

DARK AGE

LE GUIDE DU JOUEUR

DA6

DARK AGE, GUIDE DU JOUEUR

LE DANGER SE RAPPROCHE

AVERTISSEMENT

Vous voici en train de lire le Guide du joueur pour Dark Age. Si vous découvrez l'univers du jeu de rôle grandeur nature, nous vous recommandons de lire les documents suivants :

- [Définition du GN](#)
- [Guide du débutant](#)

Vous trouverez dans ce Guide du joueur les principales informations nécessaires pour pouvoir jouer correctement votre personnage. Toute information supplémentaire vous sera transmise directement lors d'un briefing personnalisé fait par un membre de l'organisation.

Nous vous souhaitons à présent une agréable lecture. Au programme :

1. **L'esprit Dark Age** : pour ceux qui n'ont pas encore lu sur notre site Internet, ce manifeste décrit en détail l'optique dans laquelle s'inscrivent nos activités.
2. **L'univers de Dark Age** : nous avons délibérément choisi de jouer dans un monde pas comme les autres. Ceci implique un petit effort de votre part pour intégrer dans votre role-play les éléments essentiels du monde que nous décrivons ici.
3. **Les règles** : même si nous essayons de rendre les règles aussi discrètes que possible, il est impossible de les supprimer totalement. La garantie d'un jeu fluide et agréable pour tous se fait au prix de la connaissance préalable de ces règles.
4. **Les domaines** : comme vous le découvrirez, votre personnage maîtrise des « domaines », qui déterminent ses compétences, ses intérêts et sa destinée. Vous trouverez dans ce guide une présentation de tous les domaines disponibles. Les descriptions vous permettent de déterminer quels sont vos domaines de prédilection. La création détaillée de votre personnage se fera auprès des responsables de domaines qui vous fourniront toutes les connaissances spécifiques de votre personnage ainsi que les descriptions précises de vos compétences et de leurs effets.

L'ESPRIT DARK AGE

Ce manifeste est celui sur lequel nous nous sommes basés pour créer les règles et l'univers de Dark Age. Cependant, au fur et à mesure de ce processus, nos conceptions ont été amenées à évoluer. Certains points de ce manifeste devront donc être nuancés et reformulés.

[Nous vous invitons à lire le manifeste sur notre site internet.](#)

Pour toute demande d'information supplémentaire : orga.darkage@gmail.com

LE MONDE DE DARK AGE

En plus de la présentation générale de l'univers faite ici, nous vous invitons à lire toutes les fiches de domaines car elles présentent des aspects du monde qui leur sont propres.

UN UNIVERS PAS COMME LES AUTRES

Vous l'aurez compris, le monde de Dark Age est sombre et violent. Mais plus étrange encore, certaines notions qui semblent acquises dans notre monde habituel ne le sont pas dans cet univers fantastique ! Vous devez en effet connaître certains éléments du monde pour pouvoir jouer correctement votre personnage et maintenir la cohérence de l'univers (un exemple très simple : il serait fâcheux de dire que vous êtes nés dans une famille de paysans quand il n'y a que peu de paysans et que personne ne « naît »). Ces particularités sont voulues pour enrichir le jeu (il s'agit à la fois de vous offrir une expérience dépaysante et d'éviter de prétendre jouer dans un univers comme le nôtre, impossible à représenter correctement en grandeur nature) et ouvrir de nombreuses possibilités scénaristiques. Nous vous prions dès lors de lire attentivement ce qui suit afin de vous permettre d'interpréter correctement votre personnage et de bien comprendre l'univers dans lequel vous allez évoluer.

LA NAISSANCE

Dans Dark Age, personne ne « naît » à proprement parler. La naissance est en réalité un phénomène d'apparition. Certains sont chanceux et apparaissent auprès d'une communauté. D'autres, par contre, ont moins de chance et apparaissent dans la Nature... certains y survivent, mais il s'agit d'une minorité.

Un « nouveau-né » apparaît avec quelques haillons et parfois un peu de matériel. Un « nouveau-né », contrairement à ce que le nom indique, est déjà un adulte formé dans la majorité des cas. Certains sont déjà apparus avec des objets dont ils ignorent tout du fonctionnement et personne ne sait ce qui détermine exactement les possessions initiales d'un nouveau-né. Certains y voient l'œuvre incompréhensible des Maîtres du Destin... Un nouveau-né est amnésique mais possède tous les instincts sociaux de base pour interagir avec ses semblables : il peut se battre, parler, lire... Certains nouveau-nés viennent au monde avec des « souvenirs » ou en tout cas, la mémoire remplie d'images qui font écho à d'autres vies...

L'âge n'a pas de prise sur les humanoïdes.

Il n'y a donc pas d'enfants ou de vieillards à Dark Age. Certains humanoïdes plus petits ou plus difformes sont simplement traités comme des mutants et sont en général mal acceptés par la population qui a du mal à comprendre pourquoi ils sont différents d'eux.

LE CORPS PHYSIQUE

Le corps est un et indivisible. Impossible d'en découper un bout, sauf événements exceptionnels et dramatiques. Le corps est parcouru par un flux énergétique qui sous-tend son fonctionnement. Des dysfonctionnements du flux énergétique peuvent avoir des conséquences très négatives sur l'état de santé d'une personne.

Il faut également noter que la douleur ne répond pas aux mêmes règles que dans notre monde. En effet, si vous êtes blessés, ceci n'implique pas nécessairement de la douleur, ou du moins, une douleur incapacitante. Il reste des cas possibles où vous aurez à simuler la douleur (ou même, si votre personnage a par exemple une vieille blessure impossible à soigner, vous pouvez très bien choisir vous-même, pour des raisons roleplay, de simuler la douleur).

