

DARK AGE, GUIDE DU JOUEUR

LE DANGER SE RAPPROCHE

NOTE SUR LA VERSION BETA

Le document que vous lisez actuellement est la version beta du Guide du joueur de Dark Age. Nous sommes convaincus que les règles présentées ici constituent une bonne base mais devront certainement être aménagées au fur et à mesure que nous développons notre activité et suite au feed-back de nos joueurs. Gardez donc à l'esprit que des aménagements seront sans doute nécessaire au bon équilibre et au plaisir de jeu de tous.

[Notes BETA. Vous trouverez tout au long de ce document des notes en italique et mises entre crochets. Elles mentionnent certains aspects qui, nous le savons, doivent encore être travaillés et vous permettent de mieux lire les informations en comprenant leur état d'avancement.]

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 notre document « Les bases du jeu de rôle grandeur nature » disponible sur notre site Internet qui constituera une bonne introduction aux notions fondamentales à connaître (règles de sécurité élémentaires, concept de role-play, etc...).

[Le document « Les bases du jeu de rôle grandeur nature » sera publié à une date ultérieure. Si vous avez des questions n'hésitez pas à vous en référer dans un premier temps au site larp.be qui comprend notamment :

- [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.]

Comme disait notre cher Alfred Capsus : « il faut rêver très haut pour ne pas réaliser trop bas ». Voici donc nos espoirs et notre façon de procéder à Dark Age. Ces quelques lignes vont, nous l'espérons, permettre une meilleure compréhension de notre état d'esprit.

Que voulons-nous insuffler dans Dark Age ?

UN MONDE SOMBRE ET INHOSPITALIER

A l'inverse de notre précédente campagne "l'Eveil du Phénix", les joueurs ne sont pas destinés à être des "héros" qui marchent vers une destinée qui changera la face du monde. A Dark Age, les joueurs essaient de survivre dans un environnement très inhospitalier et généralement méconnu. Vous voyez une créature étrange au loin et vous décidez par amusement d'aller la tester ? Vous vous dites sans doute que cela ne présente pas grand danger, surtout que vous êtes accompagné de vos compagnons...cela pourrait bien être votre dernière erreur.

LE JOUEUR AU CENTRE DE L'INTRIGUE

Afin de valoriser le rôle et l'histoire de chaque joueur, nous avons choisi d'adapter nos scénarios aux projets des différents personnages des joueurs. Chacun a une histoire ou en tout cas des buts et des choses à faire dans sa vie.

Malheureusement, dans ce monde, on ne peut se fier à personne et il n'y a aucune raison de coopérer sauf si on en retire un intérêt (et oui, il faut bien vivre!). Seul, vous êtes à la merci de tous. Un compromis saura-t-il être trouvé ? De cela vont naturellement découler des oppositions qui vont se créer ou des alliances qui seront formées. Nous comptons sur nos joueurs pour insuffler vie à leurs personnages, pour générer des interactions entre eux. Dans cette optique, un joueur agit au même titre qu'un animateur. Peut-être est-t-il le seul à avoir les connaissances nécessaires pour résoudre un problème ? Ou sait-il faire des choses prodigieuses qui vous intriguent ? Mais qui est ce personnage, que recherche-t-il et d'où tire-t-il ses pouvoirs et ses informations ? Voilà des questions que vous devrez plus souvent vous poser.

Dans notre conception du scénario, il ne s'agit plus de déployer une campagne sur un certain nombre d'épisodes, mais plutôt de "mettre de l'eau dans le moulin" et de développer les pistes qui nous paraissent les plus porteuses en fonction de l'évolution du scénario. Nous espérons ainsi susciter et favoriser la motivation chez nos joueurs. Vous avez une idée de rôle ? Que vous vouliez jouer un guerrier qui ne s'occupe que de bière et de combat ou que vous vouliez découvrir tous les mécanismes du monde : libre à vous. Quelle que soit votre idée, vous serez chapeauté par un organisateur qui s'occupe d'un groupe restreint de joueurs. Cet organisateur veillera à vous apporter les scénarios qui vous permettront de faire évoluer votre personnage dans ce monde périlleux...

DES RÈGLES ADAPTÉES AUX RÉALITÉS DU GN

Trop de systèmes de règles et de conception du GN sont limitées par une volonté impossible à réaliser : simuler un monde (comme un univers med-fan par exemple). Partant de ce constat, nous avons pris certaines options radicales quant à la conception du monde et au système de jeu qui permettent d'éviter autant que possible des simulations bancales. Par exemple, quand vous perdez l'usage d'un bras, vous ne simulez pas la douleur et continuez le combat ? Vous voyez parfois un mort bouger ? Une majorité de situations sont prévues dans les règles et dans notre univers pour rapprocher au maximum le time-out inévitable et le time-in.

Un autre souci que nous avons veillé à éviter : établir un carcan de règles rigides. Chaque personnage est unique. Des règles trop complexes et strictes, décrivant avec minutie chaque situation nuit à la mémorisation et au plaisir du jeu. Nous nous adapterons à vous, à vos exigences, à vos passions, à votre façon de jouer en délimitant néanmoins des champs de réflexion pour que les choses qui nous tiennent réellement à cœur se retrouvent dans votre jeu, notre jeu.

Pour vous permettre de prendre une place d'acteurs à part entière dans l'univers du jeu, vous êtes de base des personnages puissants qui ont déjà de sérieuses compétences. Si vous ne faites rien pour les développer, elles resteront en état. Si pas contre vous voulez apprendre ou développer vos compétences, de nombreuses façons et voies sont possibles. Plus vous vous impliquerez, plus vous avancerez. Ainsi un personnage débutant pourra rattraper un briscard assis sur ses acquis. Dans cette optique, nous avons décidé de supprimer le système très classique des "points d'expérience" car ils ne représentent aucune réelle implication dans le jeu.

COMBAT INTENSE ET DOMAINES DE PRÉDILECTIONS

Les combats sont la sphère où sont privilégiés les combattants : ceux pour qui le fracas des armes est une passion, qu'ils mouillent leur chemise. Loin d'exclure les autres personnages qui, grâce à leur ingéniosité, pourront toujours tenter d'audacieuses actions, le seul véritable maître au cœur d'une bataille est et restera le guerrier. A ce titre, la magie n'existe pour ainsi dire pas lors des combats. Les nombreux pouvoirs étranges et occultes ne seront jamais des éléments décisifs quant au sort d'une bataille. Ce que nous voulons : des combats brefs et mortels basés sur une ou deux touches. La moindre erreur pourrait vous être fatale.

Sur ce même principe, chaque domaine dispose d'un éventail de compétences et de connaissances qui ne peuvent quasiment pas être retrouvés dans les autres domaines. C'est notre manière de s'assurer que chacun est nécessaire et trouve un rôle à jouer.

L'équipe Dark Age.

LE MONDE DE DARK AGE

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

[Cet élément du monde sera décrit plus en détail ultérieurement]

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. 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. En effet, si l'on peut voir une certaine « usure » physique apparaître au fil des ans, personne ne devient général un vieillard incapable de marcher.

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.

RÉALITÉS PHYSIQUES

[Cet élément du monde sera décrit plus en détail ultérieurement]

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 est à noter que la santé du corps se reflète dans un objet : l'Ekin. 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

[Cet élément du monde sera décrit plus en détail ultérieurement]

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.

ORGANISATION SOCIALE

[Cet élément du monde sera décrit plus en détail ultérieurement]

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 va frapper 5 fois sur un gong. Au 5^{ème} coup, cela signifie que vous rejoignez l'Outre-Monde. Si vous tenez vraiment à la vie, il vous reste toujours la possibilité de fuir avant le 5^{ème} coup. 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.

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

[Cet élément du monde sera décrit plus en détail ultérieurement]

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

[Cet élément du monde sera décrit plus en détail ultérieurement]

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.

LE VILLAGE

[Cet élément du monde sera décrit plus en détail ultérieurement]

LA VIE DE TOUS LES JOURS

[Cet élément du monde sera décrit plus en détail ultérieurement]

CRÉATURES ET AUTRES RENCONTRES

[Cet élément du monde sera décrit plus en détail ultérieurement]

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.]

Même si 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.

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. Par exemple, si vous voyez quelqu'un courir en forêt, il n'est pas nécessairement un tricheur !

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>

La douleur n'existe pas dans le monde de Dark Age et il n'est donc pas nécessaire de le simuler.

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*. Il est impossible de descendre en dessous de 0.

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

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.

Le Maître du Destin réside dans une tente dont la localisation est donnée au début du GN. Lorsque vous arrivez à la tente, attendez dans l'antichambre qu'on s'occupe de votre cas. Les non-morts qui rôdent autour de la tente du Maître sont connus pour rapidement changer de statut et attendre comme les autres morts dans l'antichambre.

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 (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 tente : portes fermées, liens, ... sont passés à l'aide des annonces adéquates (Destin – Ouverture).

Il est important qu'un mort ait une conduite effacée et reste aussi discret que possible (avec un minimum d'annonces, donc).

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.

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 ».

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. S'il a été la victime du domaine Mort, il fournit à l'acheveur sa carte Mort.
- 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.

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 reconnaissez 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.

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 pas la donner.

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 est réservée au domaine Combat.

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

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.

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 pavois : 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.

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) et nécessitent une simulation adéquate pendant 1 minute (*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.

NATURE

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

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.

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.

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, tek, thanato, vie. Ces annonces permettent d'annoncer un effet relatif à un domaine.

- Poison
- Maladie

Liste des effets :

[La liste complète des effets sera publiée avant le premier DA avec leurs descriptions précises]

- Assassinat : le personnage meurt (il ne pourra donc pas être fouillé).
- Energie : perte de 1 point d'énergie.
- Pv : perte de 1 pv.
- 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 10 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.
- 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 10 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).

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 15 » dure 15 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.

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 ?

Table de référence des runes pour Dark Age

	Combat		Mystique
	Corps		Nature
	Esprit		Technologie
	Commerce		Thanatologie
	Mort		Vie

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. 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 :

Dark Age – Guide du joueur (BETA)

- 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 Emeraude, 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 Emeraude tout en essayant de résoudre le problème pour lequel vous veniez rencontrer Garedan.

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 (voir Fiche Vie)
- Une carte Mort
- Une carte Thanatologie

ANNEXES. FICHES DE DOMAINE

COMBAT

PRÉSENTATION DU DOMAINE

La loi du plus fort. Voilà comment résumer en quelques mots la seule réalité essentielle du monde de Dark Age. Survivre n'est pas une solution.

Il faut soumettre ! Ce domaine s'intéresse à toutes les formes de combat. La vie du combattant est une guerre permanente et il sait qu'il ne doit s'attendre à aucune pitié de ses ennemis. Du duel au combat de groupe, le combattant est un spécialiste inégalé et quels que soient ses buts, c'est à travers ses compétences et sa rage de vaincre qu'il parviendra à obtenir ce qu'il veut.

TYPE DE JEU

Le combattant se retrouve en première ligne de tous les affrontements. Il a pleinement conscience qu'il est le pilier sur lequel les autres guerriers doivent s'appuyer et que sa présence dans l'un ou l'autre camp est une des premières garanties vers la victoire. Sans cesse, il cherche à se distinguer des autres car son statut ne dépend que de sa renommée et de ses capacités.

Voici quelques qualités qui pourraient vous servir :

Une bonne condition physique : les combats seront intenses et vous y occuperez une place centrale. Non seulement vous devrez vous battre, mais vous serez certainement amenés à courir en tout sens pour combler les brèches ou pour assurer le commandement.

Des notions d'escrime : même s'il existe des compétences, ne pensez pas qu'elles gagneront le combat à votre place. Une certaine habitude du combat et quelques notions d'escrime vous

Je me souviens...

Les portes du bâtiment étaient sur le point de céder. La Créature s'était repue hier de la chair des maudits étrangers qui étaient partis fouiller son antre et à présent, pour combler sa faim, la Forêt l'avait menée tout droit jusqu'à notre village.

