

Zepeda

Pays d'origine : Castille

Description : Les élèves du style de Zepeda apprennent à combattre avec un fouet. Bien que le fouet soit moins meurtrier qu'une rapière ou un poignard, c'est un bon instrument d'intimidation et de protection. Même les spadassins de talent s'éloigneront le plus souvent de son mordant.

L'école de Zepeda n'enseigne pas simplement à ses élèves l'art de faire claquer un fouet. Ils apprennent aussi tout un assortiment de tours, dont la façon d'intimider un adversaire avec la promesse d'une cinglante raclée.

Toutefois, un adversaire qui supporte la douleur d'un coup de fouet ou deux parvient souvent à s'approcher suffisamment près pour qu'il ne soit guère plus efficace face à l'acier meurtrier d'un simple poignard.

Contrairement aux autres écoles de « spadassins », les élèves de Zepeda ne sont pas automatiquement membres de la guilde des spadassins. Au lieu de cela, ils reçoivent gratuitement un rang dans l'une de leurs compétences de spadassin.

Apprentissage de base : Athlétisme, Fouet

Apprenti : Les apprentis de l'école de Zepeda utilisent le gouet comme outil d'intimidation et de peur. En dépensant une action à faire claquer votre fouet, vous augmentez votre ND pour être touché de votre niveau de maîtrise (apprenti = 1, compagnon = 2, maître = 3) pour le reste du tour. Vous pouvez le faire autant de fois que vous le souhaitez. Ce bonus n'est d'aucune utilité face à des adversaires immunisés à la peur et disparaît immédiatement si vous lâchez votre fouet ou qu'il s'emmêle (avec la compétence Lier, par exemple). En outre, vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur votre jet d'attaque lorsque vous employez un fouet.

Compagnon : Les compagnons de l'école de Zepeda utilisent leur fouet de manière plus variée. Tant que vous avez le fouet en main, vous pouvez remplacer l'une des compétences suivantes par le rang de votre compétence Attaque (Fouet) : Acrobatie, Amortir une chute, Dressage, Prise. En outre, vous pouvez étendre un adversaire face contre terre en lui tirant les pieds d'un coup sec, mais votre ND pour le toucher augmente alors de 10 points.

Maître : Vu leur compétence au fouet, les maîtres de l'école de Zepeda sont particulièrement craints. Vous utilisez votre fouet pour donner une leçon de respect aux autres. Chaque fois que vous touchez et infligez des dommages à un adversaire, votre niveau de peur augmente de +1 contre celui-ci jusqu'à la fin du combat. Ainsi, si vous touchez par trois fois un adversaire, et que vous lui infligez au moins 1 blessure légère par touche, vous disposez contre lui d'un niveau de peur de 3.

Compétences de spadassin :

Désarmer (Fouet) :

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

Exploiter les faiblesses (Zepeda) :

Après avoir appris une technique d'escrime dans une école donnée, vous en maîtrisez non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque vous affrontez un personnage qui utilise une technique dont vous connaissez les points faibles, et ce même si vous n'utilisez pas cette technique pour combattre, vous effectuez vos jets d'attaque et de défense active en lançant un nombre de dé supplémentaires égal à votre rang de compétence Exploiter les faiblesses. Ainsi, un spadassin qui a appris plusieurs techniques d'escrime connaît plus de points faibles...

Lier (Fouet) :

On ne peut utiliser la compétence Lier que contre des armes d'escrime. Elle permet de coincer votre épée (ou bouclier ou encore Panzerfaust) dans celle de son adversaire. Annoncez votre intention d'y recourir, puis effectuez votre jet d'attaque en utilisant cette compétence. Si vous le réussissez, vous immobilisez momentanément l'épée de votre adversaire. Durant ce laps de temps, aucun des deux protagonistes ne peut utiliser l'arme coincée.

Pour tenter de se dégager, votre adversaire doit utiliser 1 dé d'action (souvenez-vous des règles concernant les interruptions et les actions en réserve), puis effectuez un jet d'opposition de Gaillardise + Parade (arme coincée) contre votre Gaillardise + Lier. S'il remporte l'opposition, il débloque son arme. Dans le cas contraire, elle reste coincée. De votre côté, vous pouvez utiliser 1 dé d'action pour renforcer votre prise. Chaque dé d'action utilisé vous fait bénéficier d'une augmentation gratuite lorsque votre adversaire tente de dégager son arme. Votre adversaire peut également choisir de lâcher son arme mais vous en aurez alors deux.

Marquer (Fouet) :

Cette compétence permet de faire une véritable démonstration afin de décourager temporairement un adversaire. Cette démonstration peut prendre la forme que vous voulez (couper une mèche de cheveux, tailler les initiales du PJ dans sa chemise...) Vous ferez votre jet d'attaque en utilisant cette compétence à la place de la compétence d'attaque habituelle de votre PJ. Si vous réussissez votre jet, votre PJ ne blesse pas son adversaire mais bénéficie de l'un des deux effets suivants : soit l'adversaire de votre PJ perd un dé d'héroïsme jusqu'à la fin du combat (il le récupère à ce moment), soit votre PJ gagne un dé d'héroïsme jusqu'à la fin de ce combat (il le perd s'il ne l'a pas utilisé). Ces dés d'héroïsme ne se transformeront jamais en points d'expérience, même si le combat était la dernière scène de la partie.