



Fiche de domaine : Exploration

PRÉSENTATION

Les gens et les communautés de Dark Age sont isolés et tournés sur eux-mêmes. Personne ne fait de cadeau et cela, certaines personnes audacieuses l'ont bien compris. Ils ont déterminés qu'ils pouvaient être le lien entre les différentes communautés au profit de tous mais surtout du leur. Ce qui motive les personnes dans ce monde, c'est le profit pour assurer leur survie. Le monde est également truffé de choses étranges et inexplicables, de traces infimes de civilisation ayant existées précédemment. Ces informations peuvent si elles sont décryptées correctement, assurer une puissance non négligeable et les objets trouvés se révéler être d'un pouvoir inouï.

Les explorateurs sont bien souvent des marchands, des chercheurs, des voyageurs qui aiment les défis, aimant parler et apprendre de nouvelles choses. Ils sont les colporteurs d'informations, d'histoires dont les habitants isolés raffolent.

TYPE DE JEU

Le domaine exploration s'adresse à tous ceux intéressés par la discussion, la négociation et la politique, ainsi que la recherche. Il faudra avoir un comportement proactif pour dénicher les clients, partenaires ou informations nécessaire au développement de son marché ou de ces recherches.

Evaluer les forces en présence, les opportunités, cultiver les ententes et les relations voilà quelques défis du domaine.

Voici quelques qualités qui pourraient vous servir :

Opportuniste: c'est en multipliant les échanges, les dialogues, les rencontres que l'explorateur

Ressources inattendues

Sur la route entre Terres Noires et RôdeKoljir, une demi-journée après le départ.

La forêt était encore remuante des âpres du récent combat, on voyait encore certaines lianes lacérantes se retirer du lieu d'affrontement.

Le groupe avait été décimé par une attaque de quelques Koljirs. Seuls restaient 3 personnes hagardes.

« Cette fois-ci c'est la fin, rendez-vous chez le maître du Destin, même moi je ne nous sortirai pas de ce pétrin », indiqua Talzir un griffé aux deux autres membres du groupe.

« Ne dis pas de bêtises, Talzir, nous avons au contraire une chance insensée ». C'est Jalgar achevé plus tôt par les Koljirs qui disait ça en se relevant. **« Projection holographique. Ne faites pas cette tête et dépêchons nous, ne mettons pas à l'épreuve le karma que je me suis payé à notre dernière halte »**.

Jalgar se rapprocha d'une sorte d'arbre métallique. Il ouvrit l'écorce et sortit une boîte de sa poche. Après un crépitement, l'arbre commença à produire un bourdonnement. **« Voilà, en parfait état de marche, mon équipe à Terres noires se met en route avec des renforts, ce pylône d'énergie Hatranide est tombé à point. Une chance que je me rappelle encore du code »**.

« D'après ce que je sais, » continua Jalgar, **« il y a une mine pas loin d'ici. C'est le marchand Olkir qui en est le propriétaire. Nous pouvons nous y réfugier en attendant, elle doit être à l'est d'ici protégée par l'un de tes collègues, peux-tu nous guider Talzir »**.

Le petit groupe se remit en marche en se félicitant des ressources insoupçonnées que possédaient Jalgar.

pourra dénicher les bonnes affaires utiles à son commerce et à ses recherches. Il ne faut rien laisser passer et se tenir informé de tout ce qui se passe dans le village et plus généralement dans la région.

Patient et attentif : les discussions risquent d'être longues, harassantes et demandent parfois un argumentaire fourni pour convaincre l'autre parti ou pour arriver à un compromis. De plus certains indices cruciaux sur des civilisations passées ou des peuples existants peuvent être cachées en plein milieu d'un flot d'informations inutiles.

Aimer les chiffres, les rébus et les énigmes : quelle que soit l'orientation choisie dans le domaine de l'exploration, viendra toujours un moment où il faudra réfléchir, compter, résoudre des casse-têtes et faire preuve de logique.

Exemples de personnages :

1. **L'informateur (exploration – tout domaine)** : ce personnage passe son temps à collecter et distribuer des informations. Bien que peu puissant économiquement, il possède un large réseau relationnel et une curiosité qui font de lui la personne indispensable pour connaître ou cacher des informations...tant qu'on y met le prix. Il peut ainsi prendre part aux majorités des affaires qui se présentent à lui en étant un conseiller avisé.
2. **Le banquier (exploration – tout domaine)** : ce personnage possède un coffre inviolable, un lieu gardé et piégé. On vient chez lui pour y déposer des biens précieux pour qu'ils ne tombent pas entre de mauvaises mains. Ils ont de facto des fonctions de notaire et viennent tous d'une même famille. Il n'est pas rare qu'il soit également spécialisé dans toutes les manières de garder son coffre sauf.
3. **Le Secundus (exploration – tout domaine)** : garant des affaires de la « Famille » le Secundus est un personnage important et respecté, écouté des dieux gardiens et dépositaire des secrets les plus terribles. Il se bat pour que sa famille soit la plus écoutée et respectée, recrute les jeunes prodiges et résout les problèmes des membres.
4. **Le découvreur (exploration – nature)**: il est le défricheur de l'inconnu, celui qui va découvrir un village jusque là coupé du monde et y établir une route commerciale ou s'aventurer sur des terres vierges pour poursuivre ses recherches. Rien ne l'arrête : nuls pièges, énigmes ou forêt ne pourraient se mettre entre lui et ses futures découvertes
5. **L'aventurier (exploration – combat)** : ce personnage a plus d'un tour dans son sac. Il est capable de se débrouiller dans un large éventail de situation. Il sait comment réparer les armures, manie des armes étranges et anciennes, prépare des pièges mortels. Il a toujours un dernier objet dans sa besace qui peut le sauver. L'aventurier ne compte que sur lui-même pour se tirer des situations les plus difficiles, son art du combat est sans égal quand il bataille seul.

