



## Fiche de domaine : Esprit

### Présentation du domaine :

Dark Age est un monde sans merci, où l'hostilité règne. Plus subtiles que celles des armes, les manipulations psychiques peuvent aussi bien garantir la survie de ceux qui les maîtrisent que la perte de ceux qui n'y ont pas été initiés. La force des adeptes du domaine Esprit, les mentats, réside dans leur capacité à pouvoir faire face à des situations diverses et variées, ainsi qu'à l'influence qu'ils peuvent déployer tant sur les différentes formes d'« être » que sur la tournure que peuvent prendre les événements.

### Type de jeu :

Le joueur devra aimer œuvrer dans la clandestinité car ses compétences, si elles peuvent s'avérer source de puissance, seront aussi source d'animosité de la part des autres joueurs qui ne perçoivent que trop peu ce qu'un mentat pourrait leur faire subir ou leur voler...

Le joueur qui choisira le Domaine Esprit sera avide de connaissances, de pouvoir ou encore d'ascendance sur ses pairs. Néanmoins, les moyens mis en œuvre pour y accéder pourront prendre de multiples formes.

Ainsi, alors que certains joueurs sauront se faire apprécier, et se montreront sous leur meilleur jour afin d'accéder aux hautes sphères de pouvoir, d'autres au contraire resteront dans l'ombre et influenceront subtilement la tournure des événements, ce qui est moins risqué si les événements devaient mal tourner...

Quoi qu'il en soit, ne vous y trompez pas, si un mentat vous prête main forte, c'est qu'il y trouve son compte...

Voici quelques qualités qui pourraient vous servir :

**Sociale** : le mentat devra souvent longtemps parler à ses patients/victimes

**Stratégique** : il est bien utile de pouvoir manipuler les autres, encore faut-il arriver à ses fins et discrètement.

### Etrange rencontre

Je m'appelle Hecthelion, et je suis considéré comme le plus grand médecin de ce cycle... et pourtant...alors que j'étais encore jeune et bien arrogant, je suis tombé malade...si gravement malade que mes collègues ne pouvaient rien pour moi... selon eux, j'étais le seul qui aurait pu me guérir, quelle ironie.

Un jour, alors que je m'apprêtais à rejoindre le maître du Destin, un homme est venu à moi...il ne semblait avoir aucun talent pour la médecine, ses mains étaient grossières et il ne connaissait rien des théories de l'équilibre ni des énergies élémentaires...je l'aurais sans doute mis à la porte s'il n'avait pas eu cette lueur dans le regard...Nous avons commencé à discuter, il a manipulé mon Enki...petit à petit j'ai senti ses mains prendre plus d'assurance, ce qui lui était laborieux au départ lui est vite devenu d'une facilité déconcertante. Il appliquait ma méthode de soin aussi bien que je ne l'aurais fait moi-même et petit à petit, j'ai senti mes énergies s'équilibrer...j'ai su alors que j'étais en train de guérir...

Je n'ai plus jamais revu cet homme...mais je sais à présent qu'il existe dans ce monde des êtres capables de prouesses bien mystérieuses...



*Exemple de personnages :*

1. **L'Exorciste (Esprit – Combat)** : Adversaire inégalé des forces occultes, l'exorciste est la personne de référence quand l'étrange vient hanter les lieux et les hommes ... Ses talents de combattant lui permettront d'anéantir la menace après l'avoir poussée dans ses derniers retranchements grâce à sa maîtrise des arcanes de l'esprit.
2. **Le Conseiller (Esprit – tout domaine)** : Personne de confiance des personnages des plus hauts rangs, le conseiller est un homme prudent et habile, chargé d'analyser pour son employeur les situations les plus épineuses, de protéger ce dernier des tentatives de manipulation psychiques et de parfaire une multitude de détails annexes aux grands accords que passent mutuellement les gens d'influence. Souvent, une fois que d'importantes alliances ont été conclues, les détails quotidiens du bon fonctionnement des opérations sont confiés aux conseillers mentats des différentes parties.
3. **L'Assassin (Esprit – Mort)** : Maître du subterfuge, le mentat assassin est assuré que rien ne pourra l'empêcher de s'approcher suffisamment près de sa cible pour l'envoyer rejoindre le Maître du Destin. C'est un homme patient et retors qui ne passera peut-être que tardivement à l'action mais peu seront ceux qui se rendront compte de ce qui est réellement en train de se passer sous leurs yeux quand l'assassin avancera enfin le premier pion de son plan.

