



Fiche de Domaine : Nature

Présentation du Domaine :

Entourant les îlots de civilisation, la Nature est incontournable dans Dark Age. Elle y apparaît comme une source de crainte et de mort, surtout quand vient la Nuit, son côté sombre. Si vous pensez que les légendes racontant les désastres causés par les créatures issues de la Forêt sont exagérées, attendez que la forêt généreuse vous offre votre premier voyage à la tente des Maîtres du Destin pour réviser votre opinion.

Pourtant, quelques êtres sont élus (ou maudits selon le point de vue) et peuvent arpenter son territoire en craignant moins pour leur vie. On les appelle parfois les Marqués car la Nature leur a laissé une trace de sa bénédiction, le tatouage d'une griffe qui varie selon la puissance du personnage. Ils parviennent ainsi à récolter les nombreuses richesses naturelles qui intéresseront toujours un marchand en quête de profit. Ils tombent parfois sur d'antiques ruines que la Guilde des Technologues voudra indéniablement explorer. Sans eux, les villages seraient encore plus isolés qu'ils ne le sont car qui d'autres pourraient connaître les chemins les plus sûrs. On raconte même que certains disposent de pouvoirs surnaturels...

Un personnage désireux de prendre le Domaine Nature portera toujours la Griffe de la Nature. Seuls les individus « nés » dans la Forêt semblent la posséder, que cette expérience ait été enrichissante ou effrayante, il ne tient qu'à vous de le déterminer !

Type de jeu :

Un Marqué par la Griffe de la Nature devra aimer évoluer dans un cadre intuitif. En effet, peu d'informations lui sont fournies à son commencement et ce sera vraiment à lui de construire son univers et d'établir les relations qu'il désire tisser avec la Nature. Cela peut aller du rejet à l'instrumentalisation (moi, j'en ai besoin juste pour aller chercher les compos dedans), ou encore une recherche du quête de sens (oui, mais la

« Promenons-nous sur les routes, Pour éviter la déroute, »

Voilà ce qu'il s'amusait à chanter le long du chemin vers Bois-Profond. Cela ne faisait qu'ajouter à mon angoisse au fur et à mesure que les heures passaient et que la Nuit approchait. Il nous avait garanti un voyage sain et sauf, au moins jusqu'au coucher du soleil... Après ? Cela deviendrait du chacun pour soi!

Un marchand nous accompagnant semblait serein, flanqué de ses deux gardes du corps patibulaires mais pour moi, pauvre savant solitaire, c'était tout autre chose... Et ce qui devait arriver arriva, quand on pense au malheur, il survient. Je l'ai vu discerner quelque chose que je n'aurais su voir et pousser un juron. Je n'ai pas compris ce qu'il a crié mais les deux mercenaires ont sorti leur arme du fourreau. Pour sa part, il a eu un geste farfelu. Il s'est agenouillé et baissa la tête, comme s'il se résignait à sa funeste destinée mais il m'a encore plus surpris quand il m'a attrapé la main, fermement, ne relâchant pas sa prise alors que des horreurs que je ne saurais décrire sortaient des fourrés. J'ai fermé les yeux et hurlé... J'ai entendu leur agonie et je me suis senti partir mais quand enfin, il me libéra de son étreinte, je n'étais pas devant les Maîtres du Destin mais toujours sur le chemin que nous suivions, vivant !

Les autres ... par contre ... n'avaient pas survécu. Leur corps se relevait pour se diriger vers leur funeste destinée. Il a sorti un fruit de sa besace, l'a croqué comme si de rien n'était. C'est alors que je pus apercevoir la marque singulière qu'il portait dans le cou, deux petites cicatrices, comme une trace de griffures, noires de jais. Il a haussé les épaules et m'a invité à poursuivre le chemin, reprenant sa morbide ballade.

