



Fiche du domaine : 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 de la Mort 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 qu'une

Rencontre

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

- Je m'étais juré de retrouver la 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'abandonnées. 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 exquises Solrin et le festin ne fait que commencer.

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

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.

Observateur: Bien des gens sont protégés par des objets, pacte, 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 ou 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 – exploration)** : il est étrange que des évènements 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. **Le Voltigeur (mort – combat)**: provoquer une mort raffinée et précise ne suffit plus au Voltigeur, 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. Réalisés 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 centrée sur lui-même car il recherche avant tout des sensations et des effluves puissantes. Néanmoins beaucoup d'entre-deux on comprit qu'il pouvait joindre l'utile à l'agréable en vendant leur service. Dans ce monde de rivalité, leurs talents est extrêmement utile et demandé. Il arrive au 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.

De part toutes ces caractéristiques les Nemesis sont regardées 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 tester s'il n'est pas en ligne.

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.
- **Exploration** : 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.

Compétence

Introduction :

Comme dans de nombreux autres domaines à DA, le domaine ouvre de large perspective de compétences. Celles-ci sont déclinées suivants les sens que développent les Nemesis. Les compétences sont centrées autour de la mort, la façon de la donnée, 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, au plus efficace sera le Némésis pour passer à l'action mais uniquement contre sa cible et ses gardes du corps et garde au imprévu 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 voir même à distance. De plus, il en retire bien plus de chose : 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 : aucunes armures ne peut arrêter ces 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 certaine d'entre-elle sont d'or et déjà rentré 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 ne sont pas que mortels et peuvent prendre de nombreuses formes. Seriez-vous voir la mort approchée quand elle n'en n'a pas l'apparence ou seriez-vous échapper au poison traqueur ?

L'ouïe :

Entendre l'appelle 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 ?