Les meilleurs guerriers d'entre nous s'étaient interposés pour permettre aux autres de se mettre à l'abri. J'ai vu à quelle vitesse ils ont trouvés la mort ...C'était si rapide ... j'ai dû barricader l'entrée avant que tous n'aient pu trouver refuge dans ma maison. Je me souviens chaque nuit des cris qu'ils poussaient en me suppliant d'ouvrir ma porte. Je pensais que la Créature serait repartie après s'être nourrie de ceux qui étaient restés dehors mais sa soif de sang était immense et à présent, ce n'était plus qu'une question de temps avant que nous ne trouvions la mort à notre tour.

Certains pleuraient. Certains attendaient leur sort, résignés. J'en ai même vu qui avaient préféré se donner la mort plutôt que de tomber entre les mains de la Créature.

Les coups cessèrent brutalement. En risquant un œil à l'extérieur, j'ai vu un homme qui tenait tête seul à la Créature. Seul ... Je n'en croyais pas mes yeux ! Seul, là où les meilleurs d'entre nous avaient trouvé si rapidement la mort, il avait abattu la Créature. Nos morts n'avaient plus d'importance ... Jamais je n'avais encore vu le village tout entier aussi reconnaissant d'être encore en vie. Peu importe d'où notre sauveur était venu et pourquoi il était là, nous en avons fait notre chef et notre protecteur. Pendant de longs mois, plus personne au village n'a craint la nuit et la forêt. Pendant de longs mois, nous n'avons plus jamais été inquiétés par les étrangers.

A présent, le Combattant est reparti aussi étrangement qu'il était venu. Et chaque soir depuis son départ, j'entends le vent rire de notre folie... j'entends la Forêt crier sa vengeance...

J'entends les pas des Créatures qui marchent vers moi.

permettront de tirer pleinement à votre avantage ce que vous apportent vos compétences. De plus, nous attendrons de votre part des combats « propres », ce qui est facilité par une bonne maîtrise de son arme.

Aimer le défi : dans de nombreuses situations, tout dépendra de votre seul talent à remporter la victoire. Vous serez alors seul à faire face à la menace. Les combattants progressent grâce au combat et vous devrez être audacieux ... Contrairement à une salle de classe, il n'y a ici jamais de deuxième chance !

Avoir un esprit tactique : les combats ne se joueront pas simplement à « qui tape le plus fort ». De nombreuses situations demanderont une utilisation créative de vos compétences, de vos hommes et du terrain pour être menées à bien. Que ce soit pour l'organisation d'une défense, la planification d'une attaque ou la sécurité d'une expédition, vous serez sollicités par beaucoup de monde.

Exemple de personnages :

1. **Le Chasseur (Combat – Nature) :** Spécialiste de la traque et du combat contre les créatures de la Forêt, il est capable de survivre aux pièges de la Nature et de sortir victorieux des mauvaises rencontres qu'elle lui réserve.
2. **Le Pilier (Combat – Corps) :** Combattant inébranlable, il est capable de tuer rapidement et de tenir une place de choix dans tous les groupes de combat. Rares seront les occasions où on le verra mordre la poussière.
3. **Le Commandant (Combat – Esprit) :** Sous ses ordres, les groupes combattent comme s'ils étaient une seule entité et ses compétences de combat lui permettent de faire son travail en plein cœur de la mêlée.
4. **L'Homme de Main (Combat – Tout domaine) :** Homme de confiance, il assure la sécurité de son employeur et met toutes ses capacités en œuvre pour assurer que son organisation soit respectée par tous et crainte par ses ennemis.
5. **Le Tueur (Combat – Mort) :** Il se délecte autant du conflit que des morts qu'il provoque. Un Tueur parcourt le monde à la recherche de combats à mener, prêt à suivre n'importe qui lui promettant la guerre et le meurtre. Rien ne satisfait mieux un Tueur que les charniers qu'il laisse sur son passage ...

PROGRESSION DANS LE DOMAINE

Le domaine du combat donne une grande importance à la compétition. La progression du personnage se fera à la mesure des défis qu'il remportera et des situations auxquelles il aura fait face victorieusement en surpassant les autres. Inutile de chercher à apprendre de nouvelles compétences d'un maître : les clés de votre progression sont dans le monde, à portée de main, attendant simplement que vous les preniez ... le premier !

PLACE DANS LE MONDE

Un Combattant trouvera toujours, pour peu qu'il le recherche, un employeur qui sera prêt à payer le prix fort pour gagner les services d'un expert en son genre. Rarement sédentaires, nombreux sont ceux qui mènent des carrières où ils sont certains de trouver des adversaires à combattre. Plus encore que l'argent, la difficulté des défis qu'ils seront amenés à relever constitue une motivation primordiale pour les Combattants qui cherchent à assouvir les instincts qui les habitent. Quelquefois, on trouve des Combattants faisant fonction de chef au sein de groupes de personnes lui échangeant le privilège d'un statut élevé contre sa protection. On voit de temps en temps de véritables petites armées menées par un Combattant tenter d'imposer leur suprématie sur un bout de territoire. Ces troupes errantes sont un fléau pour toutes les organisations locales qui ne parviennent pas à monter une défense suffisamment efficace pour contrer les prétentions de pouvoir de ces petites armées menées par un stratège hors pair. Enfin, on croise dans le monde de plus en plus de Combattants solitaires

Dark Age – Guide du joueur (BETA)

errants à la poursuite la gloire, chassant les monstres les plus terribles et recherchant le combat à la moindre occasion. Certains d'entre eux semblent même avoir perdu toute trace de raison, ne laissant derrière eux que la destruction et la mort.

COMPÉTENCES

Les combattants développeront des compétences personnelles s'adaptant aux différentes situations qu'ils rencontreront. Les compétences peuvent se ranger dans trois grandes catégories ayant chacune des mécanismes uniques et distincts. Ces catégories sont :

COMPÉTENCES INSTINCTIVES – « AU COMBAT, TU SERAS INSURPASSABLE »

Les Combattants ont avant tout des dispositions innées pour le combat et une grande partie de leur savoir n'est assimilable que par ses semblables. Il ne s'agit pas d'apprendre à frapper plus fort ou plus précisément ... Les Combattants, à l'inverse des autres personnes se sentent dans leur élément en présence du danger et de la violence. Chez ces personnes, le combat n'est pas une activité risquée mais un réel épanouissement physique et mental. Ils possèdent un don qui n'est issu d'aucun apprentissage : ils savent instinctivement comment tirer le meilleur profit de leur environnement et de la situation quand il s'agit de se battre.

Ce « Sens du Combat », bien qu'il ne soit pas transmissible à un élève, s'affine aux cours des expériences que traverse le Combattant. Les compétences instinctives sont le reflet de cet instinct particulier qui caractérise chaque possesseur du domaine Combat. Le Combattant, pour réussir à exprimer le plein potentiel de ses capacités innées de la façon la plus efficace qui soit doit apprendre à dompter les instincts violents et désordonnés qui l'habitent. Pour y arriver, il devra faire plier ses instincts sous la force de sa volonté. Lors de cette tentative, les forces instinctives luttent de toutes leurs forces pour briser la volonté du Combattant. Cette opposition est si forte que

le Combattant accouche d'une entité incontrôlable incarnant toute la bestialité contenue en lui. Les énergies dégagées se concentrent dans son entourage proche sous des formes fort variables, qui tenteront de détruire leur créateur. Comme son instinct gagne en expérience à chaque fois que le Combattant est amené à combattre, les Créatures sont de plus en plus puissantes et rusées. Tous ne sortent pas victorieux de cette lutte et on sait peu de choses sur ce que deviennent ceux qui sont battus ...

Ce que je pense de...

- **Corps** : La maîtrise du corps est un outil et non une solution. Encaisser pour survivre est une folie, vous trouverez toujours quelque chose qui dépasse ce que vous êtes capable d'endurer.
- **Esprit** : Protégez-vous avec leurs propres armes ou frappez-les avant qu'ils ne puissent les utiliser contre vous.
- **Marchand** : Tant d'opportunités et tant de richesse ... Et ils nous déchargent des trivialités dont nous n'avons pas le temps de nous occuper. Mais quand leur prend l'envie de commander, faites leur bien comprendre que c'est uniquement parce que c'est vous qui le leur permettez.
- **Mort** : Des moyens détournés pour donner la mort ? Bah ! Restez toujours sur vos gardes et ils ne pourront jamais rien vous faire. Mais baissez la un seul instant et ils vous expédieront droit dans l'Outre-Monde.
- **Mystique** : Au moins la technologie nous fournit en armes ! Ceux-là, méfiez vous des pouvoirs qu'ils tentent de réveiller car vous en serez les premières victimes si vous n'y prenez pas garde !
- **Nature** : Méfiez vous des êtres qui habitent la Forêt. Soit vous la combattez, soit vous êtes une de ses créatures, alors choisissez bien votre camp !
- **Thanatologie** : Efforcez vous de ne jamais devoir faire appel à leurs services ... Mais si c'est nécessaire, vous devrez vous résigner à vous en remettre à eux. Rappelez leur aussi qu'ils ne sont pas les seuls à pouvoir vous aider et que vous avez les moyens de les envoyer saluer leur maître du destin prématurément !
- **Technologie** : Respectez leur talent en matière de forge, réjouissez vous de leurs expéditions car c'est là que vous aurez l'occasion de trouver la gloire ... Mais méprisez leur curiosité et méfiez vous des machines que vous ne comprenez pas car c'est autour de cela que la mort rôde.
- **Vie** : Les blessures sont inévitables, même pour les meilleurs d'entre nous. Du moment qu'ils comprennent qu'il ne sert à rien d'en remettre d'autres sur pied avant vous quand le combat tourne mal ...

Toutefois, lorsque le Combattant parvient à canaliser ses instincts pour les transformer en compétences, il gagne par là même un atout puissant pour mener ses futurs combats. Les compétences instinctives sont des compétences permanentes qui continueront à servir le Combattant quand tout le reste sera définitivement perdu.

COMPÉTENCES DE DUEL – « A TOI SEUL, TU SERAS UNE ARMÉE »

Les Combattants peuvent développer des techniques particulières de conditionnement qui « endorment » partiellement leurs instincts. Bien sûr, lors de ces « trances », le Combattant perd son Sens du Combat mais développe à la place une série de propriétés étranges et dissonantes régies uniquement par les réalités que le Combattant impose à son instinct.

Le conditionnement est rendu possible par l'absorption de certaines substances et est maintenu grâce au port de symboles spécifiques destinés à hypnotiser les instincts du Combattant. Les effets produits par le conditionnement sont extrêmement variables et ne semblent pas correspondre à des logiques particulières. Toutefois, la présence d'un comportement guerrier intrusif lors de la transe a pour effet de faire ressurgir instantanément les instincts du Combattant, le laissant à la merci de ce qu'il affrontait.

Les Combattants gardent jalousement les secrets des formules de conditionnement qu'ils ont réussi à maîtriser au terme de longues et dangereuses expériences. De même, les symboles qui servent à hypnotiser ses instincts sont révélateurs de son conditionnement et il prendra grand soin de les dissimuler du mieux qu'il pourra afin de garder l'effet de surprise que créera son style particulier de combat.

En termes de règles, les formules de conditionnement s'apprennent soit par apprentissage auprès d'un maître, soit par expérimentation personnelle. Chaque Combattant possède une « ligne de duel » qui elle-même possède plusieurs « compartiments » qui peuvent accueillir les effets d'un conditionnement spécifique. La ligne de duel représente l'ensemble des compétences de duel actives en même temps lorsque le Combattant est sous l'effet de sa transe. Le nombre de places sur la ligne de duel est déterminé par la maîtrise du Combattant de cette branche du domaine Combat tandis que les compétences de duel s'affinent et s'améliorent par l'apprentissage et l'expérimentation.

