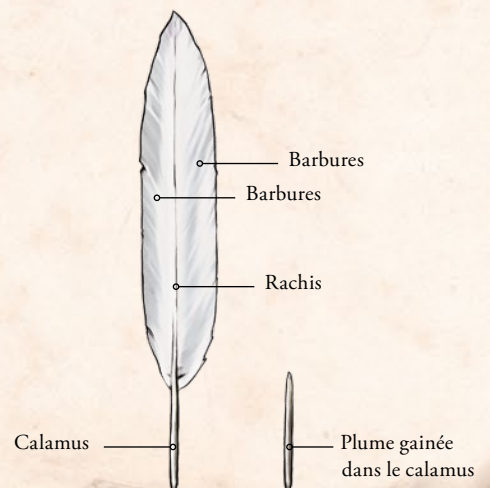
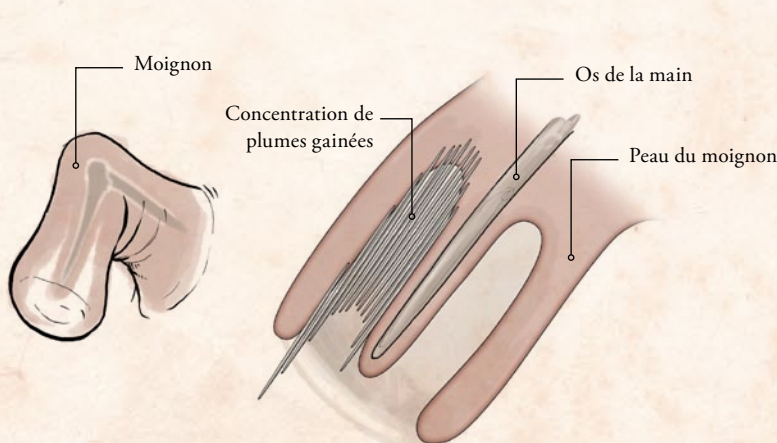
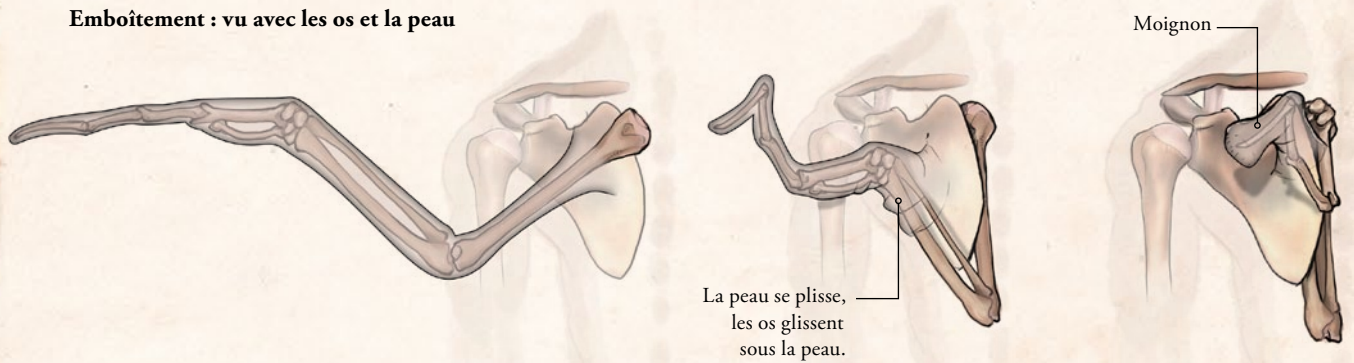
Ce ne sont pas réellement des plumes, elles ont la même forme que celles des oiseaux, mais voici leur particularité : une plume se compose d'un axe central, creux à sa base, le calamus et il devient plein dans sa partie principale, le rachis (cette structure est souple). Le rachis porte les barbures, enchevêtrements de fines lamelles insérées sur deux axes de la tige principale. Au moment de la rétraction, les lamelles rentrent dans le calamus, en même temps le rachis se comprime. Pour finir, les calamus s'amassent pour former le moignon dans le dos du Cohem.