La santé du corps se reflète dans un objet : l'Enki. C'est un objet inséparable du corps dont seules certaines personnes en comprennent les mystères. Pour le commun des mortels, ce n'est rien d'autre qu'une breloque toujours présente, mais inutile...

RELATIONS

Vous l'aurez compris, la naissance est une apparition, il n'y a donc pas de notion de reproduction... Le rapprochement physique ne concerne qu'un nombre limité de personnes et ne constitue en rien comme une règle (même si cela existe, il y a donc peu de drague et autres harcèlements sexuels). La raison de l'existence d'hommes et de femmes reste un mystère. Il existe cependant une certaine tendance à être plus aimable avec une personne de sexe opposée.

Il n'y a donc pas non plus de notion de famille au sens génétique, mais il existe des familles et des clans qui se regroupent selon certaines règles et dont les liens peuvent être marqués au moyen de certains rituels.

Pour les plus romantiques, l'« Amour » existe, même si les couples ne sont pas aussi répandus que dans notre monde.

ORGANISATION SOCIALE

Le monde de Dark Age est fragmenté en petites communautés regroupées en général autour de quelques bâtiments qui échappent à l'omniprésente Nature. Les liens entre les villages sont en général au mieux des sentiers mal dégagés sur lesquels les trajets sont extrêmement dangereux. La majorité des rares voyages entre villages se font en caravanes.

LA MORT

Phénomène omniprésent dans Dark Age, la mort n'est jamais bien loin. On considère généralement qu'un défunt est condamné à vivre dans un enfer glacé, à la recherche d'une sortie illusoire. Sur son chemin, il croise d'autres personnes errantes ci et là, enfermée dans un mutisme désespéré. On raconte que certains esprits, pâles ombres dans le monde des vivants, seraient des morts qui auraient réussi à trouver la sortie... sans retrouver la vie pour autant. On comprend donc que l'on essaye d'éviter autant que possible ce funeste destin. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, on ne vieillit pas à Dark Age. Tout le monde est donc potentiellement immortel, mais rares sont ceux qui survivent bien longtemps...

Lorsqu'un évènement néfaste survient, le corps s'affale mais l'esprit reste encore présent. Le corps ne bouge plus, mais l'esprit continue de voir et entendre tout ce qui se passe autour de lui. Comme nous l'avons vu, à ce stade, on ne meurt pas. Cependant, si personne ne vient vous sauver, rester là inanimé n'est pas une solution.

Après 5 minutes, vous commencez à entendre l'appel du Maître du Destin. La seule option possible est de le rejoindre ou d'attendre. Le corps possède seulement la force de suivre le trajet le plus court pour rejoindre le lieu de passage où il est possible de se présenter au Maître du Destin. Une fois arrivé, il ne reste qu'à attendre que le Maître du Destin prenne votre cas en charge. Parfois, plusieurs personnes sont prises en même temps. En général, tout le monde connaît une personne qui est déjà passé devant le Maître du Destin. Il peut vous raconter qu'une fois face au Maître du Destin, vous pouvez tenter une épreuve pour revenir à la vie. Les épreuves peuvent être très variées et rien ne garantit la réussite. Si vous réussissez, vous pourrez sortir librement. Si vous échouez, le maître du Destin vous offrira la possibilité de partir en tant que mort-vivant. Ce choix vous ramènera effectivement sur terre, mais en état de mort-vivant : votre corps commence à se décomposer lentement et votre temps est compté. Lors de votre prochaine visite, seul l'Outre-Monde sera votre récompense.

Il est à noter que les Marqués de la Nature sont soumis à un régime particulier : ils ne sont pas autorisés à passer d'épreuves. Heureusement pour eux, la Nature se fait parfois providentielle. Parfois.

Si vous refusez l'offre de devenir mort-vivant, le maître du Destin va frapper 3 fois sur un gong. Au 3^{ème} coup, cela signifie que vous rejoignez l'Outre-Monde.

Certaines personnes sont particulièrement au courant des mécanismes liés à la mort et aux maîtres du destin : ce sont les thanatologues. Ils disposent de privilèges dont les autres peuvent bénéficier à leur guise. Ils sont également aptes à aider les morts-vivants, bien que certains thanatologues s'y refusent, considérant qu'un mort-vivant a bafoué les règles établies par les maîtres du destin.

LA NATURE

La Nature est omniprésente. Elle est une menace constante pour les communautés... et s'il faut bien se défendre contre ses incursions, rares sont ceux qui le font de bon cœur...

Le territoire que couvre la Nature est vaste et dangereux. Y pénétrer, c'est sentir son poison qui lentement s'introduit dans votre corps et perturbe votre flux énergétique. Dans la Nature, **il est impossible pour un humanoïde de courir**. On comprend facilement pourquoi se promener dans la Nature est très dangereux : de nombreuses créatures y rôdent, et beaucoup d'entre-elles sont agressives... dans le meilleur des cas.

CROYANCES

Les croyances dans le monde de Dark Age sont très variées et peuvent varier d'une communauté à l'autre. La seule chose sur laquelle la plupart des gens s'accordent est l'horrible destin que réserve l'Outre-Monde. Il est difficile d'expliquer la nature de certains événements dans Dark Age. Pourquoi existe-t-il des restes de technologie ? Pourquoi existe-t-il un Maître du Destin ? D'où viennent les humanoïdes ? Pourquoi la Nature est-elle si agressive ? Il ne s'agit là que de quelques questions et en général, les réponses proposées sont assez variées.

CRÉATURES ET AUTRES RENCONTRES

Les communautés sont majoritairement composées d'humanoïdes, de sexe masculin et féminin. Il existe quelques races, généralement considérées comme mutantes, qui ne sont pas sous l'influence de la Nature (ou partiellement) dont certains représentants vivent au sein de communautés d'humanoïdes. Ces races peuvent être très diverses et leur origine est inconnue. Certains membres d'une race particulière apparaissent tels quels, sans connaître d'autres membres de leur race. D'autres apparaissent au sein d'un groupe de leur semblable, sans pour autant que ceux-ci connaissent leur origine... Les mythes et les légendes restent nombreux, mais personne ne connaît leur degré de véracité.