COMPÉTENCES DE MEUTE – « ENSEMBLE, NOUS SERONS INVINCIBLES »

L'instinct des Combattants les rend particulièrement familiers du concept de meute. La meute est avant tout un état de synergie concentré sur une volonté de collaboration des instincts des Combattants qui la composent. Aucun être humain n'est capable de comprendre les règles qui régissent la meute ni de reproduire le lien qui unit ses membres, pas même les Combattants. A la différence des compétences de duel, les compétences de meute sont le produit d'un éveil de l'instinct du Combattant : il s'agit d'endormir sa maîtrise du combat pour laisser place aux règles obscures qui assurent la suprématie de la meute.

Il peut arriver qu'une meute perde totalement sa cohésion si des actes agressifs intrusifs provoquent la rupture de l'harmonie partagée entre les Combattants.

Une meute possède toujours un chef dominant, dont l'autorité est reconnue par chacun de ses membres. Sans cela, les instincts des Combattants refuseraient de se soumettre et de se plier à la collaboration. De la même façon, la place et les compétences de chacun des membres de la meute seront déterminées par ses succès et son prestige personnel, reconnu incontestablement par les instincts du reste de la meute.

Souvent, des conflits sanguinaires opposent les instincts les plus dominants de la meute. C'est la raison pour laquelle de nombreux Combattants préfèrent la solitude à la fréquentation de leurs semblables. Les

prétentions de domination de l'instinct grandissent au fur et à mesure des expériences qu'il traverse et aucun Combattant, quelle que soit la maîtrise qu'il possède sur ses instincts ne peut réprimer celui de la domination.

En termes de règles, les Combattants développeront la puissance de leurs compétences de meute en sortant victorieux de défis qu'ils devront accomplir seuls. Ces victoires renforcent leur instinct et le rendent plus efficace au sein de la meute. Toutefois, ces victoires tendent également à renforcer les prétentions de domination de son instinct et tôt ou tard vient le moment où le chef reconnu par la meute sera obligé de défendre sa place face à ses concurrents. Lorsqu'un conflit est remporté victorieusement par une meute, seul le chef gagnera de nombreux bénéfices ... mais si c'est la défaite qui est au rendez-vous, il sera également le seul à subir le préjudice causé par ses mauvaises compétences de chef ! On a vu des Combattants mis en pièces par ses amis les plus loyaux lors de transe de meute qui ont connu un dénouement catastrophique.



COMMERCE

PRÉSENTATION DU DOMAINE

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. Les marchands sont bien souvent des explorateurs, 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 marchand s'adresse à tous ceux intéressés par la discussion, la négociation et la politique. Il faudra avoir un comportement proactif pour dénicher les clients, partenaires ou informations nécessaire au développement de son marché. 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 le marchand pourra dénicher les bonnes affaires utiles à son commerce. 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 : les discussions risquent d'être longues, harassantes et demandent parfois un argumentaire fourni pour convaincre l'autre parti ou pour arriver à un compromis.

Aimer les chiffres : quelle que soit l'orientation choisie dans le domaine commerce, viendra toujours un moment où il faudra parler argent et donc rendement de votre commerce. Il vous faudra gérer votre affaire, calculer des marges bénéficiaires, équilibrer votre budget, etc.

Affaire courante

Village des Septs collines, 6^{ème} temps d'Aldrus, arrière-salle de l'auberge de Rokrouge.

Algerbön attendait avec impatience le rapport de mission de Kyfan, chef des Sombres Murmures. Il Regardait à travers la fenêtre les ombres se faufilant au loin entre les conifères de la forêt environnante. Kyfan s'adressa à lui en ces termes :

Je t'ai toujours apprécié Algerbön, comme j'ai toujours apprécié les gens naïfs. Vois-tu, ils me divertissent. Et tu sais comme il est difficile de se détendre en ce moment. La mission que tu me proposais se situait dans la même veine : une épine en moins à ton pied et une mission que tu qualifiais toi-même de « distrayante ». Tu voulais que nous nous occupions d'un homme « peu dextre et la tête dans les nuages », tu t'en rappelles Algerbön. Je me demande parfois si les gens ont la même perception du monde qui nous entoure que moi.

La cible que tu nous as décrite n'était en effet pas fort fringante mais encore fallait-il observer l'univers qui l'entourait. Orban était juste accompagné d'un garde patibulaire du nom de Ralf qui n'avait pas l'habitude d'être un tendre, il portait à son doigt la bague « mort solaire » qui l'empêchait de rencontrer le maître du destin de nuit et quand bien même il l'aurait rencontré, on murmurait qu'il était en accointance avec le thanatologue Dysto. Mon « ami » Relanor assis dans le fond de la salle qui souriait à notre défricheur pendant qu'il faisait ses repérages était peut-être encore la pire des nouvelles. Et je ne te parle même pas de ses dieux, de sa famille et de leurs courroux.

Je te livre toutes ces informations parce que tu as payé Algerbön et je t'envoie chez le Maître du destin car Orban m'a payé plus, bien plus.

Exemples de personnages :

1. **L'informateur (marchand – 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
2. **Le banquier (marchand – 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.
3. **Le Secundus (marchand – 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 (marchand – technologie)**: les marchands sont les défricheurs de l'inconnu, ceux qui vont découvrir un village jusque là couper du monde et y établir une route commerciale, il est normal qu'ils s'intéressent aux ressources que peuvent offrir ces objets étranges et il peut compter sur ces contacts et ces ressources pour être le premier dans cette course.
5. **Le négociant mystique (marchand – mystique)** : la puissance magique des conjonctions est un bien des plus précieux et nombreux sont ceux qui veulent posséder le bon pouvoir au bon moment et se débarrasser de la puissance magique qui ne leur est pas utile. En échangeant ces connaissances pour les autres, le négociant mystique peut accumuler un savoir non négligeable et garder les énergies qui lui sont utiles.

PROGRESSION DANS LE DOMAINE

L'essentiel de la progression se fait en passant des accords, concluant des contrats et en faisant fructifier votre richesse. A vous d'augmenter votre capital. Vous êtes le seul maître à bord. Bien sûr d'autres marchands peuvent vous apprendre deux ou trois ficelles du métier mais ce n'est pas le principal. N'oubliez pas que le domaine marchand se situe un peu en marge par rapport au fonctionnement des autres domaines. Si vos affaires vont mal car vous avez mal mené votre barque, votre domaine Marchand risque donc de régresser. Cette idée de risque dans les affaires et de régression fait partie intégrante du challenge que propose le système marchand : 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.

LA PLACE DU MARCHAND DANS LE MONDE

Le marchand 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. Très peu de personnes effectuent des allers et venues entre les villages, c'est donc grâce à lui 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. 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 marchands 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

Le marchand ne possède que fort peu de compétences mis à part l'évaluation mais il a à sa disposition de nombreuses ressources : informations, ressources matérielles immédiates ou rentes. Celles-ci permettent au marchand une assise matérielle et une puissance potentielle énorme. Une dernière chose qui caractérise un marchand est son appartenance possible à l'une des mystérieuses familles de marchand priant des forces mystiques étranges qui offrent des possibilités nouvelles suivant la position qu'il occupe en son sein.

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

Les compétences de commerce sont interconnectées, il s'agit donc de trouver un équilibre pour que le marchand 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 sur 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.
- **Technologie** : un marché des plus gardés sur lequel nous nous devons d'avancer avec prudence.
- **Vie** : si te soigner te semble indispensable, c'est également vrai pour les autres.

COMPÉTENCE PRIMAIRE

- **Puissance matérielle** : Elle représente les ressources disponibles : plus elles sont grandes, plus les opportunités à saisir sont nombreuses et permettent un accroissement de la richesse. La puissance matérielle peut prendre différentes formes : monnaie, prêts, placements, marchandises mais également des possessions qui peuvent assurer des rentes.

COMPÉTENCES SECONDAIRES

- **Réseau** : Plus la compétence est étendue, plus les points suivants sont renforcés : l'étendue du réseau, sa sécurité, sa capacité, la rapidité et les villages qu'il peut atteindre
- **Relation** : Le marchand est capable de rester en contact avec un nombre très élevé de personnes, ces connaissances peuvent apporter leurs expertises dans leur domaine de compétence, leur soutien, leurs avis et transmettent les rumeurs et les informations en provenance du lieu dans lequel elles résident.
- **Sens des affaires** : Le marchand est capable d'évaluer les biens avec une très grande précision, il connaît la valeur des choses et sait faire fructifier au mieux ce qu'il possède. Sa capacité d'organisation lui permet d'organiser d'une manière efficiente son réseau, ses possessions, etc.

COMPÉTENCES TERTIAIRES

- **Culture** : Le marchand connaît les us et coutumes de certaines régions ou villages reculés. Il n'est que rarement surpris par ce qu'il rencontre et a accumulé au fil de ces expériences un savoir non négligeable.
- **Famille** : La position du marchand au sein de sa « Famille » mais également la puissance de ladite « Famille ». Celle-ci est source de soutien et d'informations mais également de ressources parfois inhabituelles et de pouvoirs mystérieux.



CORPS

PRÉSENTATION DU DOMAINE

Quelle meilleure solution existe-t-il sinon de ne compter que sur soi afin d'espérer vivre un peu plus longtemps que la moyenne? Le monde de Dark Age regorge de mystères, pourtant l'un des plus accessibles réside en chacun de nous. Celui-ci revêt la forme d'une énergie protectrice, l'Eendu. Nul ne sait si elle possède sa propre conscience, elle permet aux chairs de se maintenir sur le squelette, c'est elle qui fait qu'il est également impossible de compartimenter un corps. Même après la mort il subsiste une partie résiduelle d'Eendu rendant tout démembrement ou décapitation impossible.

Le domaine corps propose au disciple qui ose s'y aventurer de partir à la conquête de soi, de sa propre énergie et d'en arriver à la maîtrise. Pour ce faire il est nécessaire d'atteindre des niveaux de conscience et de concentration bien au dessus de la normale sans jamais perdre pied avec la froide, cruelle et imprévisible réalité...

TYPE DE JEU

Un adepte de corps refuse catégoriquement de passer à trépas sans avoir tiré le maximum de lui même ce qui lui confère une résistance et une endurance hors du commun. Pouvoir tirer le meilleur de soi implique de se connaître parfaitement afin de flirter avec ses limites et de les améliorer. Un certain niveau d'introspection est donc nécessaire. La maîtrise du corps passe avant tout par la méditation et l'entraînement physique mais des accointances avec la philosophie et l'ouverture d'esprit à toute idéologie non contraire aux principes du Corps se révéleront de précieux atouts.

La révélation de l'Eendu...

La découverte de soi... Une quête existentielle que je n'aurais jamais cru pouvoir combler en telle circonstance. Alors que je quittais la taverne, mon repère, mon havre de paix, je suis appréhendé par quelques marauds en goguette qui tiennent à me détrousser des mes derniers deniers, vestiges d'une de ces soirées d'échappée éthylique qui nourrissaient alors mon quotidien. Je me sais acculé... Embrouillé par les spiritueux qui me chauffent la panse et m'embrouillent l'âme ... je me rends à l'évidence. Je vais claquer ici et personne ne prendra le risque de s'interposer pour me secourir. Quelle vie de merde ! J'ai tout perdu en l'espace de quelques jours ! N'ai-je déjà suffisamment pas payé que pour devoir trépasser de la sorte ? FAIS CHIER J'VEUX PAS CREVER !!! Alors que je vociférais et pestais, un froid glacial m'envahit, une lame effleurant mes hanches transperce mes vêtements... Les couards... par derrière... la peur m'inonde, mes jambes se déroberent sous mon poids, la lame cherche à nouveau son chemin vers mes chairs sans atteindre son but, ma chemise se fait larder et lacérer de coups... Je gis prostré. Alors que je recouvre peu à peu mes esprits, une légère palpation me confirme que mon corps ne souffre d'aucune séquelle, je suis vêtu de lambeaux et mes effets personnels manquent à l'appel mais je suis vivant... Je déglutis, mon estomac reste noué. Bordel j'ai eu les foies je crois bien que je me suis même lâché sur mes chausses. Quelque chose m'a préservé... Quelque chose enfouis au tréfonds de mes entrailles, impalpable et pourtant bien réel. J'ai depuis arrêté la boisson et bien évolué dans la reconnaissance et la maîtrise de cette force, cette énergie. J'en enseigne d'ailleurs aujourd'hui la pratique et je l'ai même affublée d'un nom ou plutôt j'ai eu l'impression que "ça" me le soufflait. L'Eendu...

