

Introduction au Jeux de Rôles DARK EARTH (2nde 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, parvint à survivre 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 Rues furent mis au point, et la médecine cessa d'être un simple bricolage des corps...

Vers l'an 300, les Marcheurs commencèrent à payer un lourd tribut à l'Obscur, le nombre de tués sur la route ne cessant d'augmenter ; puis les attaques de monstres se firent de plus en plus fréquentes ; enfin, personne ne crut la rumeur disant qu'Istan et Nople étaient éteints, tombés aux mains des forces ténébreuses. Vers 310, les premiers réfugiés Nopéliens rallièrent les Stallites environnants, ramenant tout le monde à la réalité : la lutte ne faisait que commencer. En 315, Phénice, le Stallite Immortel, lança une armée de 10000 hommes et de monstrueuses machines de guerre vers l'Est. La Croisade de la Ville-Mouvement pourfendit les créatures de ténèbres, libéra les Syrrthes et ranima les vacillantes trouées de lumières... Mais Phénice ne put jamais vraiment se relever de l'effort produit et déclina, alors que le prodigieux saut technologique causé par la Croisade rendit la vapeur facilement accessible à chacun, et une période d'euphorie créative s'ensuivit, motivée par la menace des Ténèbres.

En 318 eut lieu la Grande Révélation. Issus de tous les Stallites et de toutes les Castes, les Initiés se révélèrent au grand jour. Serviteurs des Dieux de lumière, les Runkas, qui sommeillent sous le sol des Stallites et qui percent le Noir-nuage par leur unique présence, les Initiés peuvent communiquer avec eux et se doter de stupéfiants pouvoirs magiques pour lutter contre les ténèbres. Annonçant la présence sur Sombre-terre du Seigneur Shankr, Dieu de ténèbres voué à la destruction et au chaos, qui avait délibérément causé le Grand Cataclysme, les Initiés enjoignirent chacun à s'armer contre ses serviteurs, les ignobles Shankcréatures qui obligent les hommes à se terrer comme des rats et contre les hommes lui

ayant vendu leur âme. Un grand nombre d'hommes rejoignirent les rangs des Initiés dans les années qui suivirent, cependant que les autres restaient sceptiques.

En 320 eut lieu le premier vol d'un dirigeable ; l'Espoir sortit des caves de Phénice par le génie de la compagnie de la Nuit-horizon, un vaste groupe de Marcheurs unis pour permettre des communications rapides et sûres. Dans le même temps, un ordre de moines-rôdeurs fit son apparition : les Adeptes de Gaïa, disciples de la Terre nourricière, en harmonie avec les éléments et combattants exceptionnels à mains nues. Les Adeptes professent à qui veut l'entendre que Runkas et Shankrs corrompent l'Humanité et que tous doivent être rejetés unilatéralement. En pratique, les Adeptes ne viennent jamais en aide aux Initiés sans exiger d'être payés de retour, mais se joignent à eux lorsque la menace Shankr se fait trop forte. S'abreuvant au sein de Gaïa elle-même dans leurs monastères, les Adeptes forment un groupe hétérogène. Peu nombreux, peu puissants et pratiquement pas hiérarchisés, ils constituent une alternative pour ceux qui veulent lutter sans devoir obéir aux ordres d'une organisation aussi tentaculaire que l'Alliance Runka.

En quelques années, une centaine de dirigeables vit le jour dont certains allèrent 'dans le bleu' ; l'Obscur était en passe d'être vaincu. Dans le même temps, de nombreux ingénieurs mirent au point de gigantesques monstres de métal sillonnant les plaines torturées de l'Obscur, transportant hommes et cargaisons. La notion de Compagnie vit le jour et se structurât. Les Antéquaires devinrent les pivots du développement technologique, basé de plus en plus sur la redécouverte des techniques de l'Avant. Les Initiés, dans l'attente du réveil des Runkas, et les Adeptes, très peu matérialistes, perdirent le contact avec les progrès récents, dont la maîtrise devint le fait d'hommes peu portés sur les quêtes mystiques qui se groupèrent sous la notion de Voie de l'Humanité. Les Partisans en arrivèrent à penser que la technologie, en particulier celle de l'Avant, était la seule solution réellement viable pour armer l'Humanité contre les ténèbres, et que l'Humanité ne saurait être guidée par des forces surnaturelles, inhumaines par essence...

Nous sommes en 324. Dans la plupart des Stallites, le pouvoir des Prôneurs est de plus en plus remis. La révolution industrielle est en marche dans un monde mystique, les tensions entre les différentes factions ne cessent d'augmenter bien que chacune d'entre elles contribue à sa manière à lutter contre le Shankr... Mais de petits groupes de Marcheurs se mettent en place intégrant des membres de toutes les obédiences, coopérant ensemble malgré leurs divergences.

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.