PROGRESSION DANS LE DOMAINE

L'essentiel de la progression de la partie commerciale se fait en passant des accords, concluant des contrats et en faisant fructifier votre richesse. N'oubliez pas, si vos affaires vont mal car vous avez mal mené votre barque, vos richesses (et donc une partie de votre domaine) risque donc de régresser. Cette idée de risque dans les affaires et de régression fait partie intégrante du challenge : vous ne pourrez jamais vous reposer sur vos lauriers en vous disant voilà ce que j'ai acquis et accumulé, ne relâchez jamais la pression.

De même vos connaissances dans le maniement des artefacts, des techniques de fouilles et la connaissance des civilisations se fait en accumulant en jeu une somme de renseignements et en mettant en pratique les informations découvertes.

Ces informations et affaires doivent être recherchées partout : des sites de fouilles peuvent contenir de nombreuses objets et choses à découvrir, un natureux peut très bien avoir découvert un nouveau site à exploiter ou une route à explorer. Un artefact peut vous mettre sur la voie d'un gisement. Un autre explorateur peut vous apprendre comment restaurer certains objets et vous pouvez conclure de juteux accords avec un autre commerçant pour augmenter votre richesse.

LA PLACE DE L'EXPLORATEUR DANS LE MONDE

L'explorateur est la personne au centre des interactions. Il a la fonction d'intermédiaire dans de nombreux domaines. C'est chez lui qu'on vient s'adresser pour se procurer une multitude de composantes ou informations. Il est capable de créer certaines ressources (composantes ou potions) et de réparer les armures.

Très peu de personnes effectuent des allers et venues entre les villages, c'est donc grâce à lui et son personnel que l'on transmet des informations à des personnes éloignées.

Ayant beaucoup voyagé et cultivant les relations, il peut servir de diplomate quand un village rencontre une autre culture ou d'expert quand le village est confronté à un objet étrange.

Enfin il a l'habitude des chiffres, des contrats et peut conseiller ou servir de témoin lors d'accord passer entre différentes personnes pour que chacun y trouve son compte. De par ce fait, les explorateurs essayent de bien s'entendre avec tout le monde et de cultiver des liens avec un maximum de gens car malheureusement il est également au centre de toutes les convoitises et doit bien s'entourer pour garantir sa sécurité.

COMPÉTENCES

Les compétences du domaine de l'exploration peuvent être scindées en 5 parties :

- 1) Les ressources. Un explorateur peut avoir une puissance matérielle importante qui lui permet de s'acheter de nombreux services. Il peut également faire appel à du personnel qui servira bien souvent à faire des actions en dehors du site de live ou des soutiens qui peuvent l'aider dans ces quêtes. L'explorateur devra décider si ces ressources se présentent sous forme de rentes ou s'il possède un magot de départ plus important. Remarquons que les explorateurs se spécialisant dans le commerce appartiennent bien souvent à une famille qui lui assure un soutien et une protection conséquente.

2) Les informations. L'explorateur est au courant de nombreuses choses. Il a donc accès à de nombreuses indications sur les choses qui se trament dans le monde, la manière dont certains villages réagissent et par quelles règles ils sont régis mais également des informations sur les civilisations anciennes. Ces informations peuvent provenir d'une large culture ou encore être basées sur un réseau construit auquel on peut faire appel pour un complément d'information.

3) La gestion et l'évaluation. Ces compétences permettent de gérer au mieux ses équipes, ses sites d'exploitation, ses réseaux et d'avoir une connaissance intuitive de l'utilité et du prix de chaque composantes et/ou monnaies rencontrés.

4) L'artefactologie. Cette compétence se divise dans l'utilisation d'artefacts d'anciennes civilisations et dans les

différentes techniques de fouille qui permettent de découvrir ou de restaurer certains indices et artefacts sur un site de fouille. A noter que les armes à feu sont des artefacts.

5) Les compétences techniques : serrurerie, piège (désamorcer et placer), forge (réparation et création), construction (route, mine,etc), chimie (création de potions)

Soulignons également qu'une personne qui n'a pas le domaine de l'exploration pourrait se lancer dans les affaires (bien que théoriquement cela ne figure pas dans ses centres d'intérêts majeurs), elle serait alors comparable à un combattant sans le domaine combat : utile sans être ultime.

Certaines compétences sont interconnectées, il s'agit donc de trouver un équilibre pour que l'explorateur soit construit sur une base logique et que tout ne s'effrite pas au cours du temps. Il sera par exemple assez aberrant de prendre énormément de possessions assurant des rentes si le marchand n'a aucun sens des affaires sauf bien sûr s'il trouve un gestionnaire compétent !

Ce que je pense de...

- **Corps** : un corps sain n'est pas bon pour les affaires sauf s'il s'agit du tien.
- **Esprit** : ne laisse pas tes bonnes idées filer dans la tête de quelqu'un d'autre, tu dois être imprévisible, pense à bien t'entourer.
- **Combat** : la guerre est à la fois une bénédiction et une malédiction pour les affaires, à toi d'en tirer profit et de te mettre à l'abri pour éviter cette violence.
- **Mort** : c'est en maniant les armes les plus mortelles qu'il faut faire attention à ne pas se blesser.
- **Mystique** : des commandes extravagantes mais qui dit rareté, dit également prix élevé.
- **Nature** : si la Nature était sûre et qu'elles ne possédaient pas tant de richesses, nous nous passerions de ces gens là.
- **Thanatologie** : Si tu dois cultiver des relations, cultive celles-ci. Et s'ils étaient les serviteurs d'une puissante civilisation du passé ?