Exemple de type de jeu :

1. **L'intrépide (Corps – combat)** : Quoi de mieux que d'encaisser certains coups sans broncher afin de placer sa meilleure botte aux insolents ?
2. **L'imperturbable (Corps – esprit)** : N'ayant aucune faille mentale ou physique, les portes de l'impossible s'ouvrent.
3. **L'incroyable (Corps – Vie)**: Sait se protéger et se régénérer en toute circonstance, ce type de jeu permet au personnage d'être souvent le dernier debout et le premier à détrousser ses camarades avant de leur proposer un marché pour les remettre sur pieds.
4. **Le cyborg (Corps – technologie)**: Exploiter la technologie afin d'augmenter la maîtrise de l'Eendu. Même si cela n'est dans la pratique pas encore réalisable, la théorie le laisse par contre imaginer.

PROGRESSION DANS LE DOMAINE

Le domaine corps se base essentiellement sur l'entraînement personnel. Il convient de pratiquer des routines qui peuvent prendre des formes diverses et de passer certains caps en suivant l'enseignement des maîtres ou en partageant ses connaissances à un autre adepte du domaine. Les principales voies d'entraînement sont :

- L'entraînement physique : course, musculation, endurance.
- L'entraînement mental : concentration, méditation et réflexion.

La particularité du Corps au niveau de la progression dans le domaine est qu'elle peut se faire à des rythmes différents en fonction de l'effort. Certains adeptes du corps embrassent la voie de la souffrance, dans laquelle les efforts frôlent la folie mais apportent de grandes récompenses.

LA PLACE DE L'ADEPTE DU CORPS DANS LE MONDE

Les adeptes du corps sont en général bien considérés. Ce sont des exemples de pugnacité. Malgré notre aspect calme et tempéré nous sommes souvent considérés comme arrogants de part notre forte propension à repousser au maximum l'inexorable. Nous ne réfutons toutefois pas la mort et acceptons son salut lorsqu'il semble évident.

De par notre nature curieuse nous ne refusons jamais de nous associer à d'autres domaines tant que cela nous permet d'évoluer dans la découverte et la maîtrise de l'Eendu ou que nous pouvons en tirer un bénéfice

Ce que je pense de...

- **Combat** : L'offensive est la seule méthode connue des rustres. En maîtriser la science et surtout la philosophie peut toutefois se révéler utile.
- **Marchand** : Ils savent obtenir ce que nous n'avons le temps de chercher nous même, nous leur servons parfois de bouclier.
- **Mort** : Vade Retro les faucheurs.
- **Mystique** : Ces malheureux n'ont rien compris. Ils feraient bien mieux d'arriver à maîtriser leur propre énergie avant de s'atteler à une entreprise d'envergure trop importante aux fruits douteux.
- **Nature** : La meilleure source de produits naturels qu'il soit. Nous n'y comprenons rien mais apprécions grandement leurs compétences
- **Esprit** : Sans en être certains nous pensons qu'un mental peut interférer avec l'Eendu en bien ou en mal.
- **Thanatologie** : Pourquoi mourir alors que l'on peut se contenter de vivre ? Nous débattons souvent longuement sans jamais trancher.
- **Technologie** : Exploitée avec sagesse elle peut se révéler une alliée de poids. Exploitée par des fous c'en est fini de tout.
- **Vie** : Notre complémentaire, vie nous comble de ce que l'Eendu ne peut encore.

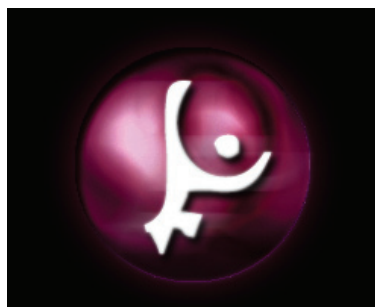
substantiel. En revanche nous vouons une haine viscérale aux représentants du domaine mort et ceux-ci s'échinent par ailleurs à déceler nos failles.

Toutefois ne vous méprenez pas sur nos intentions. Notre affection pour les attitudes fluides et modérées ne permet pas d'affirmer que nos desseins et nos exactions ne sont pas aussi sombres que ceux de nos pires ennemis. Qu'importe le moyen, le but prévaut !

COMPÉTENCES

A présent, voici un aperçu des compétences du domaine corps.

- **La maîtrise** : Canaliser l'Eendu pour lui faire adopter des attitudes spécifiques en prévision d'évènements probables nécessite du temps et de la concentration.
 - Activation : Afin de bénéficier d'une des compétences du domaine corps. L'initié doit procéder à des rituels constitués de composantes gestuelles (postures et séquences) et verbales (lamentations et complaints). Ceux-ci diffèrent en fonction du type de compétence. Plus le personnage s'entraînera aux activations et plus il lui deviendra simple de synthétiser le rituel jusqu'à leur plus simple expression car l'Eendu deviendra réceptive. Le disciple de corps peut aussi, grâce à l'energiographie, stocker des configurations énergétiques afin de bénéficier des effets instantanément à tout moment mais également pour en faire bénéficier ses condisciples ou des personnages non initiés...
 - Concentration : Conserver un niveau de conscience et maintenir l'Eendu dans des états non natifs nécessite une forte concentration. Ainsi, l'adepte de Corps peut parvenir à maintenir plusieurs compétences activées simultanément et à en allonger les durées d'effet.
- **La sublimation** : Les adeptes de corps sont par essence plus endurants car ils savent canaliser l'énergie mais aussi bénéficier d'un surcroît d'Eendu permanent ou temporaire. Ces techniques permettent de disposer d'une réserve d'énergie qui peut être répartie d'une manière plus ou moins flexibles dans les différentes localisations. Les adeptes de la voie de la souffrance sont connus pour atteindre de hauts niveaux de sublimes, mais à quel prix ?
- **La protection** : Le monde de Dark age dispose de bien des méthodes pour vous infliger des dégâts ou vous accabler de maux. L'initié peut apprendre à atténuer les coups et à diminuer les effets ou à les neutraliser
 - Contre les effets : de la diminution à la neutralisation d'un ou plusieurs types d'Effets (poisons, maladies...). Cela se traduit par des entraînements concrets afin d'augmenter les résistances. L'adepte parvient petit à petit à conférer à l'Eendu une signature spécifique à des cas de figure concrets.
 - Contre les dégâts : De la diminution à l'annulation des dégâts. Le disciple peut parvenir à esquiver ou dissiper la force et l'énergie d'un coup, d'une explosion...



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...

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

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 Ekin...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...

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.
4. **Le survivaliste (Esprit – Nature) :** Il s'est spécialisé dans l'étude et la connaissance de la Menace incarnée par la Nature et la Nuit. Nombre de pièges et de créatures sont connus de lui et bien qu'il n'ait pas les capacités pour les détruire. Ses conseils sont souvent demandés afin de parer aux différentes menaces de la Nature par ceux qui s'y trouvent confrontés.

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 qui permettent d'élargir plus rapidement le champ de compétences, mais dont les effets restent très mystérieux.

LA PLACE DU MENTANT 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.

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

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.
- **Marchand :** Nombre de nos employeurs sont des marchands, il ne convient donc pas de révéler ce que nous pensons d'eux.
- **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.
- **Technologie :** 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.
- **Vie :** Ils s'occupent du corps, nous de l'esprit ... Ce sont nos frères indispensables.

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...

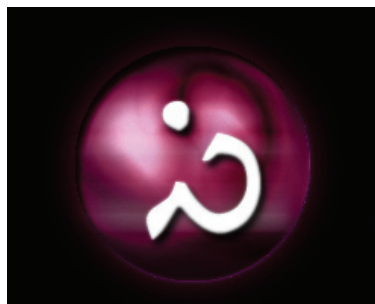
Cette voie permet aux mentats de saisir ce qui perturbe ou ce qui va potentiellement perturber un être, un lieu, ... et d'agir sur ces perturbations. Encore une fois, l'action entreprise sur ces perturbations peut prendre différentes formes. Ainsi, si certains mentats s'attachent à aider ces immatériels 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.



MORT

PRÉSENTATION DU DOMAINE

La mort est un phénomène omniprésent dans le monde de Dark Age. Dans cet univers meurtrier, qui ne craint pas que la flamme vacillante de son existence soit soufflée lors d'une froide nuit ? On comprend rapidement l'importance du domaine Mort, qui recouvre toutes les manières de la donner. Pourtant la mort n'est pas tout le temps définitive, dès lors la subtilité et la discrétion sont de mises quand on se débarrasse de quelqu'un. L'achèvement est l'une des techniques les plus courues pour être certain que celui que vous venez de mettre au sol se lève rapidement pour rejoindre les Maîtres du Destin. Mais l'achèvement est long et visible alors que les Némésis le manient avec bien plus de subtilité et de raffinement. Ceux-ci s'entraînent sans relâche pour développer leurs sens et dominer ce maelstrom de sensations qui apparaît lors de leur chasse.

TYPE DE JEU

Le domaine Mort s'adresse à tous ceux qui sont intéressés par les poussées d'adrénaline, les sensations fortes et qui savent par-dessus tout se créer des opportunités car il faudra surprendre votre adversaire, l'amener sur votre terrain et passer à l'action au bon moment. Il faudra aimer les messes basses, pouvoir juger de la dangerosité de ce qui vous est proposé, en bref faire preuve de sagacité pour que la proie ne se transforme pas en chasseur. Enfin et surtout, il faudra savoir se montrer discret et accommodant pour que vous soyez acceptés pour vos actes ou tout le moins pour que seule une minorité en soit informé.

Voici quelques qualités qui pourraient vous servir :

Patient : Tout le monde ne se laisse pas entrainer seul dans une arrière salle obscure, il faudra pouvoir attendre le bon moment pour passer à l'action.

Rencontre fatale

Certains corps partaient déjà vers le Maître du Destin quand Solrin commença à parler à son assassin.

- Je m'étais juré de retrouver la foutue tête de Nhelp qui avait mis fin à ma deuxième existence, tu vois je suis un homme de parole.

La femme se tenait immobile, sa jambe vidée de son énergie, ses armes dispersés aux quatre vents. Elle respirait profondément l'air sec des ruines. La tête baissée, elle ne dit mot.

- Croyais-tu vraiment pouvoir me mettre à mal sans que je réagisse. Tu as fait l'erreur de me montrer ton visage, tu m'as sous-estimé et tu vas en payer les conséquences.

Elle recula de quelques pas en titubant comme pour s'éloigner d'un danger soudain.

- Où comptes-tu aller comme ça ? Ne t'inquiète pas je suis un homme d'action. N'ayant aucun Mentat sous la main, je n'ai aucune chance de savoir qui est ton commanditaire, aussi ne perdons plus de temps

Solrin, avança d'un pas décidé. Il avait retrouvé, malgré le poison, toute la mobilité de sa jambe. La femme jeta d'une manière désespérée une poudre couleur saphir que Solrin n'eut pas de mal à esquiver d'un bond arrière. Mais quand il s'approcha à nouveau écrasant la poudre sous ses pas, il sentit ses forces vitales l'abandonner. Alors que la femme enlevait ses deux mains colorées de bleu du sol, elle lui adressa pour la première fois la parole.

- Tu m'as procuré des sensations exquis Solrin et le festin ne fait que commencer.

Au loin dans le Village, on entendit un cri puissant, un cri d'extase.

