



Fiche de domaine : 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 dérobent 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. **Le survivaliste (Corps – Nature)**: la survie n'a plus de secret pour lui, il se procure les rares rations énergétiques encore nécessaire à son fonctionnement dans la nature, il est insensible aux effets de la nature et son flux d'Eendu le protège du reste.
4. **Le cybor (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.

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.
- **Exploration** : 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 mentat 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.



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 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 :

La majorité des techniques du domaine se base sur l'Enki et des éléments qui le composent. Il faut donc un Enki adapté pour pratiquer l'Eendu.

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'énergiographie, 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.
- **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 sublimations, 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...