D'AUTRES QUESTIONS ?

Nous sommes bien conscients que les quelques éléments du monde fournis dans ce guide sont assez succincts. Les descriptions des éléments du monde connus de tous seront mis à jour au fur et à mesure que vos questions se posent et vos historiques prennent forme.

Le monde de Dark Age se base majoritairement sur un consensus médiéval fantastique. Malgré cela, nous avons décidé de changer certains éléments spécifiques pour apporter un jeu plus riche, intrigant et intéressant. Si vous avez un doute sur un élément du monde en particulier (exemple : « existe-t-il des elfes comme dans le seigneur des anneaux ? ») n'hésitez pas à nous contacter (orga.darkage@gmail.com).

LES RÈGLES

INTRODUCTION

Sont repris ici les éléments de règles indispensables à un jeu fluide et sans accroches. Vous n’y trouverez cependant pas en détail les règles spécifiques aux différents domaines. Cependant les règles qui suivent sont conçues pour vous permettre de jouer et d’interagir avec d’autres personnages qui possèdent des compétences dont vous ne savez rien.

Gardez à l’esprit que certaines compétences des domaines permettent de contourner certaines des règles présentées ici. La fameuse « *Sauf compétence spécifique* ». Par exemple, si vous voyez quelqu’un courir en forêt, il n’est pas nécessairement un tricheur ! Nous vous demandons donc toujours d’agir comme si les autres joueurs savent ce qu’ils font. En cas de doute, n’interrompez pas le jeu et venez vous en référer ultérieurement à un arbitre. S’il s’avère que certaines règles ont effectivement été mal comprises ou mal appliquées, nous trouverons un moyen de rétablir une certaine justice, même si nous ne faisons jamais de changements rétroactifs.

LE CORPS

Le corps est un et indivisible. Ceci implique qu’il est impossible de couper un membre ou saigner. Le vocabulaire durant votre RP doit être adapté : une lame ne peut pas être « enfoncée » dans votre corps mais peut vous « percuter », par exemple. Nous sommes cependant conscients qu’il est impossible de toujours faire attention à ce que l’on dit, nous vous demandons donc de faire comme si tout mot « incongru » doit être compris « à la Dark Age ».

Afin de représenter l’état physique d’un personnage, celui-ci dispose de **deux systèmes de santé**. Les deux systèmes de santé n’ont pas d’influence directe l’un sur l’autre.

LES FORCES VITALES

Représentées par des points de vie qui sont répartis dans 6 localisations :

- La tête (cou inclus).
- Le tronc (épaules incluses).
- Les bras.
- Les jambes.

Chacune de ces localisations dispose initialement de **1 point de vie**. Lorsque vous êtes blessés, vous perdez des points de vie dans la localisation touchée. Lorsqu’une localisation est à 0, vous subissez des conséquences de blessures. Il est impossible de descendre en dessous de 0 points de vie par localisation.

Si **deux de vos localisations sont à 0** vous êtes *neutralisé*.

État de santé neutralisé: tout personnage au sol ne peut plus bouger ni parler mais peut cependant continuer à regarder ce qui se passe autour de lui, écouter et tourner la tête. Une personne neutralisée a cependant comme dernier réflexe avant de tomber au sol de se mettre légèrement hors de la zone de combat. Remarque : vous comprendrez facilement que si vous voulez rester incognito, il convient de rester masqué ou

de pouvoir voiler la vue d'une personne au sol. Une personne neutralisée peut se déplacer en marchant si elle est accompagnée et soutenue par une seconde personne (jamais contre son gré, sauf annonce spécifique). Pour ne plus être neutralisé, il faut rétablir le système de santé qui vous a fait tomber dans cet état.

Conséquences supplémentaires de blessure selon la localisation :

Localisation	Conséquences si la localisation est à 0
Bras	Le personnage laisse pendre le bras et lâche ce qu'il tient.
Jambe	Le personnage met le genou à terre et ne peut plus se déplacer sans aide (sauf en rampant). Il est interdit d'avancer à cloche-pied.
Tête	Le personnage ne peut plus parler. <i>Remarque : nous attirons votre attention sur le fait que le personnage ne subit pas d'autres désagréments. Cette mesure est prise pour des raisons sécuritaires mais toucher la tête reste une option tactique en combat.</i>
Tronc	Le tronc est une localisation importante et représente l'équivalent de deux localisations . <i>Remarque : en général, si votre tronc est à 0, vous êtes neutralisé.</i>

Rappel : La douleur ne répond pas aux mêmes règles que dans notre monde. En effet, si vous êtes blessés, ceci n'implique pas nécessairement de la douleur, ou du moins, une douleur incapacitante. Il reste des cas possibles où vous aurez à simuler la douleur (ou même, si votre personnage a par exemple une vieille blessure impossible à soigner, vous pouvez très bien choisir vous-même, pour des raisons RP, de simuler la douleur).

LE FLUX ÉNERGÉTIQUE

D'autre part, le corps est parcouru par un flux énergétique qui s'élève initialement à **1 point d'énergie**. Le flux énergétique n'est affecté que par certaines attaques spécifiques. Si votre niveau de flux énergétique tombe à 0, vous êtes *neutralisé* (voir ci-dessus). Il est impossible de descendre en dessous de 0.

En cas de blessure réelle, crier « **Time- Out Blessé** » et appeler un arbitre.

