

Dobrynya

Pays d'origine : Ussura

Description : Les Ussurans sont célèbres pour leur résistance et leur robustesse. Les guerriers qui choisissent d'étudier au sein de l'école de Dobrynya décident d'incarner ces qualités. Leur style de combat l'utilisation d'aucune arme et ne compte sur aucune entourloupe ou duperie. L'école enseigne à ses «élèves à supporter la douleur, à ne pas renoncer face aux épreuves et à sortir d'un combat victorieux grâce aux vertus que sont l'endurance et l'opiniâtreté.

Ces lutteurs s'entraînent énormément en extérieur, le plus souvent sans grand-chose à se mettre sur le dos. Ils s'adaptent donc aux conditions de leur environnement. Chaque matin, ils courent entre un et deux kilomètres dans les bois. Leur entraînement consiste à trouver un arbre du bon diamètre, à ôter leur chemise et à étreindre le tronc. Ils exercent autant de force que possible pendant une heure au moins contre l'arbre. Ensuite, ils rentrent en courant. Ils s'entraînent malgré le froid, la neige, la pluie ou autre souci météorologique.

Le style de combat de l'école de Dobrynya est simple mais efficace. Le lutteur saisit son adversaire et l'étreint à la manière d'un ours jusqu'à ce qu'il perde la vie.

Cela prend parfois un certain temps, mais l'élève est patient et suffisamment fort pour attendre et laisser le temps faire.

La faiblesse de cette école est que ses pratiquants doivent approcher leur adversaire pour s'en saisir puis maintenir leur prise. Ceux qui parviennent à éviter la prise du lutteur ont un avantage certain.

Apprentissage de base : Athlétisme, Lutte

Apprenti : L'élève a développé une compréhension avancée des principes de lutte. Il connaît le meilleur moyen de retenir son adversaire et sait tirer le meilleur parti de sa force. Un apprenti du style de combat Dobrynya bénéficie d'une augmentation gratuite sur tous les jets de Prise et de Se dégager. En outre, réduisez les dommages infligés par le temps d'un dé lancé et gardé (-1g1à par niveau de maîtrise.

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

Compagnon : À ce niveau, l'élève a appris à étreindre son adversaire comme un étau, et à resserrer sa prise avec la douleur. Quand le personnage subit des dommages qui infligent moins de 2 blessures graves, l'adversaire qu'il étreint subit les blessures d'une Prise. En outre, le personnage bénéficie d'une augmentation gratuite sur tous ses jets de Désarmer (Lutte).

Maître : Les maîtres de l'école de Dobrynya sont capables de résister à d'incroyables dommages physiques. Lorsque vous ratez un jet de blessure, divisez la marge d'échec de moitié (en arrondissant à l'entier inférieur) avant de subir d'autres blessures graves. En outre, vos années passées à étouffer des ennemis ont fait de vous une sorte d'étau vivant. Vous gagnez un rang supplémentaire dans la compétence Etreinte, ce qui la fait passer à 6.

Compétences de spadassin :

Désarmer (Lutte) :

Vous ne pouvez utiliser cette compétence que si l'attaque de l'adversaire de votre PJ vient d'échouer contre votre défense passive. Utilisez un dé d'action afin de faire un jet d'opposition entre (Gaillardise + Désarmer) du PJ contre (Gaillardise + Attaque arme utilisé) de son adversaire. Si vous remportez l'opposition, votre PJ lui fait sauter son arme des mains ; si vous remportez l'opposition en utilisant deux augmentations, votre PJ peut même se retrouver avec l'arme de son adversaire en main si vous le désirez..

Etreinte :

Si votre adversaire tente de briser une prise et s'il échoue ou si le tour s'achève, lancez un nombre de dés égal à votre rang de compétence et gardez-en un seulement. Votre adversaire subit autant de dommages et doit effectuer un jet de blessure. Il s'agit de la compétence Etreinte présentée dans le Guide du joueur mais c'est une compétence de base pour les élèves de l'école de Dobrynya.

Force d'âme :

Le personnage est habitué à se faire malmener et résiste bien à la douleur. Pour chaque rang qu'il possède dans cette compétence, le personnage bénéficie de +1 à tous ses jets de blessure.

Exploiter les faiblesses (Dobrynya) :

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....