**Progression dans le domaine :**

La progression du joueur sera jugée selon l'intégration dans son Role Play des notions propres au domaine, selon la place qu'il arrivera à occuper, ouvertement ou subtilement, auprès des autres joueurs et selon la discrétion dont il fera preuve dans ses diverses activités. Il existe également différentes substances (la Mola) qui permettent d'élargir plus rapidement le champ de compétences, mais dont les effets restent très mystérieux.

**La place du mentat dans le monde :**

Le mentat est particulièrement apprécié par les leaders quels qu'ils soient, car il constitue un partenaire de choix pour asseoir leur emprise sur les autres. En outre, il peut également les prémunir des diverses attaques psychiques qu'ils pourraient subir, vu leur position.

**Ce que je pense de...**

- **Combat** : Une main d'œuvre nécessaire dans un monde aussi violent.
- **Corps** : Intéressant cette endurance ... Percer leurs secrets pourrait nous rendre de fiers services.
- **Mort** : Bien payés, ils constituent une aide non négligeable pour accomplir nos desseins ...
- **Mystique** : Leurs capacités sont peut être fugaces, mais étonnantes ! A creuser ...
- **Nature** : Mieux vaut s'en faire des alliés, la Nature est dangereuse et certains d'entre nous en sont tributaires...
- **Thanatologie** : Veillons à nous mettre dans leurs bonnes grâces car dans un monde où la mort nous guette à chaque instant, traiter avec eux est indispensable.
- **Exploration** : Ils bidouillent de vieilles boîtes ... Je les aurais qualifié d'insignifiants jusqu'à ce que j'entende dire qu'il existait des objets capables de contenir l'esprit de quelqu'un ... Voilà qui pourrait être source de connaissances.



Cependant, la relation qui lie le leader au mentat est une relation de dépendance mutuelle. En effet, il est plus sûr pour les mentats de se placer sous la protection d'un personnage respecté ou craint car le commun des mortels n'a qu'une vision très faussée de leurs compétences et comme chacun le sait, l'ignorance mène à la peur, et la peur mène à la violence...

### **Compétences :**

Les compétences que peuvent développer les mentats sont variées, et dépendent fortement de la voie dans laquelle le mentat aura choisi de s'investir.

Les 3 voies principales du domaine Esprit sont :

#### **La voie sociale**

Cette voie est celle des relations sociales. Les mentats qui auront choisi de se consacrer à cette voie pourront développer des capacités qui permettent d'influencer ces relations, que ce soit de façon positive ou négative. Dans leur aspect positif, ces capacités lui permettront notamment de protéger de hauts personnages des tentatives de manipulation qu'ils pourraient subir, d'augmenter les capacités de ces personnages, ou encore de lier des personnes de telle sorte qu'elles soient assurées de leur allégeance réciproque. Dans leur aspect négatif, ces capacités assureront aux mentats ascendance et influence sur le monde.

Cette voie est également celle de la diplomatie, et donc des contacts et des communications entre les êtres pensants, quelle que soit leur forme.

#### **La voie occulte**

Si les armes sont bien utiles contre des êtres matériels, le recours aux mentats est indispensable lorsque l'on a affaire à des êtres moins palpables...

Cette voie permet aux mentats de saisir ce qui perturbe ou ce qui va potentiellement perturber un être, un lieu, ... et d'agir sur ces perturbations. Encore une fois, l'action entreprise sur ces perturbations peut prendre différentes formes. Ainsi, si certains mentats s'attachent à aider ces immatériels afin qu'ils recouvrent une quelconque forme de vie ou de non-vie, d'autres au contraire ont choisi de les éradiquer de la surface du monde.

Quelle que soit la manière dont ils s'y prennent, il paraît quand même que certains d'entre eux y gagnent un développement de soi tout particulier...

#### **La voie intérieure**

Cette voie est celle des individualistes. Elle permet aux mentats de développer des capacités qui leur permettront de se surpasser, de s'adapter à toutes les situations et ce notamment en usurpant la force des autres. C'est la voie de la puissance.

Les mentats pourront choisir de s'investir totalement dans une voie, ou de s'initier à des voies différentes de manière évidemment moins approfondie