LA SANTÉ

Lors des interactions avec les soigneurs, votre état de santé peut évoluer. Deux états peuvent apparaître :

- **Lenteur** : La personne se déplace comme un zombi et peut recevoir des ordres simples de type injonction. Elle tombe à 0 pe au premier coup reçu ou une fois une heure passée. Elle ne peut faire appel à ses pouvoirs de domaine.
- **Vitalité** : La personne retrouve ses pleines capacités. Cependant elle tombe à 0 pe et dans l'état de santé précédent l'intervention du masseur au premier coup qui lui occasionne des dégâts ou une fois une heure passée.

Il faut un changement d'enki pour bénéficier d'une nouvelle lenteur ou vitalité.

Sachez, d'autre part, que le fait de ne pas se nourrir a des conséquences sur votre bien-être physique... Vous pourrez donc obtenir des *rations énergétiques* (représenté par des boules noires à placer sur votre enki) qui vous permettent de rester en bonne santé. **La simple ingestion de nourriture ne suffit pas en elle-même.**

MORTS-VIVANTS

Si vous devenez morts-vivants, une série de règles spécifiques s'appliquent. Elles vous seront remises par le Maître du Destin si vous choisissez de tenter cette expérience.

LA MENACE

La dangerosité des créatures de la nature dépend du niveau de Menace. La Menace représente la pression de la nature à une localisation donnée. La Menace augmente si la Nature n'est pas réprimée ou en fonction d'autres facteurs. Les créatures de la Nature peuvent donc rôder loin des habitations, mais plus leur nombre augmente, plus la Menace augmente. A haut niveau de Menace, les créatures deviennent très dangereuses et peuvent s'approcher de plus en plus des habitations, jusqu'à l'éradication lorsque le plus haut niveau de Menace est atteint.

La Menace est un élément concret dans les règles. Son niveau est mesurable et a un impact réel sur les caractéristiques et compétences des créatures de la Nature.

LA MORT

Un personnage *neutralisé* commence à entendre après 5 minutes l'appel du maître du Destin. Il peut soit se lever et rejoindre le maître du destin ou attendre (le personnage peut choisir à tout moment de se lever pour rejoindre le Maître). Un personnage achevé rejoint directement le maître du destin.

La chambre du Maître du Destin : Le Maître du Destin réside dans un lieu dont la localisation est donnée au début du GN. Lorsque vous arrivez à la chambre, attendez dans l'antichambre qu'on s'occupe de votre cas. Les non-morts qui rôdent autour de la chambre du Maître sont connus pour rapidement changer de statut et attendre comme les autres morts dans l'antichambre. Il est encore plus fâcheux d'entrer dans la chambre tout en étant vivant, seuls les thanatologues y étant autorisés.

Rejoindre le maître du destin : le personnage marche directement vers la tente du maître du destin. Il ne peut pas être interrompu et ne peut rien faire d'autre que **marcher** vers la tente (sauf annonce spécifique Thanato). **Elle ne peut donc pas parler**, est immunisée à tous les coups et pouvoirs non thanatologiques (annoncer : Destin – Sans effet) et ne peut pas utiliser ses compétences.

Une personne en train de rejoindre le maître du destin est entourée d'une aura de mort. Personne ne peut l'arrêter sans en pâtir. Le mort **doit** annoncer « Thanato – Energie » à toute personne tentant de l'entraver (il ne réagit pas à une simple attaque puisqu'il y est immunisé). Aucun obstacle ne peut empêcher un mort de rejoindre la chambre : portes fermées, liens, ... sont passés à l'aide des annonces adéquates (Destin – Ouverture). Les obstacles éventuels ne sont passés que par le mort (une porte fermée se referme après son passage).

Il est important qu'un mort ait une conduite effacée et reste aussi discret que possible (avec un minimum d'annonces, donc). De même, si vous êtes mort, vous devez rejoindre l'antichambre du Maître du Destin. Si celui-ci n'est pas disponible, trouvez un de vos responsables de domaines pour savoir quoi faire. Si vous êtes mort durant la nuit et que vous souhaitez simplement dormir et passer votre épreuve le lendemain, restez le plus discret possible et évitez d'interagir avec des personnages en TI.

Pour de plus amples informations sur une rencontre typique avec le Maître du Destin, nous vous renvoyons au paragraphe « La Mort » de ce manuel.

Suicide : à tout moment, vous pouvez choisir de faire tomber votre potentiel énergétique à 0, ce qui vous rend *neutralisé*.

ACHÈVEMENT

L'achèvement est un acte qui apporte une grande satisfaction.

Toute personne au sol (qu'elle soit neutralisée ou non) peut être achevée. Une fois la procédure d'achèvement entamée, si la personne n'était pas neutralisée, elle le devient (une fois qu'elle est enjambée) en perdant tous ses points d'énergie.

L'achèvement ne concerne que les humanoïdes. Les créatures de la Nature peuvent être achevées mais cela produit souvent des résultats négatifs (bien que diminuant la menace).

Procédure d'achèvement :

- Enjamber la personne
- Pousser un cri
- Pointer son arme ou sa main vers la torse de la personne
- Attendre 15 secondes

*Remarque : Les adeptes du domaine Mort peuvent utiliser des procédures différentes. Vous remarquez qu'une procédure particulière a été mise en œuvre par l'annonce « Mort – Achèvement ». **Si vous êtes achevé par cette annonce vous devez donner votre essence de mort (élément noir ou blanc qui se trouve d'une manière indépendante dans votre enki) à votre bourreau.***

Pendant la procédure, l'acheveur ne peut rien faire d'autre que son achèvement et **ne peut pas interrompre la procédure.**

Une fois la procédure achevée :

- L'achevé est mort et rejoint la tente du maître du destin.
- L'achevé est un(e) :
 - Humanoïde : l'acheveur soigne 1 pv dans une localisation au choix. Si l'acheveur est à son maximum de force vitale, il peut gagner temporairement 1 pv dans une localisation au choix (ceci permet de dépasser son maximum et n'est pas cumulable). *Remarque : vous n'aurez donc au maximum qu'une localisation disposant d'un point de vie supplémentaire (qui n'augmente pas le maximum). Lorsque ce point de vie est perdu il ne peut pas être soigné.*
 - Créature : la créature vous communique si un effet particulier se produit.