La matière : au touché les plumes sont duveteuses et élastiques comme du caoutchouc. Après extraction d'une plume, cette dernière se rétracte immédiatement et forme une sorte de tige de 5 cm de haut. Elle garde sa structure phosphorescente pendant environ une heure. Naturellement, les plumes repoussent en 15 jours.

Emboîtement : vu avec les os



Emboîtement : vu avec les os et la peau



Masque de Jade

Les masques de Jade ne sont donnés qu'aux Cohems Réofs (page 23 du Livre de Base). Les non Réofs n'ont donc pas de masque de Jade. Le Masque de Jade est un Objet Dééfique (page 4 du Supplément : à la discrétion du MJ), il est lié gratuitement au personnage quand il est offert.

Légende des Von-Brekum

La légende raconte que les Von-Brekum, un clan de Cohems de Rochenor, a repoussé un monstre dans les entrailles de la terre, ils auraient découvert un métal au pouvoir particulier. Il apparaîtra que ce métal est issu d'une roche provenant d'un fragment de météorite. Le roi d'Enclume donna l'exploitation de cette matière au clan Von-Brekum. En échange il devait protéger le gouffre d'où venait cette ancienne météorite.

Bien vite les forgerons remarquèrent les propriétés Dééfiques du métal, le clan mit en place d'immenses forges. Le Roi d'Enclume incita le clan à offrir un Masque de Jade à tous les Cohems Réofs. On raconte qu'il est possible d'en acheter sur place et que les forgerons de Rochenor fabriquent d'autres objets avec ce métal.

Note : Les forgerons Von-Brekum ne sont pas capables de faire des Objets Dééfiques, ils utilisent un métal qui a des propriétés Dééfiques.

Propriété du métal

Le métal des Von-Brekum est Dééfique de +1/-0 à +3/-0 en fonction de sa pureté. Il offre uniquement des Bonus de Rés Magie, donc de +1 à +3 en Rés magie.

Structure familiale de cette race

La famille "Noki" dit clanique : un chef de famille prenant les décisions du foyer, celui-ci regroupant plusieurs générations aussi bien en aval qu'en amont du chef. Il n'y a pas forcément de notion de parenté, mais plus de hiérarchie et de respect.

Lors de leur naissance les deux frères Cohems sont classés en deux sous familles.

- Le premier à naître est le "Bunoki" : littéralement : la famille-branche.
- Le dernier à naître est le "Honoki" : littéralement : la famille-souche.
- S'il y a plus de deux frères, ils feront inévitablement partie de "Bunoki".

Honoki

C'est la maison familiale préférentielle, le cadet (Honoki) est considéré comme étant le chef de la famille (de cette génération). Ses aînés lui sont subordonnés, cela forme la structure intra-familiale.

Ses enfants porteront son nom de famille à la naissance.

L'Honoki possède en héritage l'équipement que portait son père au moment de leur naissance.

Bunoki

C'est la maison secondaire, l'aîné (ou les aînés). Ils devront choisir à leur majorité s'ils veulent garder ou non leur nom de famille. S'ils gardent le même nom que le Honoki la famille aura plus de chance de s'agrandir, le Bunoki sera toujours considéré comme la partie secondaire de la famille.

Si par contre, ils veulent quitter la "Noki" (famille), ils doivent trouver un nouveau nom de famille, qu'ils donneront à leurs enfants, formant ainsi un nouveau clan Noki. Un Bunoki qui crée son clan devient de facto Honoki de sa nouvelle famille.

Dans le cas où il y a plusieurs Bunoki dans la même naissance, et qu'ils veulent tous changer de nom, chacun peut prendre un nom différent ou se regrouper sous un nouveau nom. Dans ce dernier cas aucune tradition ne dit qui sera le nouveau Honoki, généralement le plus puissant des frères devient le chef...