Observateur: Bien des gens sont protégés par des objets, pactes, compagnons, disciplines étranges et autres compétences. Il faudra pouvoir lire dans votre cible comme dans un livre ouvert pour que rien ou personne ne puisse vous priver de cette sensation si étrange qui vous prend quand vous voyez s'échapper les dernières parcelles d'énergie de votre victime.

Prudent : Le monde de Dark Age est un monde dangereux où votre vie peut vous filer entre vos doigts en un claquement. Plus encore avec le domaine Mort, vous serez confrontés ou côtoierez des individus mortels. Les bons mots, le bon ton, et le bon acte sont d'une importance capitale.

Exemples de personnages :

1. **L'Annihilateur (mort – thanatologie) :** Courrez, fuyez, mettez ce que vous pouvez entre vous et lui, vous n'aurez pas de deuxième chance !
2. **Le Diable des forêts (mort – nature) :** Le terrain de chasse s'agrandit, la forêt devient votre lieu de refuge, là où vous attirez vos proies pour mieux vous en délecter. Certaines créatures pourraient d'ailleurs vous aider à faire la diversion nécessaire.
3. **L'Homme de l'ombre (mort – marchand) :** il est étrange que des événements puissent prendre des tournures si inattendues et si désagréables, que rien ne tourne plus comme vous le souhaitiez et que ce coup de dague vous a été porté alors que vous vous trouviez entourés de vos alliés.
4. **L'Assoiffé (mort – combat):** provoquer une mort raffinée et précise ne suffit plus à l'Assoiffé, expert dans les combats nets, brefs et inattendus, il ne se pose qu'une seule question après avoir goûté avec délectation à sa dernière victime : qui sera le suivant ? Cette bête intérieure qui le tourmente pourrait néanmoins être son arme la plus puissante.

PROGRESSION DANS LE DOMAINE

Les Arcanes de la Mort s'ouvrent rapidement devant celui qui ose s'aventurer en leurs seins. Les contrats, la pratique et l'expérimentation sont souvent les bases à acquérir pour ceux qui veulent progresser. Réaliser des actions complexes et des coups d'éclats dans un assassinat renforce vos acquis ainsi que de collecter les dernières parcelles de vie de vos adversaires, c'est au cœur de ce maelstrom de sensations qu'une révélation se cache peut-être.

LA PLACE DU NEMESIS DANS LE MONDE

Le Nemesis est une personne centré sur lui-même car il recherche avant tout des sensations et des effluves puissantes. Néanmoins beaucoup d'entre-eux ont compris qu'ils pouvaient joindre l'utile à l'agréable en vendant leur service. Dans ce monde de rivalité, leurs talents sont extrêmement utiles et demandés. Il arrive aux Nemesis de se regrouper entre-eux ou de dépendre d'une tierce personne qui s'occupera de toutes les futilités pratiques, ce qui leur assure discrétion et protection. De par leur talent d'observation, ils sont, comme les Mentats, utilisés pour récolter de précieuses informations sur quelqu'un.

A cause de toutes ces caractéristiques, les Nemesis sont regardés, et souvent à juste titre, comme des dangers potentiels. Néanmoins, il semblerait que de nombreux malheurs arrivent à ceux s'en prenant à eux. Légendes, racontars d'auberge qui voudrait réellement les mettre à l'épreuve s'il n'est pas directement en ligne de mire.

COMPÉTENCES

INTRODUCTION

Comme dans de nombreux autres domaines de DA, le domaine ouvre de larges perspectives de compétences. Celles-ci sont déclinées suivant les sens que développent les Nemesis. Les compétences sont centrées autour de la mort, la façon de la donner, les poisons et l'achèvement.

LA VUE

Le Nemesis développe ces talents d'observation et de préparation. Tapis dans l'ombre, il sera capable de mettre au point des stratagèmes et techniques pour isoler sa cible et percer ses défenses. Plus la préparation est longue, plus efficace sera le Némésis pour passer à l'action mais uniquement contre sa cible et ses gardes du corps. Gare aux imprévus et au combat frontal !

LE GOÛT

Le Nemesis se délecte de la chasse et de l'achèvement. Il est capable d'achever sa cible de bien des façons : rapidement, discrètement, voire même à distance. De plus, il en retire bien plus : gorgé d'énergie de ses derniers meurtres, le Nemesis n'en sera que plus dangereux ou s'en servira pour regagner son énergie.

LE TOUCHER

Le Nemesis développe sa capacité meurtrière et de précision : aucune armure ne peut arrêter ses frappes, même les adeptes du Corps ont du mal à garder le contrôle de leurs énergies après un coup d'un Nemesis, surtout si celui-ci est renforcé d'un poison conçu par ses soins. Bien sûr, la surprise est nécessaire pour que de telles actions atteignent leur pleine efficacité. La manière de donner la mort est propre à chaque Nemesis et certaines d'entre-elle sont d'ores et déjà rentrées dans la Légende.

L'ODORAT

Le Nemesis devient un être sensuel, jonglant avec les nombreuses effluves de la Mort. Bien qu'il puisse vendre certains poisons, les plus dangereux d'entre-eux ne peuvent être maniés que par les Nemesis. Mais les poisons

Ce que je pense de...

- **Corps** : Un fruit difficile mais si délicieux à croquer.
- **Esprit** : Un outil précieux pour bien connaître nos victimes. La tâche n'en sera que plus facile.
- **Combat** : Ils s'occupent de la masse, nous de l'individu. Ils ne savent pas ce qu'ils ratent.
- **Marchand** : Nos plus fidèles clients, nos plus fidèles victimes.
- **Mystique** : Ces êtres imprévisibles peuvent s'avérer nos adversaires les plus agaçants. Mais ils ne sont pas les seuls à avoir un dernier tour dans leurs manches.
- **Nature** : Il est intéressant de constater comment la Nature peut être mortelle : une source d'inspiration intarissable.
- **Thanatologie** : Sommes nous les outils, les troubles fêtes ou les profiteurs ? Nul ne connaît la réponse. La Thanatologie est à la fois si proche de nous mais en même temps si éloignée de nos objectifs.
- **Technologie** : Tant de temps gâché à des futilités alors que le bonheur est à la portée de nos mains.
- **Vie** : Vie et Mort n'ont aucunes connexions, aucuns liens. Ils ne sont pas diamétralement opposés, non ... simplement différent.

Dark Age – Guide du joueur (BETA)

ne sont pas que mortels et peuvent prendre de nombreuses formes. Sauriez-vous voir la mort approcher quand elle n'en a pas l'apparence ou sauriez-vous échapper au poison traqueur ?

L'OUÏE

Entendre l'appel de la Mort n'est pas chose facile mais qu'arrivera-t-il quand le Nemesis sera capable d'écouter le message du gouffre béant qui l'anime. Personne ne le sait mais osez vous encore attaquer une incarnation de la Mort ?



MYSTIQUE

PRÉSENTATION DU DOMAINE

La magie est chose rare dans le monde de Dark Age et les mystiques sont les seuls à pouvoir l'approcher, voilà où réside leur puissance. Toute leur science tourne autour des « conjonctions ». Celles-ci sont des nœuds d'énergies qui permettent l'apparition de magie, de sorts qui sont à usage unique. De ce fait, ils ne possèdent pas continuellement des pouvoirs, mais savent comment les acquérir. En plus de leurs sorts aux effets variés, ils maîtrisent certains arcanes liés aux conjonctions leur permettant entre autres de dompter des créatures magiques ou agir directement sur la trame du destin.

TYPE DE JEU

Les types de mystiques connus sont variés : ils manipulent tous le pouvoir des conjonctions mais le formalisent de manières différentes. Ce sont des personnages sombres qui cultivent le mystère et sont indépendants ; ils n'évoluent pas au sein d'une structure. Ils aiment les longues réflexions sur la nature hermétique du monde et leurs actions font souvent preuve d'un sens des priorités déroutant. Le mystique doit cependant rester ouvert au monde, car c'est à partir des informations communes qu'il peut déduire les éléments de réponse dont il a besoin. Certains mystiques ont un objet de pouvoir auquel ils sont intrinsèquement liés. Quelques inconscients auraient déjà essayé de le voler, personne n'a jamais su ce qui leur est advenu. D'autres mystiques semblent se lier à des créatures ou des forces qui prennent leur source dans les courants magiques.

Exemples de personnages :

1. **Les adeptes de Wilibrord** : experts en manipulation de sorts, tous les mystiques ont tôt ou tard affaire avec lui afin de pouvoir utiliser leurs sorts à leur plein potentiel. Leur nom vient du premier qui aurait su toucher à l'objet de pouvoir. Il aurait formé un groupe d'adeptes qui aurait développé ces techniques. Tous les mystiques qui utilisent ces techniques ne sont pas issus de ce groupe mais le nom leur est resté.
2. **Les Annonceurs** : il existe certaines personnes qu'il vaut mieux ne pas fâcher. Les annonceurs, comme leur nom l'indique, peuvent d'un seul discours faire pencher le destin d'une personne vers des horizons néfastes.

Je me souviens...

Qu'est ce qui m'a pris d'accepter d'aller avec ce groupe dans la forêt ? La transpiration imprègne mon gambison, j'ai peine à respirer. Il n'y a plus que moi. Jamais on ne devrait quitter le calme d'une plaine pour le danger de la forêt. Maintenant, j'en suis réduit à courir pour essayer de ne pas devoir passer devant le maître du destin ... Peine perdue ! Je saute au-dessus d'une souche, esquive une branche ... Mais un choc sur mon flanc gauche me coupe le souffle, je titube, tombe à genoux ... Je me retourne pour tenter d'esquiver, le monstre s'approche de moi. La peur me coupe les jambes et trempe mes chausses : J'attends le coup fatal. Je ferme les yeux pour ne pas voir mes derniers instant s... Mais le coup ne vient pas, j'ouvre les yeux, le monstre est à terre ... Je regarde à gauche, à droite : un homme est là, calme, regardant la bête terrassée en un seul coup. Il est au cœur d'une forme étrange tracée sur le sol. Il me regarde, l'air serein et grave : « Bien, je vais pouvoir reprendre. Veuillez ne plus m'interrompre. »

C'était la première fois que je rencontrais un mystique. Depuis, je suis le Maître dans ses déplacements. Je l'aide à obtenir le calme pour ses cérémonies. Maintenant que je suis ses enseignements, un nouveau monde s'ouvre à moi...

3. **Les Entropistes** : certains mystiques développent des aptitudes qui leurs sont propres. Un entropiste réservera toujours des surprises de son crû à ceux qui croient tout connaître des mystiques.
4. **Les Ritualistes** : ils tirent leur nom des complexes cérémonies qu'ils effectuent lors des conjonctions. Reconnus comme des personnes capables d'amasser un grand pouvoir, ils sont intransigeants et préservent leurs secrets avec acharnement.

PROGRESSION DANS LE DOMAINE

Le mystique progresse principalement en récupérant du pouvoir en étant présent lors des conjonctions. Cela implique qu'il devra soit bien se renseigner pour être capable de les trouver lorsqu'elles arrivent soit collaborer avec d'autres mystiques mieux renseignés que lui. Les mystiques peuvent également apprendre des compétences dans une moindre mesure auprès de maîtres ou en lisant certains documents. Ceci requiert néanmoins d'utiliser l'énergie recueillie lors des conjonctions. Une meilleure maîtrise de l'objet de pouvoir est également possible par le biais de l'entraînement.

LA PLACE DU MYSTIQUE DANS LE MONDE

Il est difficile de dire ce qu'un mystique va pouvoir précisément apporter à cause de la grande diversité existant au sein de ce domaine. Ces personnages énigmatiques possèdent cependant des pouvoirs qui parfois peuvent réellement vous sauver la mise. Les mystiques ont naturellement des liens avec les personnages du domaine Nature car ils doivent souvent se rendre en forêt pour trouver leurs conjonctions. On raconte que certains mystiques entretiennent de bonnes relations avec les thanatologues afin d'affiner leur emprise sur la trame du destin. Les marchands et les technologues vont aussi apprécier leur contact car ils sont friands des objets rares que les mystiques possèdent. Et ces derniers sont prêts à beaucoup pour les obtenir.