Si vous désirez fouiller un personnage, il faut le faire **avant** de l'achever.

FOUILLE

CAS GÉNÉRAL

La fouille est toujours fictive (le roleplay est cependant encouragé).

Pour fouiller un personnage au sol :

- Annoncez simplement « Je te fouille » en posant la main sur son épaule.
- Si vous désirez ne pas parler (de peur que l'on reconnaisse votre voix), **vous pouvez simplement signaler une fouille en effectuant une pression avec deux doigts sur le front du personnage au sol.**

La personne commence alors à sortir ses possessions Time-In dans l'ordre de son choix (la personne opérant la fouille peut cependant exiger un objet en particulier, par exemple « Je te fouille – As-tu le parchemin du marchand ? » ; si oui, la personne fouillée devra d'abord sortir l'objet demandé).

LE RAMASSAGES D'ARMES ET D'OBJETS PERSONNELS

Il existe des armes partout dans Dark Age. Une arme n'a donc pas de valeur. Il est donc inutile de ramasser les armes de vos adversaires tombés au combat, sauf si vous voulez juste les priver de leur arme le temps de discuter avec eux. En aucun cas vous ne partirez avec l'arme appartenant TO à quelqu'un d'autre. Si pour une raison quelconque vous avez été privé TI de votre arme, il suffit de marcher quelques minutes à l'orée de la forêt (ou dans la forêt pour les plus inconscients) pour considérer que vous avez trouvé une nouvelle arme.

En aucun cas vous ne pouvez prendre des objets appartenant TO à quelqu'un sauf avec l'accord de son propriétaire. Seuls les objets TI (composantes, etc...) peuvent être pris à une autre personne.

LES CARTES

Il existe des cartes qui confèrent des effets à des objets (exemple : une carte « arme incassable » active sur une épée). Même si vous récupérez une carte sur une personne, vous n'êtes pas amenés à prendre son objet TO (dans notre exemple, l'épée qui lui appartient).

Les cartes ont une réalité TI est sont composées d'un recto (avec la description de la carte accessible à tous), d'un verso (une illustration) et d'un feuillet caché (accessible pour ceux qui ont les compétences adéquates). Vous reconnaîtrez sur le recto si vous êtes à même d'utiliser cette carte.

Activation : une carte doit être activée pour prendre effet sur un objet (jusqu'à ce qu'elle change de propriétaire). Les modalités sont décrites sur le recto. Toute activation de carte doit être signalée à un arbitre. L'activation se fait généralement chez un mentat.

Artefact : les cartes artefact ne peuvent être utilisées que par ceux possédant le domaine **Exploration**, elles ne doivent pas être activées mais **maîtrisées**.

Transfert : une carte nécessite parfois certaines conditions pour être transférée. Si les conditions ne sont pas remplies par la personne qui vous fouille, vous devez montrer la carte mais la garder.

LES COMPOSANTES

Il existe un certain nombre d'objets particuliers qui peuvent être utilisés à des fins diverses : ce sont les composantes. En fonction de vos compétences de domaines, vous serez amenés à connaître et/ou utiliser certaines composantes pour certaines compétences, rituels ou autres.

Il est à noter que les plantes ne se conservent qu'un seul jour (samedi 14h) sans procédure de conservation adéquate effectuée par une personne compétente.

Certaines composantes nécessitent pour être possédées d'avoir un domaine particulier (exemple : essence de mort et cellule du destin, etc).

ARMES, BOUCLIERS ET ARMURES

ARMES

Tout personnage peut utiliser les armes de son choix (soumises aux règles d'homologation par le responsable du domaine Combat) à l'exception de la lance qui est réservée au domaine Combat.

Remarque : les armes technologiques sont soumises à l'utilisation de cartes et requièrent le domaine exploration.

A partir d'une longueur de 121 cm (garde comprise), une arme doit être utilisée à deux mains. Toute arme inflige un point de dégât. Pour la fluidité des combats, il est donc inutile d'annoncer votre frappe (considérée par défaut à 1). Une annonce plus élevée (exemple « 2 ») retranche un nombre correspondant de points de vie.

Note : les armes fictives (arme à feu sans projectiles, explosions, pièges...) infligent des dégâts de type « random » (voir liste des annonces – effets). Une arme fictive peut toujours infliger des dégâts localisés, mais cela doit être alors précisé lors de l'annonce (ex : 5 – Jambe droite).

BOUCLIERS

Tout personnage peut utiliser les boucliers de son choix (soumis aux règles d'homologation par le responsable du domaine Combat).

Les dimensions maximales des boucliers sont d'environ :

- Bouclier de type pavais : 50cm de large sur 100 cm de haut.
- Rondache : 70cm de diamètre.

Ceci permet d'éviter les boucliers de taille exagérée qui rendent les combats longs et laborieux.

ARMURES

Tout personnage peut utiliser les armures de son choix (soumises aux règles d'homologation par le responsable du domaine Combat).

Une armure fournit un certain nombre de **points d'armure** (PA) qui vous protègent des coups infligés.

Le principe est simple : les dégâts reçus sont d'abord retranchés des PA de la localisation touchée. Lorsque les PA sont épuisés, l'armure ne vous protège plus à cette localisation. Il faudra alors la faire réparer (note : **les**

armures ne se réparent pas automatiquement après chaque combat comme dans certains autres GN et doivent être réparées).

