

Buslayevich

Pays d'origine : Ussura

Description : Les archers ussurans sont respectés dans tout Théah. Non pas parce qu'ils ont développé une école de tir à l'arc particulière comme celle de Robin des bois en Avalon, mais parce que l'archerie est bel et bien un art de vivre en Ussura. Ils la voient moins comme une forme de combat que comme un moyen de rester en vie, chassant et tuant avec une silencieuse efficacité pour se nourrir. Ils bandent leur arc, visent avec soin et ne tirent que lorsqu'ils savent que le trait portera au but.

Toutefois, cette technique ne s'applique pas aux disciples de Volkfi Buslayevich.

Buslayevich était un bandit qui tirait à l'arc à dos de cheval. Il sortait des bois en tonitruant, décochait quelques flèches, avec rapidité et précision, s'emparait de ce qu'il voulait puis repartait à toute vitesse. Les rares individus qui survécurent à ses attaques affirmèrent qu'il attaquait promptement et s'en allait encore plus vite qu'il était arrivé. Il enseigna ses méthodes à ses enfants, qui les transmirent à d'autres et on retrouva bientôt ses techniques dans toute la nation.

Lors des rares temps de guerre, les archers montés constituent une force de cavalerie d'élite. L'école de Buslayevich enseigne l'équitation et un style de tir à l'arc réfléchi qui permet à l'élève de tirer rapidement sans perdre en précision. D'ailleurs, ses élèves sont particulièrement précis malgré la philosophie de l'école prétendant que l'archer doit simplement tirer en direction d'une cible plutôt que viser.

La faiblesse de l'école est qu'elle compte sur l'instinct, la vitesse et la manoeuvrabilité. Même si ces caractéristiques se révèlent parfois efficaces, elles se retournent contre l'élève face à un adversaire qui saisit mieux la nature du terrain et accule l'archer, ce qui limite ses alternatives.

Apprentissage de base : Arc, Cavalier

Apprenti : Les élèves de l'école de Buslayevich sont les meilleurs archers montés de Théah. Les apprentis de cette école bénéficient d'une augmentation gratuite sur tous leurs jets de Tir à l'arc monté et sur toute tentative visant à contrôler leur cheval sans utiliser les rênes.

Les élèves de l'école de Buslayevich ne sont pas des membres de la guilde des spadassins. A la place, ils obtiennent gratuitement un rang supplémentaire dans l'une de leurs compétences de spadassin.

Compagnon : Les compagnons de l'école de Buslayevich sont des experts en équitation et surpassent n'importe quel cavalier. L'élève bénéficie d'un nombre d'augmentations gratuites égal à son niveau de maîtrise sur tous les jets de Voltige et de Dressage, et d'une augmentation gratuite sur les jets de poursuite effectués à dos de cheval.

Maître : Les maîtres de l'école de Buslayevich réalisent souvent des exploits d'équitation et de tir à l'arc qui n'ont rien d'humain. L'élève gagne 1 rang en Tir à l'arc monté, ce qui fait passer la compétence à 6. En outre, au début de chaque tour, il bénéficie de 3 dés d'héroïsme qu'il ne peut utiliser que tant qu'il a un arc en main ou qu'il est à dos de cheval. Ces dés ne se transforment jamais en points d'expérience et disparaissent à la fin du combat s'ils n'ont pas été dépensés. Enfin, il bénéficie d'une augmentation gratuite supplémentaire sur les jets de poursuite effectués à dos de cheval (cela en fait donc deux).

Compétences de spadassin :

Charge (Arc) :

Les élèves de l'école de Buslayevich tentent de frapper tôt et souvent, puis se replient pour se mettre à l'abri. Vous pouvez diminuer l'un de vos dés d'action de votre rang dans cette compétence (jusqu'à un minimum de 1) juste avant la première phase de chaque tour de combat.

Tir à l'arc monté :

Cela remplace la compétence Attaque (Arc) quand on décoche une flèche depuis le dos d'un cheval. Il s'agit en tout point de la compétence Tir à l'arc monté présentée dans le Guide du Joueur. Toutefois, c'est une compétence de base pour les élèves de l'école de Buslayevich.

Voltige :

Cette compétence permet de se tenir debout sur un cheval en mouvement (ND 15), de faire le poirier (ND 20), de glisser sur le flanc de la monture pour se protéger (ND 20), etc. Une monture bien dressée (à la discrétion du MJ) permet de réduire ces ND de 5. Il s'agit de la compétence Voltige présentée dans le Guide du Joueur mais c'est une compétence de base pour les élèves de l'école de Buslayevich.

Exploiter les faiblesses (Buslayevich) :

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...