

Bogatyry

Pays d'origine : Ussura

Description : En temps de guerre, même si le style de combat classique des Ussurans est la hachette et le mur de boucliers, cette méthode n'est guère efficace à un contre un. Le style de combat Bogatyry fait usage de la cognée et met de côté le bouclier. Ses pratiquants sont connus pour leur férocité et leur courage. D'ailleurs, le mot « Bogatyry » fait référence à la classe des chevaliers errants, qui renferme certains des plus grands héros ussurans. En temps de guerre, on rassemble les paysans, on les arme et on leur donne un entraînement de base afin qu'ils sachent former un mur de boucliers et travailler en équipe. La plupart des Bogatyry oeuvrent indépendamment des paysans, traquant et combattant les membres d'élite de l'armée adverse, les officiers en particulier. Les Bogatyry qui oeuvrent en compagnie d'une unité demeurent généralement derrière celle-ci et s'assurent que les paysans restent en formation. Leur secret : être davantage craints que l'armée qui progresse dans leur direction.

Actuellement, l'école de Bogatyry est encore source de tension politique entre la guilde des spadassins et le Gaius. La guilde refusait de reconnaître comme siens les pratiquants des divers styles de combat archaïques et anachroniques d'Ussura. D'un autre côté, la guilde souhaitait être présente en Ussura, et y offrir gracieusement ses services. Le Gaius fit bien comprendre à la guilde qu'elle ne pourrait évoluer au sein de ses frontières que si les Bogatyry devenaient des spadassins officiels. Après de longues querelles politiques, il fut convenu d'un compromis officieux. Les Bogatyry sont désormais des membres de la guilde des spadassins quand ils sont en Ussura ou sur un bâtiment battant pavillon ussuran, à l'exclusion de toute autre situation.

Les forces de cette école sont son écrasante férocité et ses techniques intimidantes. On souhaite rarement s'en prendre à un Bogatyry mugissant. La faiblesse de cette école réside dans le fait qu'elle compte bien plus sur l'attaque que sur la défense. Un adversaire avisé et patient saura prendre le Bogatyry par surprise après un coup manqué par exemple.

Apprentissage de base : Armes lourdes, Chasseur

Apprenti : Les apprentis de l'école de Bogatyry exécutent des mouvements précis à l'aide de leur cognée. Ainsi, ils bénéficient d'une augmentation gratuite quand ils attaquent avec une hache.

En outre, les élèves de cette école sont des membres de la guilde des spadassins quand ils sont en Ussura ou à bord d'un navire battant pavillon de cette nation. Ils ne profitent pas des avantages de l'appartenance à la guilde quand ils se trouvent à l'étranger. Par conséquent, plutôt que trois, ils reçoivent cinq compétences de la spécialisation Chasseur au rang 1 dans le cadre de leur apprentissage de base.

Compagnon : Les compagnons de l'école de Bogatyr donnent des coups incroyablement puissants, capables d'infliger des blessures graves au plus endurci des adversaires. Ils lancent et gardent un dé supplémentaire quand ils effectuent un jet de dommages avec une hache (+1g1, pour un total de 4g3 avant d'ajouter la Gaillardise).

Maître : Les maîtres de cette école ont la réputation de faire montre d'une férocité bestiale au combat. Ils portent souvent des crânes, crocs et griffes d'animaux sauvages qu'ils ont terrassés et hurlent violemment au début du combat, déroutant du même coup leurs adversaires. Augmentez le niveau de peur du personnage de 2. S'il n'en avait pas, il dispose désormais d'un niveau de peur de 2. En outre, le personnage bénéficie de 2 augmentations gratuites quand il s'agit de résister aux effets de la peur.

Compétences de spadassin :

Coup de pommeau (Armes lourdes) :

Cette compétence permet de frapper un adversaire au visage en utilisant le pommeau de son épée. Vous devez annoncer que votre PJ utilise cette compétence à la place de sa compétence d'attaque habituelle. Si le coup porte, vous infligez 0g2 dés de dommages et le ND pour toucher votre adversaire est réduit à 5 jusqu'à la fin de la prochaine phase.

Fente en avant (Armes lourdes) :

Cette compétence permet de porter une brutale attaque pendant laquelle la garde du spadassin est ouverte. Déclarez l'utilisation de cette compétence et servez-vous-en pour faire le jet d'attaque : si le coup porte, vous ferez votre jet de dommages en lançant (sans les garder) deux dés de dommages supplémentaires. En contre partie, le ND pour être touché de votre PJ passe à 5 pendant cette phase et vous ne pouvez pas utiliser de défense active jusqu'à la fin de cette phase.

Lancer (Armes lourdes : Hache) :

Vous pouvez lancer votre hache (de la taille d'une arme lourde, pas une hachette) en guise d'attaque. Pour ce faire, utilisez cette compétence plutôt que la compétence Attaque (Armes lourdes). La portée d'une telle hache est égale à votre Gaillardise x 2 mètres.

Exploiter les faiblesses (Bogatyr) :

Après avoir appris une technique d'escrime totalement, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera un personnage qui utilise une technique dont il connaît les points faibles, et ce même si le PJ n'utilise pas cette technique pour combattre, vous ferez vos jets d'attaque et de défense active en lançant (rang dans la compétence « exploiter les faiblesse ») dés supplémentaires. Un spadassin qui aura appris plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...