Remarquons que seules les parties réellement protégées par l'armure bénéficient des PA. Si une touche est portée sur une partie non protégée, les points de vie sont directement retranchés de la localisation.

Type d'armure	PA
Armure légère (gambison renforcé, cuir dur, cuir clouté)	1
Armure moyenne (maille, plaque de métal)	2
Armure lourde (plate articulée)	3

DIVERS

DÉFONCER UNE PORTE

Toute porte sans cadenas est considérée comme ouverte. S'il y a un cadenas, vous devez disposer d'une compétence adéquate pour l'ouvrir.

Certains cadenas sont « défonçables » (indication sur le cadenas, gommette D) et nécessitent une simulation adéquate pendant 2 minutes (*remarque : vous subissez les éventuels pièges en ouvrant l'enveloppe*). Un cadenas défoncé est détruit et doit être retiré.

Quoi qu'il en soit, le barricadage TI ou TO est proscrit pour des raisons de sécurité. Favorisez toujours la fluidité des combats en évitant d'avoir un banc ou une porte dans le chemin.

NATURE

Lorsque vous êtes dans la Nature (limites déterminées au briefing et soumis à la bonne foi), **vous ne pouvez pas courir**.

KARMA

Il représente le destin d'une personne. La majorité des gens ont un karma neutre. Un karma positif est représenté par un **light stick vert** et le personnage doit être considéré avec bienveillance ; au contraire un karma négatif est représenté par un **light stick rouge** et le personnage doit être considéré avec méfiance.

POSSESSIONS TI ET EFFETS TO

Pour des raisons évidentes de ne pas mélanger les effets personnels TO et les possessions TI, aucun objet TI ne peut être caché dans une pièce avec des objets TO (exemple typique : dortoir) et doivent toujours restés visibles dans des endroits facilement localisables.

AIRE DE JEU

Certains lieux un peu particuliers requièrent des règles spéciales ou un arbitrage. Ces zones sont inaccessibles sans la présence d'un arbitre. Les aires de jeu peuvent être signalée au briefing ou avec un signallement spécifique selon la zone.

LE MAÎTRE DE VIE

Pour chaque regroupement d'humains apparaît un Maître de Vie, le vent du changement ou encore nommé l'entité du destin. Cette entité mystérieuse réalise les tâches suivantes :

- Transforme les sacs de récolte en rations énergétiques.
- Vous renseigne sur vos domaines en cas de questions (comment utiliser telle ou telle compétence) et peut vous faire changer de domaine (une fois par GN).
- Inspecter les enkis et s'assurer de leur équilibre énergétique et y pratiquer des changements.

ANNONCES

Afin de pouvoir utiliser des compétences ou des pouvoirs, il est nécessaire d'utiliser un système d'annonce. Celles-ci prennent la forme « Source – Effet ». Même si les annonces sont TO (elles font partie du système de jeu), il est inutile de faire semblant d'ignorer une information fournie par une annonce. Par exemple, si quelqu'un vous annonce « Esprit – Peur », votre personnage sait que vous avez subi un effet qui a affecté son esprit.

Liste des sources :

- Destin : cette source particulière ne peut être contrée par aucune protection. Un effet avec une source Destin **doit toujours être appliqué.**
- Domaine : combat, corps, esprit, mort, mystique, nature, explo, thanato. Ces annonces permettent d'annoncer un effet relatif à un domaine.
- Poison

Liste des effets :

- **Assassinat** : le personnage meurt (il ne pourra donc pas être fouillé).
- **Energie** : perte de 1 point d'énergie.
- **Pv** : perte de 1 pv (sans armure).
- **Dégât** : inflige 1 dégât (encaissable sur l'armure).
- **Kas** :
 - détruit la localisation d'armure touchée et perte d'1 pv.
 - détruit l'arme ou le bouclier touché.
- **A 0** : la localisation tombe à 0pv.
- **Blok** : la localisation ne peut plus être utilisée pendant 1 minute.
- **Peur** : la cible ne peut plus s'approcher du lanceur et tente d'éviter la confrontation par tous les moyens pendant 15 minutes. La peur s'arrête si le lanceur passe à l'offensive vis-à-vis de la cible.
- **Fuite** : la cible s'enfuit en courant pendant 15 secondes.
- **Terreur** : la cible ne peut plus s'approcher du lanceur et tente d'éviter la confrontation par tous les moyens pendant 15 minutes. A tel point que la proximité de la source de terreur provoque une Fuite automatique de la victime.
- **KO** : met la cible dans un état proche de "neutralisé" et l'oblige à fermer les yeux et à murmurer pendant 1 min.
- **Lent** : la cible ne peut plus courir pendant 15 minutes.
- **Néant** : la cible ne peut plus utiliser ses compétences de domaine pendant 1 minute. Les effets actifs du domaine sont suspendus pendant la durée du néant. Les seuls effets qui restent actifs sont ceux extérieurs à la personne (exemple : l'effet d'un objet ou d'un artefact).

- **Random** : Quelque soit la localisation touchée, la cible choisit la localisation qui subit les dégâts annoncés. **La cible ne peut pas choisir une localisation déjà à 0.**
- **Stase** : la cible ne peut rien faire pendant 1 minute.

Modification de valeur : toute valeur numérique présente dans la description de l'effet peut être modifiée lors de l'annonce. Exemple : « 2 énergie » inflige une perte de deux points d'énergie. « Lent 1 » dure 1 minutes.

Ciblage de localisation : certains effets peuvent être ciblés sur une localisation ou un objet spécifique. Exemple : « Kas ton bouclier » aura pour effet de briser le bouclier ciblé même s'il n'a pas été touché. « 2 pv tête » inflige deux pv à la tête (passe l'armure, il ne s'agit pas de dégâts).