COMPÉTENCES

A présent, voici un aperçu des compétences des mystiques. Chacun dispose de certaines compétences de base qu'il pourra choisir de développer par la suite :

- Déterminer de manière vague les conjonctions.
- Retirer du pouvoir/un sort des conjonctions.

Ce que je pense de...

- **Combat** : Vous croyez qu'ils pensent ? Enfin, ils défendent nos conjonctions...
- **Corps** : Les rebouteux sont là ! Mais ils ont des crèmes pour les pieds qui sont efficaces !
- **Esprit** : Méfiance, chez eux, tout n'est que manipulation ... Ils n'auront pas notre savoir.
- **Marchand** : Ils ne voient que l'argent : c'est un mal nécessaire / arrêtez de souiller ce qui est sacré / ça peut rapporter gros !
- **Mort** : Comment quelqu'un qui n'est que capable d'attaquer dans le dos peut-il affirmer être puissant.
- **Nature** : Quoi qu'il en soit, nous sommes liés.
- **Thanatologie** : Malgré nos pouvoirs, il faut bien le reconnaître, nous ne sommes pas immortels.
- **Technologie** : Ils sont limités par leur système de pensée, mais ils sont parfois bien utiles...
- **Vie** : Avec une jambe inutilisable, il est beaucoup plus difficile de se traîner jusqu'à une conjonction.

Ensuite, un mystique pourra développer des spécificités, principalement selon son approche : charismatique (Annonciateur), intuitif (Entropiste), intellectuel (Ritualiste) et créateur (adeptes de Wilibrord).

- **Annonciateur** : les mystiques sont passés maîtres dans l’art de manipuler ce que personne ne peut percevoir. Certains racontent que les grands évènements du monde de Dark Age ne se produisent que parce que les plus puissants mystiques ont fondamentalement accepté qu’ils se passent ainsi. Par la force des choses, ces mystiques arrivent plus facilement à savoir quand les conjonctions ont lieu. Ces compétences permettent de :
 - Influencer le destin : le mystique peut infléchir le destin d’une personne vers un destin néfaste ou, au contraire, heureux. Ceci prend généralement la forme de déclamations pour lesquels les annonceurs sont bien connus.
 - Sonder l’avenir : un mystique peut savoir si une personne est actuellement en grand danger ou, au contraire, dans une phase ascendante. Le mystique procède pour cela à des techniques divinatoires.
 - Univers personnel : le mystique de par ses convictions profondes a un impact sur les réalités mêmes du monde. En fonction de ses désirs, certains évènements risquent de se produire tandis que d’autres peuvent cesser.
- **Ritualiste**: les études des conjonctions permettent de développer les habilités suivantes :
 - Déterminer précisément l’emplacement et le type d’une conjonction.
 - Maximiser les parcelles de pouvoir récupérées.
 - Permet d’harmoniser un groupe lors des rituels de conjonction.
- **Les adeptes de Wilibrord** : la maîtrise de l’objet de pouvoir et son renforcement permettent de :
 - Manipuler les sorts : améliorations, transformations, etc.
 - Accroître les effets de l’objet de pouvoir.
 - Protéger leur objet de pouvoir efficacement.
 - Servir de lien entre les différents mystiques et échanger des sorts.
- **Entropiste** : c’est ici qu’on retrouve toutes les compétences extraordinaires qui sont intrinsèques à certains mystiques. Leur présence accroît ou perturbe les phénomènes magiques.
- **Familiers**: les « familiers » sont des créatures ou des forces issues des courants magiques. Les mystiques sont les seuls à pouvoir commander ou apprivoiser ces créatures qui ne restent matérialisées que de manière éphémère.
 - **Le Kornikan**: malgré leur compréhension parfois aléatoire du monde, les familiers informateurs sont les seuls à parfois se rendre à certains endroits ou même, en fonction de leur puissance, voyager dans le temps. L’entretien d’un familier informateur demande un travail d’éducation et surtout beaucoup de patience.
 - **Changelin compagnon** : un changelin (voir domaine Nature) peut devenir un familier compagnon. Celui-ci devient inséparable du mystique et lui apporte un accès unique aux

Dark Age – Guide du joueur (BETA)

courants magiques. Le revers de la médaille : on sait la réputation des changelins. Et qui sait ce qu'il arrive si le mystique se retrouve séparé de son compagnon.



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. Tout le monde a entendu parler dans sa jeunesse des créatures sans nom, issues de la Forêt, ayant pour but de vous dévorer si vous ne vous n'êtes pas sages... et bien, elles existent et leur appétit est immense.

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 obtenir des richesses cachées qui intéresseront toujours un marchand en quête d'insolite ou un guerrier sans arme. Sans eux, les villages seraient encore plus isolés qu'ils ne le sont car qui d'autres qu'eux connaissent les chemins sûrs ou les ruines des environs où les savants tenteront de percer les mystères du passé. 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 devenait 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 et leur corps sanguinolent reposait sur le bas-côté. Il a sorti une pomme de sa besace, l'a croquée 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 en désignant les cadavres 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 et pourquoi la Nuit est-elle aussi méchante). Il n'y a donc pas un type de jeu prédéterminé lié à ce Domaine mais voici quelques exemples qui pourront peut-être vous inspirer :

1. **Le Guide (Nature / autres domaines) :** 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. Un guerrier a besoin d'une épée, il peut s'adresser à vous (hé oui, dans Dark Age, les épées « poussent » dans la forêt). 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 toutes les 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 Changelin (Nature / autres domaines) :** Vous incarnez 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. Ainsi, le Domaine Nature vous offre le choix à la création : soit vous décidez de jouer un Marqué par la Griffes de la Nature, soit vous pouvez décider de jouer un Changelin. 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 Changelin, mi-hommes, mi-bêtes. Leurs caractéristiques dépendent pour beaucoup de l'animal dont ils sont issus.

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 semble 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 pour une mystérieuse raison. Un marchand ou un médecin a besoin de composants naturels ? Vous pouvez les lui fournir. Un guerrier a besoin d'une arme de remplacement ? Idem. 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.

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 ...
- **Commerce :** Ils ont autant besoin de nos compétences que nous des leurs pour survivre dans le monde des Hommes ... n'espère juste pas avoir le dernier mot ...
- **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 ...
- **Technologie :** Ils cultivent un goût commun d'en apprendre plus, cela donne de bonnes histoires autour du feu ...
- **Vie :** La Forêt regorge de pièges mortels et nos résistances ne permettent pas de tout guérir.

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 !

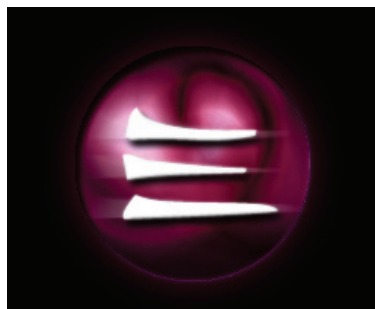
COMPÉTENCES

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 dangereuse. 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...

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 l'arme, ou plutôt le bouclier ultime des Marqués de la Griffes pour survivre. 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 devient insensible à toutes agressions pouvant l'affecter (invulnérabilité aux coups portés par le guerrier, insensible aux effets des poisons, etc.), exceptions faites des attaques magiques ou psychiques. Lors de la progression dans le Domaine Nature, vous pourrez doter votre Sanctuaire de nouveaux attributs.
- La branche **Bestia** recouvre la connaissance de la faune du monde de Dark Age et vous permet à la fois d'interagir avec certaines créatures de la Forêt mais aussi de dompter la bête qui est en vous.
- 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.



TECHNOLOGIE

PRÉSENTATION DU DOMAINE

Le monde de Dark Age est empli de technologie, allant du plus simple telle la forge au plus étrange tels les artefacts témoins de civilisations anciennes et disparues. Le domaine technologique s'intéresse donc à tout ce qui est technologie au sens large du terme, mais également à l'étude des civilisations passées. Ce domaine comprend entre autres le travail du haut-métal, la serrurerie et les pièges, la chimie et l'artefactologie.

Le technologue pourra se vouer à l'étude de civilisations (conduite de fouilles, recherches en bibliothèque, décodage de textes cryptés, ...) ou au travail du haut-métal (forge d'armes, réparations diverses, fabrication de serrures ou pièges, ...), voire même à la chimie (composition de certaines substances utiles).

Les voleurs font également partie de ce domaine, de par leur connaissance des serrures et pièges.

C'est dans les rangs des technologues qu'on trouve également les artefactologues (invention et utilisation d'artefacts technologiques récents ou fort anciens).

On comprendra donc que le domaine technologie est un des domaines les plus centraux et en étroite relation avec la plupart des autres domaines.

TYPE DE JEU

Ce domaine est fort vaste mais il demande néanmoins certaines qualités essentielles à tout joueur qui s'aventurerait dans cette voie. Bien entendu, ces qualités dépendront de votre orientation, un savant n'ayant pas les mêmes activités qu'un forgeron, et donc pas les mêmes besoins.

Voici quelques qualités qui pourraient vous servir :

- **Aimer la lecture** : vous devrez parfois vous plonger dans la lecture de divers ouvrages, souvent obscurs. Sachez aussi que certains de ces ouvrages seront cryptés aussi un bon technologue se devra d'être logique et d'aimer les jeux d'esprits.
- **Avoir l'esprit de découverte et d'expérimentations** : certaines voies du technologue vous amèneront à réfléchir et expérimenter ; si vous êtes plutôt non imaginatif ou peu astucieux, passez votre chemin.

Tour de garde ...

Arthus faisait les cents pas. Qu'est-ce qui lui avait pris d'accepter ce job bidon. Surveiller une sorte de machine, rien de moins passionnant. Bon c'était bien payé, mais il trouvait ça d'un inutile. Après tout, qu'est-ce que ce tas de ferrailles pourrait avoir d'intéressant, qui voudrait le voler ? En plus, ces fous de technologues l'avaient fait mettre à l'écart du village, 'pour le bien de tous qu'ils avaient dit'. Il aurait préféré surveiller la machine depuis le porche de l'auberge. Quelle idée stupide quand même. Il s'ennuyait à mourir.

Tiens, une lumière clignotait sur la machine, étrange. Il s'approcha. Ses amis lui avaient pourtant toujours dit de se méfier de ces inventions étranges et vieilles machines des temps passés, mais quel mal pouvait bien faire une vieille carcasse rouillée comme ça. Avoir peur de la technologie, c'est bon pour les fiotes après tout. La lumière continuait de clignoter près d'un petit bouton rouge. Bah, après tout, quel mal ça pourrait bien faire. Il appuya. La machine vrombit et des chiffres défilèrent sur un cadran. Il les regardait encore, fasciné, quand l'explosion le raya du monde des vivants, lui et les kilomètres de campagnes qui l'entouraient ...

- **Aimer se promener et chercher** : à la recherche de traces d'anciennes civilisations, vous serez amené à mener des expéditions et fouilles. Moules et piliers d'auberge s'abstenir.
- **Savoir écouter** : selon les branches du domaine, il sera parfois nécessaire de suivre des 'cours'. Si vous ne saviez pas rester calme plus de cinq minutes à l'école, allez donc prendre une épée ou courir dans les bois (enfin, peut-être pas courir dans les bois).

