

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 clefs 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 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 ...

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.

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.
- **Exploration** : Nos meilleurs employeurs ! Tout ce dont vous pouvez rêver, ils le possèdent et seront certainement prêts à vous le vendre, en échange de l'un ou l'autre service ... C'est leur force et leur plus grande faiblesse : à trop attirer les convoitises, ils finiront toujours par attirer à eux les personnes les moins fréquentables. C'est là que vous entrez en jeu !
- **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 ces fous d'Explorateurs peuvent nous fournir en armes de qualité ! 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 !

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.