Extension de l'effet : certains effets peuvent recevoir le qualificatif « de zone » et s'appliquent alors à un groupe de cibles désignées (environ 10 personnes groupées).

Extension de durée : certains effets peuvent recevoir le qualificatif « perma » et s'appliquent jusqu'à mention contraire.

Dans Dark Age, il n'est pas nécessaire d'annoncer lorsque vous résistez à un effet ou une touche. Cependant, pour permettre d'éviter tout malentendu, **il faut annoncer « Ok » lorsque vous subissez un effet/touche qui serait susceptible de vous affecter en temps normal.**

LES DOMAINES

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

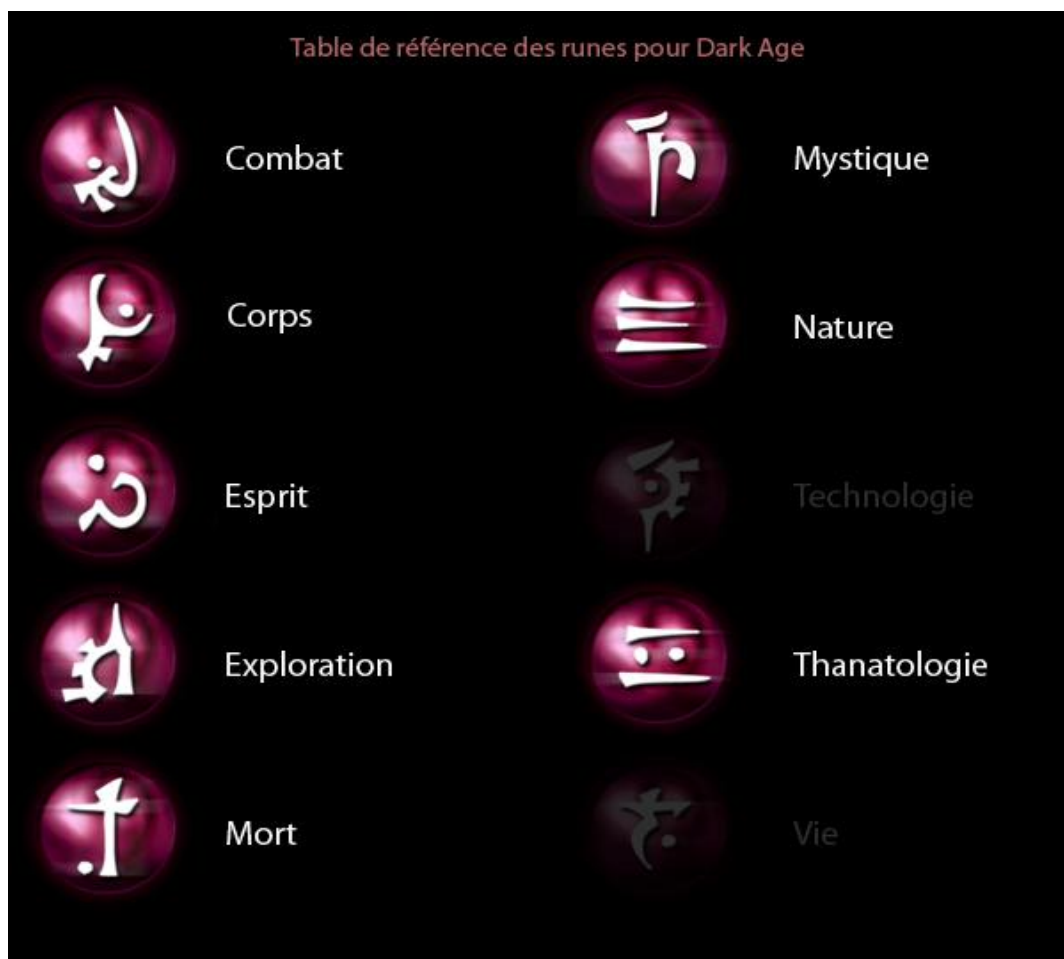
LES DOMAINES

Créer un personnage requiert que vous sélectionniez **deux** domaines (voir Annexes). Après avoir lu attentivement les fiches, il suffit de prendre contact avec les responsables de domaines pour décrire vos attentes par rapport au domaine et ainsi jeter les bases de votre personnage.

Nous disposons à présent d'une [Aide à la création de personnage](#), disponible sur notre site Internet. Nous vous recommandons de répondre aux questions qui y figurent et de transmettre le questionnaire à notre mail de référence : orga.darkage@gmail.com.

Nous vous recommandons généralement d'être inscrits sur le forum afin de nous permettre un suivi aisé et informatif de votre personnage et de contacter au plus vite

Il faut également noter que **les domaines « Vie » et « Technologie » ne sont plus accessibles**. Voir les domaines Exploration, Corps et Mystique si vous êtes intéressé par ces concepts. Néanmoins, certains joueurs les possédant encore, nous les gardons dans la liste.



Les fiches de domaine sont disponibles sur notre site Internet. Si vous ne trouvez pas votre compte dans les fiches, rappelez-vous que celles-ci ne sont qu'un aperçu des domaines. Quoi qu'il en soit, si vous avez une idée en tête et que vous souhaitez la jouer, il suffit de nous contacter et nous verrons comment adapter les règles à votre cas particulier (ce sont les règles qui doivent être flexibles pour ne pas limiter les possibilités de jeu).

Les questions essentielles à vous poser : qu'est ce qui vous intéresse ? quel type de jeu cherchez-vous ? qu'est-ce qui vous passionne dans le jeu de rôle grandeur nature ?

HISTORIQUE

Il conviendra par la suite de réaliser votre historique. Attention ! Contrairement à la majorité des jeux de rôle grandeur nature, votre historique est d'une importance capitale car il sera au centre de l'intrigue scénaristique de Dark Age. Néanmoins votre vie pourrait être courte, vous pouvez donc le développer par étape.