Les enfants sont éduqués par les autres membres de la famille, s'il n'a plus de famille, il sera dirigé vers un orphelinat.

Différence comportementale

Il est bon de noter que les Bunoki sont plus souvent des guerriers, alors que les Honoki sont plus souvent des personnes calmes et respectueuses de la vie et des traditions. Généralement les Honoki ne gardent pas de bonnes relations quand leurs frères Bunoki partent pour créer leur propre famille, c'est une sorte de désaveux, certains Honoki ressentent une forme de honte.

Choisir Honoki ou Bunoki

Le joueur doit décider de quelle branche fait partie son personnage.

- **Honoki** : Il garde le nom de famille de son parent géniteur.
- **Bunoki** : Il peut garder le nom de famille de son parent géniteur ou créer un nouveau clan et changer de nom.

Les mort-vivants cohems

● Les ailes restent comme de leur vivant sans la phosphorescence. Si elles ont été coupées, elles n'y sont plus, mais c'est une évidence...

● Le cohém mort-vivant ne peut plus se reproduire.

● **Zombie** : Ils restent aussi moches que les autres zombies, avec des trous, des bestioles improbables sous la peau qui sortent pour faire peur aux passants, un regard vide, la mâchoire ouverte prête à morde et un filet de bave bien visqueux...

● **Squelette** : Comme un Cohém standard mais décharné ou partiellement décharné. Il lui reste des morceaux de chairs desséchées sur son ossature pétrifiée.

Avantage de Cohem (Uniquement pour les Cohems)

Masque d'émeraude :

100 points d'Expérience et 500 Hélias

En passant commande aux forges Von-Brekum de Rochenor, le Cohém peut recevoir après 2 mois d'attente un nouveau masque. Le personnage doit rendre le Masque de Jade au coursier qui lui apporte son nouveau masque.

Masque Dééfique +3/-0

Effets : +3 en Rés Magie.

Il faudra par contre se lier à cet objet.

Pour le reste des caractéristiques, prendre celles du masque de Jade page 23 du Livre de Base.

Le masque ne peut être porté que par un Cohém car il est parfaitement adapté à leur morphologie. Pour avoir un nouveau masque d'émeraude, il faudra repayer les points d'Expériences appropriés.

Pureté Honoki

Historique : 10 points

Condition : être Honoki

Le personnage est un Honoki, il fait partie de la branche principale, et il est plus stéréotypé que la tradition. Il gagne un Bonus de +1 de type Ekuma dans une compétence de Sociale ou de Connaissance.

Pureté Bunoki

Historique : 10 points

Condition : être Bunoki

Le personnage est un Bunoki, il fait partie de la branche secondaire de la famille, il s'est toujours montré combatif et sportif. Il a la pureté de sa lignée dans le sang, il gagne un Bonus de +1 de type Ekuma dans une compétence de Combat ou de Physique.

Grande Noki

Historique : 10 points

Le personnage est né avec quatre frères, ils sont donc cinq enfants à avoir été élevés dans la Noki. Le nom de famille (Honoki) du personnage est donc connu dans la communauté Cohém. Si le personnage est un Bunoki et qu'il a changé de nom de famille, il en perd les bénéfices de règles.

Le personnage gagne +2 en Renommée vis à vis de tous les Cohems (ou de ceux qui ont des compétences du type "culture Cohém", "connaissance des traditions Cohém" etc.).

Faiblesse de Cohems (Uniquement pour les Cohems) :

Frère ennemi

Historique : +20 points

Le personnage a un ennemi (voir Faiblesse ennemi page 52 Livre de Base), mais il s'agit de son frère, il y a donc des relations de rôle-play plus intéressantes qu'avec un simple ennemi.

Crédits

Un jeu et un univers de : **Josselin Grange**
© GDJeux Éditions et Ludopathes Éditeurs

Supplément et Illustrations : Josselin Grange
Relectures et participation : Plantaxl, Major Lee,
Jean-Benoît Testart, Gully, Sébastien Urbanek et Pierre Grange.