

Ecole de Merwyll

*créée par Cyrill
avec l'aide de Zongdabeng*

Pays d'origine : Avalon

Description : Merwyll Mac Eacheall était un barde inish qui voyageait beaucoup, parlait encore plus et avait plus souvent qu'à son tour, quelques soucis avec les galants, les parents et autres amants de quelques demoiselles charmées sur sa route... Etant sous le coup d'un geis qui lui interdisait d'utiliser du métal pour se défendre, il apprit à se défendre au bâton autant qu'avec sa langue acerbe. On prétend qu'il a rendu plus d'un adversaire fou furieux en quelques mots seulement.

Les adeptes de ce style sont des bardes inish pour la plupart et ne sont donc pas membres de la Guilde des Spadassins. Cependant, ils reçoivent un rang gratuit dans une de leurs compétences de spadassin.

Apprentissage de base : Bâton, Barde

Compétences de spadassin : Riposte, Feinte, Double Attaque, Exploiter les faiblesses (Merwyll)

Apprenti : L'apprenti se sert essentiellement de son allonge pour maintenir l'adverse à distance respectable de lui. C'est la meilleure façon d'engager la conversation... Le ND du combattant est augmenté de 2 fois son rang de maîtrise.

Compagnon : "La raillerie est une arme plus efficace que toutes les lames du monde" répétait à loisir Merwyll. Un compagnon peut lancer des piques qui courroucent l'adversaire et lui font perdre ses moyens : il peut en utilisant un dé d'héroïsme utiliser le système de répartie (Guide du Joueur, pages 200 et 201) en plus de son action normale.

Maître : Merwyll était passé maître en l'art de faire enrager ses adversaires. Un maître peut énerver autant de bandes de brutes ou d'hommes de main que rang dans son trait de Panache, ou un Vilain. Les adversaires ainsi énervés sont obligés, sur un jet d'Esprit + Eloquence du barde contre un ND de 5 x (Rang de Menace ou Détermination), de dépenser une action (plus une par augmentation) en une attaque.

Compétences de spadassin :

Exploiter les faiblesses (Merwyll) :

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 faiblesses ») dés supplémentaires. Un spadassin qui aura appris plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Feinte (Bâton) :

Lorsque votre PJ attaque un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser cette compétence ; vous devez l'annoncer. Vous utilisez la compétence d'attaque habituelle de votre PJ, mais devez réussir votre jet en utilisant (rang d'esprit de l'adversaire) augmentations. Si vous réussissez votre jet, l'adversaire ne peut pas utiliser de défense active pour éviter votre coup.

Double attaque (Bâton) :

Lorsque vous utilisez cette compétence, vous portez deux attaques rapides au bâton contre votre adversaire, l'une après l'autre. Vous devez avant toute chose annoncer l'utilisation de la Double attaque, puis effectuez deux jets d'attaque séparés en utilisant cette compétence. Le ND pour être touché de votre adversaire augmente de 10 points quand vous vous servez de la compétence Double attaque.

Riposte (Escrime) :

Cette compétence permet d'effectuer une parade suivie immédiatement d'une contre attaque. Vous devez tout d'abord tenter une défense active pour éviter l'attaque visant votre PJ, puis, si vous y êtes parvenu, vous pourrez effectuer une attaque contre l'adversaire de votre PJ ; lorsque vous ripostez, vous recevez (rang Parade) divisé par 2 (et arrondi à l'entier supérieur) dés pour votre défense active et (rang d'attaque) divisé par 2 (et arrondi à l'entier inférieur) dés pour votre contre-attaque. Pour chaque rang de Riposte, vous pouvez ajouter un dé soit à votre compétence de contre-attaque. Ces dés sont ajoutés après que vous aurez divisé les rangs des compétences concernées.

Nouvelle spécialisation : Bâton (entraînement)

(Repris de Cathay, page 88, avec ajout de la nouvelle compétence Pousser)

Les bâtons sont plus faciles à fabriquer que les épées ou les armes d'hast, et sont ainsi perçus comme moins menaçants. Bien que votre pratique du combat au bâton soit plutôt focalisée sur l'utilisation du bâton de combat avalonien ou du gwon du Cathay, même un bâton de marche peut être utilisé avec cet entraînement. Les bâtons doivent être maniés à deux mains.

Compétences de base

Attaque (bâton) : Ceci est tout simplement votre aptitude à frapper votre adversaire.

Parade (bâton) : Parer est l'action de placer votre bâton entre vous et les coups de votre ennemi. Cette compétence peut être utilisée comme compétence de Défense tant que vous maniez un bâton.

Compétences Avancées

Balayage : Un balayage est un mouvement de balancier violent avec le bâton qui vous laisse à découvert pendant un instant. Quand vous annoncez un balayage, utilisez cette compétence pour attaquer. Vous lancez deux dés non gardés supplémentaires (+2g0) pour les dommages si votre attaque est réussie. Toutefois, votre ND pour être touché tombe à 5 pour cette phase seulement, et vous ne pouvez utiliser aucune Défense Active pour le reste de cette phase.

Pousser : Cette attaque d'estoc avec le bâton est réalisée en lançant Gaillardise + Pousser. Si le jet passe le ND de l'adversaire, celui-ci reçoit deux dés des dommages supplémentaires lancés, mais non gardés (+2g0), et doit faire un test de Dextérité + Equilibre (ou Jeu de jambes) contre le résultat d'attaque pour ne pas chuter.

Nouvel Equipement : Bâton

Type	Coût	Dommages	Description
Bâton ordinaire	¼ guilder	1g2	A chaque parade réussie le bâton peut se briser. On calcule les dommages reçus par le bâton (GA12) si celui-ci encaisse plus de trois blessures graves, il se brise.
Bâton de marche	5 guilders	1g2	Ce bâton a une GA13 et peut encaisser quatre blessures.
Bâton de chêne	10 guilders	2g2	GA14 et encaisse jusqu'à 6 blessures graves.
Bâton de guerre Inish	25 guilders	3g2	Ce solide bâton est taillé dans des bois extrêmement durs. Il est orné et décoré le plus souvent de rubans et de clochettes. Cependant sa solidité en a surpris plus d'un. Seules les armes lourdes peuvent tenter de le briser.
Bâton de guerre Sidhe	6 PP	3g2	Permet de lancer 1g0 pour l'initiative. Réputé incassable et de mémoire d'O'Bannon, on n'a jamais vu se briser.