Exemple de personnages :

1. **L'explorateur (technologie – nature)** : ce personnage est l'Indiana Jones des technologues. Il aime explorer et partir à la découverte d'artefacts perdus. Pour cela il n'hésite pas à crapahuter dans les bois. Son travail présente des risques élevés (nature hostile, populations inaccueillantes), mais sans lui, bien des artefacts resteraient oubliés de tous.
2. **Le rat de bibliothèque (technologie – tout domaine)** : ce personnage aime les écrits et l'étude des civilisations anciennes. Il est prêt à passer des heures à décrypter un texte s'il peut lui apporter une information nouvelle. Souvent mécompris, il passe pour un fou mais est détenteur de savoirs insoupçonnés.
3. **Le trafiquant (technologie - marchand)** : ce personnage a rapidement compris qu'il y avait de l'argent à se faire. Nombreuses sont les personnes intéressées par la technologie et les artefacts, et certains sont prêts à payer des fortunes pour cette arme à feu si rare. Très mal vu de la toute puissante Guilde des Technologues, il cultive l'art de passer au maximum inaperçu.
4. **Le voleur (technologie – tout domaine)**: ce personnage tente de survivre par tous les moyens possibles. Pour cela, il n'hésite pas à prendre à autrui pour se donner à lui-même. Serrures et pièges ne lui font pas peur et les marchands les craignent presque plus que la mort.
5. **Le techno-guerrier (technologie – combat)**: ce personnage transcende l'art du combat grâce à l'aide de la technologie. Il est toujours à la recherche de tel ou tel artefact tant utile en combat pour s'en faire un atout inestimable.

PROGRESSION DANS LE DOMAINE

Les compétences intellectuelles, elles, ne dépendront que de vous. Si vous arrivez à absorber le contenu de dizaines de textes, tant mieux. Sinon, prévoyez un bon système de notes.

LA PLACE DU TECHNOLOGUE DANS LE MONDE

Le technologue est présent dans bien des situations. En effet il est un passage indispensable pour de nombreux problèmes de la vie courante (forge, armurerie, travail du haut-métal) ou moins courante (artefacts étranges découverts, chimie, ...). Et n'oublions pas que l'étude des civilisations disparues et du passé pourrait être une clé pour le futur.

De plus, le technologue pourra faire partie de la guilde la plus structurée, organisée et sans doute la plus puissante du monde de Dark Age, la guilde des Technologues. Omniprésente, pourvoyeuse d'emploi et de sécurité, elle est un élément quasi incontournable de la 'société' telle qu'elle existe actuellement.

Ce que je pense de...

- **Combat** : Indispensables. Ils sont non seulement nos meilleurs clients mais en plus ils peuvent sécuriser les lieux de fouilles et protéger nos prospecteurs.
- **Corps** : Ils passent beaucoup trop de temps à se contempler au lieu d'étudier les merveilles de la science et de l'histoire. Mais il faut avouer que la recherche sur la combinaison du corps et de la technologie peut être un sujet si fascinant.
- **Esprit** : L'esprit est une belle chose, surtout quand il élève la science.
- **Marchand** : Incontournables, surtout pour les matières premières. Dommage qu'ils se soient restreints aux aspects pécuniers au lieu de s'intéresser d'avantage à l'histoire et à la science.
- **Mort** : Parfois utiles mais tellement dangereux. A considérer comme un outil et à ranger ensuite en sécurité.
- **Mystique** : Des gens étranges. Il vaut mieux s'en méfier, d'autant plus que leurs savoirs échappent aux lois scientifiques les plus élémentaires.
- **Nature** : Des gens bien utiles, les sites de fouille étant malheureusement trop souvent au cœur de ses inquiétantes et dangereuses forêts.
- **Thanatologie** : Encore des gens étranges, à clamer partout que notre destin est déjà fixé et que la mort est inéluctable. Heureusement, la technologie pourra sûrement un jour nous affranchir des limites mortelles.
- **Vie** : Hautement nécessaires, tant que la technologie n'aura pas surpassé les limites du corps. Dans ce domaine surtout, progresser dans une compétence pratique demandera de la pratique (ben tiens) et encore de la pratique. Cela pourra aller de s'entraîner sur une serrure à maîtriser plusieurs recettes de forge. Parfois même, des épreuves seront organisées pour prouver votre entraînement ou pour montrer vos capacités. Comme pour presque toute compétence, ne pas l'utiliser ou l'entraîner pendant un temps certain pourrait vous la faire diminuer voire oublier.

COMPÉTENCES

A présent, voici un aperçu de quelques compétences et savoirs des technologues.

- **Forge** : l'art de créer des armes et armures selon des recettes (collectionnables/échangeables) comportant diverses étapes originales.

Ou comment se faire des potes chez les combattants.

- **Restauration d'armures** : l'art de réparer les armures endommagées.

Ou comment conserver ses potes chez les combattants.

- **Serrurerie / crochetage** : l'art de créer / ouvrir les différents types de serrures.

Ou comment ouvrir le coffre de ce satané marchand dont le commerce à l'air fructueux.

- **Piégeage / désarmement de pièges** : l'art de poser / désarmer les différents types de pièges.

Ou comment éviter de mourir carbonisé en ouvrant le coffre du marchand susmentionné.

- **Artisanat** : l'art de créer divers objets ou pièces métalliques (monnaie, bijoux, portes/grilles/herses, pièces de machineries, ...).

Ou comment faire des beaux bijoux pour frimer devant ses potes.

- **Artefactologie** : l'art de l'utilisation et de l'entretien des différents objets technologiques découvrables en jeu (machineries, armes à feu, ...).

Ou comment éviter de se trancher la jambe en prenant une torche à plasma pour un chausse-pied.

- **Chimie** : l'art de créer des potions, des mélanges technologiques et des poudres.

Ou comment éviter (ou pas) de faire sauter le laboratoire.



THANATOLOGIE

PRÉSENTATION DU DOMAINE

La mort est un phénomène omniprésent à Dark Age. Dans cet univers meurtrier, qui ne craint pas que la flamme vacillante de son existence soit soufflée lors d'une froide nuit ? On comprend rapidement l'importance du domaine Thanatologie, qui recouvre toute interaction avec la mort. Le thanatologue est apte à négocier avec les Maîtres du Destin, des entités à la logique obscure et dont la décision peut vous ramener sur terre ou vous envoyer dans l'Outre-Monde – un lieu froid et terrifiant où les âmes tourmentées souffrent un martyr éternel. Beaucoup ignorent quoi penser à propos des Maîtres, des morts-vivants ou des étranges créatures de l'Outre-Monde... mais tout ceci n'a rien de secret pour un thanatologue. Pour une raison difficile à cerner, les thanatologues sont très souvent en opposition avec ceux marqués par la griffe de la Nature. On raconte que les Maîtres du Destin ne laissent aucune chance à un marqué.

Tout thanatologue sait à quoi la mort ressemble de près, car pour devenir thanatologue, un passage chez le Maître du Destin est un passage obligatoire...

TYPE DE JEU

Un bon thanatologue doit savoir cultiver le secret. Les informations qu'il détient sont pour lui une source de puissance. Il prend des risques, aime les énigmes, passe du temps à lire des documents ésotériques et à cultiver son influence.

Exemple de personnages :

1. **L'intermède (thanatologie – tout domaine) :** ce personnage passe son temps à intercéder en faveur des Maîtres du Destin. Tout un chacun vient lui demander des informations qu'il distille à bon escient en échange de services divers. Il arrive en effet qu'il doive accomplir des missions pour lesquelles il recrute des combattants et des personnes pour les soutenir.
2. **Némésis (thanatologie – mort) :** quoi de mieux que de glisser un petit mot au Maître du Destin pour être sûr que certaines personnes arrivent à « bon port » ? Les services de l'assassin sont très prisés car il réunit en une seule personne les talents nécessaires à faire disparaître définitivement quelqu'un. Il doit parfois

J'ai connu un thanatologue...

Je crois que personne ne peut éviter ce type de rencontre. Je m'en rappelle encore. J'avais trop bu, et j'ai eu le malheur de clamer haut et fort que j'avais fait une bonne affaire. Aucun marchand ne devrait commettre pareille erreur. Rapidement, je me suis retrouvé tabassé, les dagues et gourdins de ces maudits malfrats me réduisant en charpie. Je me suis écroulé. Je pouvais voir leurs masques pendant qu'ils me détroussaient. Un cri retentit, alors que l'un d'entre eux m'achevait. Bientôt, j'étais au sol, avec pour seul but de me lever et marcher dans une seule direction... vers le Maître du Destin. Dire que j'avais réussi à l'éviter jusqu'à présent. Etrangement, j'ai toujours pensé que ça ne m'arriverait jamais. Quelle erreur. Je me levai, donc, et commençai à marcher. Comme dans un brouillard. Mais une voix franchit la brume... et une main se posa sur mon épaule : « Vous êtes bien Darren, le marchand ? ». « Oui », répondis-je perplexe, alors qu'un homme vêtu d'une toge noire me parlait, là où tout le monde semblait m'ignorer. « J'ai un marché à vous proposer et je suis sûr qu'il va vous plaire ». Et il avait raison. Il me parla de ce qui m'attendait. Une épreuve, rien que ça. Apparemment, j'allais devoir répondre à une question... portant sur les différents arbres de la forêt. Autant avouer, je n'y mets jamais les pieds, et je n'y connais rien. Je me rappelle encore de cette phrase : « Si on te parle d'un arbre à feuille caduques, ovales et parfois pourpres, répond qu'il s'agit d'un hêtre ». Je dois bien avouer qu'il m'a sauvé la vie. A présent la vie continue... avec une dette à rembourser.

s’occuper de thanatologues renégats ou même de morts-vivants récalcitrants, qui nécessitent à la fois ses connaissances pointues en assassinat et ses acquis de thanatologues.

3. **Le renégat (thanatologie – nature):** certains ne sont pas vraiment satisfait de l’ordre établi par les Maîtres du Destin. Les raisons peuvent bien sûr varier. Mais en général, les thanatologues renégats sont ceux corrompus par la marque de la Nature. Un renégat cherche en général à court-circuiter l’influence des Maîtres du Destin, en traitant directement avec des créatures de l’Outre-Monde ou en renforçant l’influence de la Nature contre les Maîtres du Destin.

PROGRESSION DANS LE DOMAINE

L’essentiel de la progression se fait au moyen de services rendus aux Maîtres du Destin, qui accorderont progressivement plus d’influence et ouvriront de nouvelles portes au thanatologue. Certaines compétences pratiques nécessitent un entraînement précis, effectué sous la guidance d’un maître ou en déchiffrant des documents ésotériques.

LA PLACE DU THANATOLOGUE DANS LE MONDE

Le thanatologue est particulièrement apprécié par les personnes qui affrontent souvent la mort en face, que ce soient les guerriers, souhaitant mettre toutes les chances de leur côté ou les assassins, qui veulent s’assurer que leur proie ne reviendra pas. Il est courant qu’un groupe se renseigne auprès d’un thanatologue avant d’engager un combat ou qu’un individu quémende des faveurs personnelles. A côté de ce rôle de « baromètre » et d’intermédiaire, le thanatologue dispose de talents particulièrement utiles pour tout ce qui concerne les créatures de l’Outre-Monde et les morts-vivants, qui peuvent requérir les services d’un thanatologue pour éviter de se putréfier et finalement tomber en miette. Un thanatologue doit pouvoir compter sur l’appui de guerriers pour lutter contre les créatures de l’Outre-Monde et peut entretenir une certaine rivalité avec ceux marqués par la griffe de la Nature.

COMPÉTENCES

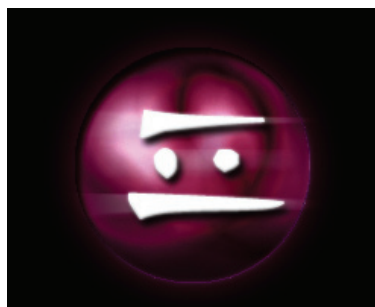
A présent, voici un aperçu des compétences des thanatologues.

- **Les dons du Maître du Destin :** ces compétences sont offertes par les Maîtres du Destin en récompense des bons et loyaux services. Les renégats apprennent ces compétences grâce à la tromperie et l’observation.

Ce que je pense de...

