

# Introduction au Jeux de Rôles DARK EARTH (1<sup>ère</sup> Edition)

Une aide de jeu pour Dark Earth par Tanguy Le Corre

## 1 : Un bref historique :

L'époque dorée de l'Avant se termina par le Grand cataclysme, un gigantesque bombardement de météorites doublé de tremblements de terre et raz de marées, qui leva un nuage de poussière noirâtre, empêchant le soleil d'illuminer la Terre. Epidémies, froid et agressions firent le tri parmi hommes et bêtes qui devinrent plus endurants... Sous quelques miraculeuses percées dans le Noir-nuage, les stallites, villes de lumières, accueillirent la population des Célestes. Les Adaptés, des hommes qui n'ont pas trouvé ces stallites, vivent encore dans l'épouvantable milieu qu'est l'Obscur, déformés, parfois mutés...

Pendant 200 ans, chaque stallite s'est cru seul havre de paix au monde, harcelé par les attaques des monstres corrompus de l'Obscur. Cependant, religion et système social se sont développés un peu partout de manière similaire : Les Prôneurs, prêtres, érudits, diplomates et politiciens, portent la parole du Soleil-dieu, professant la lumière, la chaleur, le courage et l'ordre. Les Gardiens du feu assurent les tâches de miliciens, de soldats, d'armuriers et de pompiers. Les Bâtisseurs, spécialisés dans la technologie renaissante, sont à la fois ingénieurs, inventeurs et chercheurs des savoirs enfouis de l'Avant. Les Nourrisseurs sont médecins, paysans, chasseurs et dresseurs. Les Fouineurs travaillent sur les chantiers ou projets des autres Castes nécessitant de la main d'œuvre peu qualifiée, en échange de nourriture, soins et logements ; certains préfèrent vivre de petits trafics plus ou moins illégaux.

Un jour, un homme, banni de son stallite, survécut dans l'Obscur et trouva la piste d'un autre stallite où il fut accueilli. De là, apparurent les Marcheurs, spécialistes de la survie dans l'Obscur, qui permirent aux stallites de communiquer entre eux. Pendant 100 ans, les Marcheurs arpentèrent les étendues désolées, les domptèrent et y moururent. Ils ramenaient nouvelles et légendes, ainsi que les rumeurs de l'Obscur : les Adaptés, les monstres et... la menace qui grandissait à l'Est. Les merveilles ramenées des ruines par les Marcheurs étaient étudiées et permirent d'incroyables progrès : les machines à vapeur firent leur apparition, de nouveaux croisements de Rueg apparurent, et la médecine cessa d'être du bricolage...

Nous sommes en 300, le nombre de morts sur la route ne cesse d'augmenter ce qui inquiète de plus en plus les autorités des Stallites et leurs habitants...

## 2 : Un peu de technique :

### La base :

Jets de dés : On lance autant de dés que la somme Caractéristique + Talent ou Connaissance + Compétence. Sur 1D6, 4,5 = 1 succès, 6 = 2 succès. Le Modificateur est un bonus ou malus sur le nombre de dés à lancer, à ne pas confondre avec la difficulté, qui est un nombre minimal de succès requis pour que le jet soit réussi.

Points de Vie : Résistance x 2 + Trempe + 5.

Energie : Nombre de points : Hargne + Trempe + Survie, Utilisation : 1 point = +1dé

### Le combat :

Potentiel d'action (PA) = Arts Martiaux + Compétence d'arme ou Hargne + Agresser

### Résolution :

Chaque combattant répartit secrètement son PA entre Initiative, Attaque et Parade.

Celui qui a mis le plus de dés en Initiative teste son Attaque en opposition avec le test de Parade de son adversaire. S'il fait mieux, la Marge de Réussite est ajoutée à la Force et aux Dommages de l'arme.

On retire des dommages la résistance de la cible et son armure. Le reste constitue une blessure causant éventuellement des Modificateurs.

Enfin on inverse les rôles pour résoudre les coups portés par le défenseur.