« Si on était en forêt, Les monstres nous mangeraient... »

Nature c'est quoi ? Pourquoi la Nuit est-elle aussi méchante ?). Il n'y a donc pas un type de jeu prédéterminé lié à ce Domaine. Il peut aussi être le moyen idéal de renforcer votre autre domaine ou d'ouvrir le champ des possibilités qui s'offre à votre personnage. Afin de vous donner quelques indications sur les différentes alternatives que proposent le Domaine Nature, voici quelques exemples qui pourront peut-être vous inspirer :

1. **Le Guide (Nature / autre domaine) :** Ce personnage a bien compris qu'il entretenait une relation particulière avec le milieu naturel et a décidé de mettre ses compétences et ses pouvoirs au service des autres. Un groupe d'individu a besoin de traverser une forêt pour se rendre dans un autre village ? C'est à vous qu'il faut s'adresser. L'aubergiste n'a plus assez d'éléments énergétiques pour nourrir tout le monde ? Peut-être trouverez-vous une nouvelle source d'aliments. Un savant a besoin d'explorer une ruine ? Sans vous, il n'y survivra pas. Votre Griffes vous permet ainsi de gagner votre vie, jusqu'à ce que la Nature ou une autre vous l'arrache.
2. **Le Chasseur de Monstres (Nature / Combat) :** Ce personnage a vu les nombreuses horreurs que recelaient la Nature. Que ce soit par altruisme (le pauvre) ou par recherche d'honneur (le pauvre aussi, comme si on allait le croire), il est bien déterminé à les combattre et a fait sien l'adage « connais ton ennemi » avant de passer à l'action.
3. **Le Prédateur (Nature / Mort) :** Ce personnage a sombré dans la frénésie animale qui régit l'ordre naturel. Las d'être une proie, il cherche à monter les échelons de la chaîne alimentaire. Il rejette le plus souvent la civilisation pour aller se réfugier en forêt. Il est sans pitié pour quiconque pénètre sur son territoire. Sa survie est précaire mais la bête acculée n'en est-elle pas plus dangereuse ? Ceux qui ont pu survivre à sa rencontre se posent désormais la question, est-il seulement encore humain ?
4. **L'Engance de Racine (Nature / Thanatologie) :** Ce personnage a soulevé un pan du mystère sur l'opposition entre la Nature et les Maîtres du Destin. Il a trouvé un pouvoir insoupçonné dans la zone grise qui sépare ces deux mondes, celui de prolonger la survie de leurs pairs généralement rejetés par les Maîtres du Destin. Même si les autres Marqués auraient tendance à le surnommer Ange de la Nature, il se doute que ce pouvoir a un prix mais personne n'est encore venu lui réclamer...
5. **Le Sombrelin (Nature / Autre domaine) :** Les animaux d'« autrefois » sont rares dans le monde de Dark Age et en rencontrer n'est pas nécessairement un bon présage car, par un phénomène mystérieux, ces derniers au contact de l'homme se transforment en Sombrelin, mi-hommes, mi-bêtes. Vous incarnez dès lors un animal qui est devenu partiellement « homme ». Vous tentez à présent de vivre votre vie parmi eux en essayant de ne pas vous faire trop remarquer. Certaines de vos caractéristiques dépendront pour beaucoup de l'animal dont vous serez issus.

Ce que je pense de...

- **Combat :** Il faudrait être fou pour oser affronter les forces qui sévissent dans la Forêt, mais parfois un peu de folie peut aider ...
- **Exploration :** Ils ont autant besoin de nos compétences que nous des leurs pour survivre dans le monde des Hommes ...
- **Corps :** Une bonne préparation physique peut parfois aider lors de longs trajets ...
- **Esprit :** Je sens parfois la Forêt s'insinuer dans mon esprit, pourront-ils m'aider ?
- **Mort :** Quand l'homme devient un loup pour l'homme ...
- **Mystique :** Il y a des gens qui recherchent le pouvoir à tout prix ... Tant pis pour eux ...
- **Thanatologie :** Il fallait que l'homme décide d'apporter la mort dans ses villages, qu'importe, les maîtres du destin ne semblent pas vouloir de nous... Méfions nous de leurs serviteurs...

Progression dans le Domaine :

La progression dans le Domaine Nature dépendra de votre interaction directe avec le milieu naturel lors d'un GN. Restez bien au chaud dans la taverne tout le week-end et il n'est pas impossible que vous perdiez quelque peu vos pouvoirs. Passez du temps en forêt et vous aurez peut-être la chance de rencontrer un Gardien, ces mystérieuses créatures qui semblent protéger la Nature et qui peuvent vous servir de guide, à moins que vous n'en appreniez plus auprès de vos semblables, les autres Marqués de la Griffes de la Nature. Comprendre mieux la Nature vous permettra d'en retirer des bienfaits supplémentaires... et leur contrepartie.