- **Combat :** Nous ne faisons que graviter autour. Le monde est violent, c’est ainsi... il faut bien que quelqu’un soit là pour ramasser les cadavres et les conduire là où ils doivent aller.
- **Corps :** Certains essayent de fuir leur destin... mais endurent ne veut pas dire éternel.
- **Marchand :** Nos rivaux en intrigue, même si leur force vient du monde matériel et périssable.
- **Mort :** Etrangement, nos plus fervents opposants. Toujours à essayer de tricher avec nos règles. Seuls certains acceptent vraiment les règles du jeu.
- **Mystique :** Des personnes aux possibilités étonnantes, mais marginales. Ils meurent comme les autres.
- **Nature :** Heureusement que les cadavres se lèvent aussi tout seuls, car il n’est jamais agréable d’aller les chercher en forêt...
- **Esprit :** Toujours dans l’ombre, ils sont la cause de bien des événements dans le monde... En cela, ils sont pareils aux Maîtres du Destin.
- **Technologie :** Ils exhument le passé et bricolent... tant mieux. Gardons tout de même à l’œil leur découverte, et rappelons que nous ne savons pas d’où viennent les Maîtres.
- **Vie :** Si certains ne connaissent pas les moyens de guérir, les Maîtres du Destin devraient être plus cléments. Une terre dépeuplée n’intéresse personne...

- **Interagir avec un mort** : Les morts ne parlent pas et se rendent, sans intervention du thanatologue, directement chez le Maître du Destin. Le thanatologue peut accompagner cette personne et lui parler comme si elle était vivante.
- **Clairvoyance** : Le thanatologue est apte à déterminer quel Maître du Destin est actif en ce moment (avec de l'entraînement, quel type d'épreuve sera demandé et selon quels critères).
- **Salut individuel** : Le thanatologue dispose d'assez d'influence auprès du Maître du Destin pour s'assurer que lui, ou quelqu'un d'autre, réussira son épreuve. Les plus talentueux thanatologues sont réputés pour pouvoir faire revenir une personne de l'Outre-Monde. Inversement, le thanatologue peut rendre quasiment impossible les épreuves destinées à un individu en particulier.
- **Obtenir des informations/objets** : Les Maîtres du Destin disposent d'une grande quantité d'informations. Le thanatologue peut y avoir accès et ainsi apprendre des informations qui les intéressent. Dans le même ordre d'idée, un thanatologue peut parfois récupérer les possessions d'une personne morte si celle-ci n'a pas été dépouillée avant de venir chez le Maître du Destin.
- **Manipulation des corps** : ces techniques pratiques doivent être apprises auprès d'un maître compétent ou dans des ouvrages ésotériques.
 - **Embaumement** : l'Embaumement est un nom générique qui reprend tout travail sur le corps d'un mort-vivant (que ce soit lui donner une meilleure apparence, éviter qu'il se décompose, améliorer ses aptitudes, ...).
 - **Marionnettiste** : Le marionnettisme est une technique très particulière qui consiste à manipuler un corps inanimé. Comme il est parfois difficile d'en trouver un, il est possible d'en obtenir directement auprès du Maître du Destin.
- **Connaissance de l'Outre-Monde** : ensemble de compétences relatives aux créatures de l'Outre-Monde et aux phénomènes qui leur sont liés. Ceci inclut la communication avec les esprit-errants, la connaissance des créatures d'Outre-Monde, les techniques pour ouvrir et sceller des passages d'Outre-Monde ou encore d'établir des modes de communication avec une personne de l'autre côté de la barrière.



VIE

PRÉSENTATION DU DOMAINE

La vie dans Dark Age est dure ... La mort est omniprésente. Mais les blessures, les maladies, les catastrophes font moins peur à certains qu'à d'autres. Les mystères de la vie leurs sont connus. Certains sont les naïfs de ce monde, les bonnes âmes qui aident leur prochain sans compter. D'autres sont plus terre à terre et utilisent leur don pour leur profit. Les adeptes de la vie sont souvent les chefs de petits groupes dont ils s'occupent comme le berger de ses moutons. Ce sont aussi des voyageurs qui se sortent plus facilement des petits aléas de la vie. Ils sont souvent mieux accueillis que d'autres par les locaux, leurs soins venant toujours à point.

TYPE DE JEU

Le domaine de la vie s'adresse à tous ceux intéressés par l'équilibre, afin de le préserver ou non. Le soigneur a le choix de puiser dans ce qui existe ou de donner ce qu'il possède. Il peut viser l'entraide tout comme choisir la vénalité. Il faudra avoir une certaine dose d'étude, de réflexion, de philosophie et parfois de discipline. Son développement se fera selon sa vision de la vie, ses aspirations et ses expériences.

Exemple de type de jeu :

1. **Le traumatologue (vie – tout domaine) :** ce personnage aide quand il peut, contre rémunération ou non, à remettre en état les victimes de violences ou de maladies. Il a une vaste connaissance de tout ce qui peut nuire à la bonne santé, et se spécialise dans les cas graves et pressants. Les combats et les épidémies sont synonymes de travail assuré pour lui.
2. **Le médecin (vie – tout domaine) :** véritable mécanicien de la machine biologique il soigne, mais s'efforce surtout à suivre la santé de ses clients sur la durée. Il veille sur eux et les protège de bien des malheurs auxquels il veut mieux résister...

Pas adapté

J'avais engagé deux bonnes brutes, des bêtes de guerre, et tout se passait bien. La route jusqu'à Aldrecht s'était faite sans trop d'encombre. Les brigands rencontrés avaient vite été mis en déroute. Notre cargaison de vins et de spiritueux était enfin arrivée à bon port et je m'apprêtais à faire de grands bénéfices quand ce foutu personnage s'est mis en travers de ma voie. On a vendu très peu à cause de lui ... Il avait une telle influence sur la population locale ... Lorsque j'ai été le voir je lui ai demandé : Pourquoi tu dis au gens de ne pas boire mon vin ? Qu'est-ce qu'il a mon vin? « Rien, Il doit même être fort bon. Seulement il n'est pas adapté à la vie ici et maintenant », me répondit-il. Pendant notre halte, les étrangers et caravaniers qui avaient consommé le vin étaient rapidement frappés par la maladie ou la mort. Pourtant le vin était d'excellente qualité, j'y jouerais ma réputation de marchand. Nobu, l'homme étrange, soigna de nombreux caravaniers. Maintenant, il m'accompagne, me soigne et me protège. Il m'est bien plus précieux que les deux brutes que l'on trouve dans tout patelin ...

Quelles que soient blessures que j'encours sur les routes ou dans les rixes, elles guérissent comme s'il s'agissait là de simples égratignures. La maladie ne semble plus avoir d'emprise sur moi quand je respecte les prescriptions de Nobu.

Aujourd'hui, je ne perds plus un jour à la convalescence ... Tous les jours je peux m'adonner à l'achat et à la vente. Mon médecin est cher, mais je le considère comme mon meilleur placement. D'ailleurs, mon commerce n'a jamais été aussi florissant ...

3. **L'ange gardien (vie – thanatologie)** : Mieux vaut être doublement protégé dans le ce monde cruel. L'ange gardien aide ici, sur la route du Maître du Destin et, qui sait, même après.
4. **L'Hermite (vie – nature)**: Vivre en plein milieu hostile, parmi cette grande inconnue qu'est la Nature ... Entouré de toute cette vie étrange l'Hermite est le maître incontesté de la survie. Sur la voie de la compréhension absolue des principes de la vie, il pourra faire fructifier ses connaissances hors du commun (sur les plantes curatives notamment) par la rétribution, la gloire, la renommée...

PROGRESSION DANS LE DOMAINE

La progression dans le domaine de la vie peut se faire selon plusieurs méthodes. L'expérimentation personnelle en fait partie, l'écoute de personnes plus expérimentées en est une autre ... A vous d'augmenter vos connaissances théoriques mais aussi votre sensibilité, votre pratique, la précision vos diagnostics, etc. Les énergies de la vie sont nombreuses et le voies multiples. Parcourez les possibilités et choisissez votre voie.

LA PLACE DE LA VIE DANS LE MONDE

La Vie est mise à rude épreuve quotidiennement et continuellement. Les dangers sont légion. Vous avez la chance d'avoir un rôle ambivalent. Vous pouvez agir par prévention ainsi que par réaction. Vous êtes le protecteur avant et après un combat, la crise, l'épidémie. Il n'est pas donné à n'importe qui de réaliser de tels exploits ... Ne l'oubliez pas.

L'Ekin est quelque chose de commun mais ô combien mystérieux à la fois. Comme l'ombre est la projection du corps sous l'effet de la lumière, l'Ekin est la projection sous l'effet de l'énergie vitale. Tous les hommes apparaissent avec un Ekin qui leur est lié, mais seuls les adeptes de la vie en comprennent vraiment toute la puissance et l'importance. Seuls eux sont à même d'en utiliser toutes les subtilités. Pourtant à première vue ce grigri n'a l'air de rien ...

COMPÉTENCES

Trois voies majeures s'offrent à celui qui choisit la Vie. La voie influera en grande partie sur les compétences abordables

- **Théorie de la Motion** : La théorie du mouvement guide la psychologie du soigneur et lui donne les clés pour des soins rapides mais dont les effets ponctuels sont souvent limités.
 - Etirements : Les étirements sont l'outil de base de l'adepte du Mouvement. Ils remettent sur pied momentanément les blessés... même les plus graves... Mais attention, les patients auront encore besoin de compléments de soins par après !

Ce que je pense de...

- **Combat** : Pour vivre il faut d'abord survivre...
- **Corps** : Le corps doit montrer des défauts un jour ou l'autre...nous serons là pour le soigner...
- **Commerce** : La vie est faite d'échanges... parfois il faut les tourner à son avantage...
- **Mort** : Egarés, ils prennent les problèmes par le mauvais côté.
- **Mystique** : La somme des choses est plus grande que l'addition des parties...
- **Nature** : Rejeton de la vie, espérons qu'il s'agisse de la fille prodigue.
- **Esprit** : Comprendre n'est pas une mince affaire, et personne ne sait si c'est efficace...
- **Technologie** : un passe-temps intéressant pour ceux qui ont le temps...
- **Thanatologie** : Nos frères... Comme nous ils conservent, sélectionnent, trient...

- La Cristallographie : Les pierres et cristaux possèdent des capacités propres. Certaines stimuleraient la régénération, d'autres protègeraient des maladies,... apprenez à les connaître.
- La Cristallomancie : Utiliser les énergies des cristaux dans vos soins, pour en augmenter l'efficacité. Faites-en des talismans afin d'être protégé en tout instant...
- **Théorie de la Composition** : La Composition fait appel à l'alchimie existante entre les 5 Eléments (le Bois, le Feu, la Terre, le Métal et l'Eau). Cette voie est probablement la plus précise mais la plus complexe et la plus lente.
 - Maîtrise Élémentaire : Influez sur l'état énergétique de vos patients au travers de l'Enki. Contrez les maladies au travers de la maîtrise de votre Elément prédominant d'abord. Apprenez ensuite à maîtriser d'autres éléments pour augmenter votre spectre de possibilités...
 - Influence Élémentaire : Influez d'abord sur les résistances aux maladies et apprenez ensuite à profiter (et faire profiter) des pouvoirs cachés des Eléments.
 - Rituel Élémentaire : Soignez le corps en faisant appel aux Eléments que vous maîtrisez.
- **Théorie de l'Opposition** : La Théorie de l'Opposition fait appel aux deux forces originelles créatrices de l'Univers. Le dualisme fera à présent partie de votre vie. Choisissez-vous l'équilibre, ou ferez-vous pencher la balance
 - L'Opposition : Apprenez à connaître les forces originelles qui créent la vie.
 - Potentiel Energétique : Toutes les choses possèdent une Energie. Regardez les autrement et voyez comment elles peuvent servir.
 - Transfert d'Energie : L'Energie qui est présente en vous sera la base de vos soins. Cependant cette même Energie existe aussi en toute chose. Apprenez à l'extraire et faites-en des potions, des baumes,...ou autre chose...
 - Développement Energétique : développez votre potentiel d'Energie. Au plus grand est votre potentiel au plus vos talents de soins seront puissants