Pour créer votre historique, les responsables de domaines peuvent vous suggérer des pistes intéressantes à développer. De même, vous pouvez apporter votre propre créativité et voir ce qu'il est possible d'imaginer (dans les limites du monde de Dark Age, bien entendu).

Pour réaliser un historique, il faut se souvenir que :

- Votre personnage ne peut venir que de certains lieux précis. La nature est inhospitalière et le monde inconnu pour la plupart, nous espérons avoir beaucoup de natifs du lieu de départ. Si vous décidez de venir d'ailleurs, voyez ce qu'il est possible de faire avec vos responsables de domaine.
- Toute contribution à la description d'un élément du monde de Dark Age par le biais de votre historique est intégrée au monde après approbation. C'est-à-dire que ceux qui créent leur personnage juste avant l'activité devront s'adapter à tout ce qui a déjà pu être écrit.
- Votre personnage doit pouvoir subsister : il vend ses services, accomplit une tâche pour laquelle il est récompensé, vole les autres, ... quoi qu'il en soit, il doit pouvoir générer une certaine somme d'argent qui lui permet de vivre. Il est à noter que pour se nourrir à l'auberge vous devez disposer de fonds ou prester des services.

Personnage-clés : vous le savez, le monde de Dark Age est dangereux et mortel. Il n'est pas rare de mourir et d'échouer face au Maître du Destin. Cependant, la mort de votre personnage n'est pas une fin en soi et nous souhaitons que les efforts investis dans votre historique et votre destinée ne soient pas gâchés. Pour cela, nous vous recommandons d'inclure dans votre historique un ou deux personnage-clés. Ceux-ci sont impliqués d'une manière ou d'une autre dans votre histoire et pourront reprendre le flambeau de votre quête si votre personnage vient à mourir.

Exemple simple : vous jouez Garedan (Nature-Technologie) qui a voué sa vie à la découverte de certains artefacts perdus dans le milieu hostile qu'est la Nature. Garedan, avant de quitter sa communauté en quête d'un nouvel artefact, le Cube Émeraude, avait l'habitude de travailler avec Sonéo (Technologie – Combat) qui l'aidait à atteindre les artefacts les mieux gardés. Si votre personnage, Garedan, vient à mourir, que ce soit dans sa recherche du Cube ou pas, Sonéo pourrait très bien arriver dans la communauté où Garedan se trouvait, ayant choisi « justement » de partir à sa rencontre en raison d'un problème sur lequel Garedan aurait pu l'aider. Vous jouerez alors Sonéo, poursuivrez l'enquête de Garedan sur le Cube Émeraude tout en essayant de résoudre le problème pour lequel vous veniez rencontrer Garedan.

NOUVEAU NÉ

Si vous mourrez définitivement et que vous n'avez aucun personnage de rechange, vous jouerez automatiquement un **nouveau-né**. Il s'agit d'un personnage qui vient d'apparaître, ou apparu récemment, doté de compétences de base, mais moins compétent qu'un personnage créé à l'avance avec vos organisateurs de domaine. Son évolution peut se faire rapidement en jeu ou lors des prochains événements. Si ce nouveau personnage meurt durant le même GN, vous pouvez jouer d'autres nouveau-nés, qui auront des compétences génériques de base selon les domaines.

PACK DE BASE

Chaque personnage, quels que soient ses domaines, est à même d'accomplir les tâches suivantes :

- Talent martial : tout personnage peut manipuler toute arme (sauf la lance)/bouclier qu'il trouve et l'utiliser en combat. Il peut également porter tout type d'armure.
- Lecture et écriture : tout document que le joueur est apte à lire peut être lu sans compétences particulières. Vous pouvez délibérément choisir de jouer un illettré incapable de lire si votre roleplay le requiert. Toute personne est également apte à écrire mais cela requiert un matériel spécifique (encrier, plume, sauf cas spécifiques).

Vous disposez également de certaines ressources à la création de votre personnage. Celles-ci dépendent de votre historique et des domaines choisis. Il vous sera possible de choisir comment vous désirez répartir ces ressources.

LES OBJETS PARTICULIERS

Tout personnage naît avec les objets suivants :

- Un enki
- Une essence de Mort (blanche ou noir, indépendante)
- Une perle du destin (sur un fil du destin)

L'enki :

Tous les êtres vivants ont un Enki. L'Enki n'est pas volable ni échangeable, vous devez toujours l'avoir sur vous. Vous avez droit à un sac, dans lequel vous mettrez l'Enki et les rations énergétiques. Si vous perdez une partie de votre Enki, ou tout votre Enki, renseignez-vous des conséquences auprès du Maître de Vie. Les morts-vivants n'ont pas d'Enki, ils leur restent un sac avec une essence de mort. Ils ne peuvent dès lors plus tomber malade, ne doivent plus avoir de rations énergétiques, etc...

La perle du destin :

Cette perle se trouve sur votre Enki. Elle ne peut être donnée qu'à un thanatologue. Elle n'a pas d'utilité apparente.

L'essence de Mort :

Représentée par des perles de différents types (blanches ou noires) Cet objet vous est propre. Il n'est pas échangeable. Elle ne peut vous être retirée que par une personne avec les compétences adéquates (la plupart du temps lors d'un achèvement). Suivant votre valeur, le maître du destin vous redonnera une essence de mort si vous n'en n'avez plus en vous présentant à lui.

Dark Age – Guide du joueur DA6

Certaines personnes seront entourés d'une aura : verte ou rouge (lightstick) suivant les circonstances.

Vous tenterez de traiter les personnages au aura rouge avec méfiance ou dégoût et à l'inverse ceux avec des auras vertes avec bienveillance.