La place des Marqués dans le monde :

Comme nous l'avons dit précédemment, un Marqué de la Griffes dispose de beaucoup d'atouts pour se faire apprécier des autres domaines, exception faite des thanatologues. Un marchand ou un médecin a besoin de composants naturels ? Un mystique a besoin d'un guide pour rejoindre une conjonction ? Vous êtes son homme. Pareil pour les savants et leurs ruines ou toute autre personne voulant arpenter les chemins sylvestres entre deux villages par exemple. Cependant, derrière cette richesse d'interactions possibles, n'oubliez pas que le monde de Dark Age est aussi celui de la méfiance. Hors, la forêt tue... et c'est quand même étrange d'aimer y passer des heures et, encore pire, d'en revenir vivant ...

Vous êtes à la jonction de deux mondes, votre place est ambiguë et de vos choix dépendra peut-être votre survie !

Compétences :

A présent, voici un aperçu des compétences des Marqués de la Griffes :

Tout d'abord, tous les Marqués possèdent un don unique octroyé par la Nature qui assure la base de leur survie en milieu naturel. Il s'agit de la **résistance à la corruption naturelle**. En effet, non seulement les créatures de la Forêt sont dangereuses mais la Nature elle-même est périlleuse. Il n'est pas impossible qu'une simple ballade se termine en drame parce que les personnages ont pris le mauvais chemin. Pôle de radiations ou maladies, il serait vain de faire une liste exhaustive de ces mauvaises surprises. En tant que Marqué de la Griffes, vous avez le don de résister aux effets de corruption naturelle, au moins pour un temps...

Ensuite, les Marqués disposent d'un avantage primordial par rapport aux autres individus: Ils sont **libres de leurs mouvements** en Forêt. En effet, un individu lambda ne peut se déplacer qu'en marchant dans la Forêt. La cause en est inconnue même si les hypothèses sont nombreuses mais nul ne peut échapper à cette règle dictée par la Nature, sauf vous.

Le reste des compétences est classé en trois branches distinctes :

- ❖ La branche **Botanica** recouvre la connaissance de la flore du monde de Dark Age mais aussi la magie du Totem-Sanctuaire. Le Sanctuaire est un don précieux fait par la Nature à son protégé. En prenant une certaine pose gestuelle dans un milieu naturel, le Marqué gagne de nouveaux attributs (insensibilité aux dégâts physiques, capacité à ralentir des personnes dans une certaine zone d'effet, etc.) tant qu'il respecte la contrainte de la pose.

- ❖ La branche **Bestia** recouvre la connaissance de la faune du monde de Dark Age et vous permet d'interagir avec certaines créatures de la Forêt (que ce soit dans la connaissance de leurs points faibles, dans la possibilité de les faire fuir ou mieux de s'en faire des alliés, etc.). C'est aussi dans cette branche que vous trouverez les avantages à jouer un Sombrelin ou la possibilité de vous créer un refuge sylvestre.
- ❖ La branche **Terra** recouvre la connaissance du monde minéral de Dark Age mais aussi les améliorations et augmentations de la résistance à la corruption naturelle. Votre sensibilité aux énergies présentes dans la Forêt vous permettra même de transmettre certains de vos dons aux personnes qui vous accompagnent faisant de vous le guide parfait ou encore de découvrir plus facilement les sites intéressants environnant le village dans lequel vous vous trouvez.

Remarque finale :

Ce dernier mot est inspiré des différents feed-backs récoltés au cours de nos précédentes activités. La survie d'un personnage du Domaine Nature est difficile. Pour deux raisons : D'une part, le domaine ne vous immunise pas contre les menaces venant de, ou, se trouvant dans la Nature, même si vous serez plus à même d'y faire face (mais vous y serez paradoxalement plus confrontés aussi). D'autre part, l'antipathie des Maîtres du Destin est un handicap non-négligeable pour la survie de votre personnage. Soyez donc conscient que derrière le panel de nouvelles possibilités qui va s'offrir à vous, votre espérance de vie sera sans doute faible si vous ne faites pas preuve de prudence.