

LES BOTTES SECRETES

Pour le JDR Pavillon Noir V.2

sommaire

Explications & nouvelles règles plus équilibrées	p.3
Escrime à l'épée seule	
Ecole française	p.4-5
Ecole italienne	p.6
Universelle	p.6-7
Escrime à l'arme et à la dague	
Ecole italienne uniquement	p.6
Escrime à deux armes	
Ecole italienne uniquement	p.6

Explications & nouvelles règles plus équilibrées

Nom de la Botte

Prérequis: conditions indispensables pour acquérir et réaliser la botte.

Description: les manœuvres qui la compose. De 3 minimum à 5 maximum.
Enchaînement logique, doit obligatoirement se terminer par soit une botte, soit un coup circulaire ou toutes autres manœuvres décrites comme offensives.

Puissance: somme des manœuvres:

De 5 à 7: paré par Parade du cercle.

De 8 à 9: paré par Parade au mur.

De 10 ou 4 chiffres identiques: Imparable.

Effet: ce qu'elle fait.

Explication: une explication succincte pour le PJ et le MJ.

Citation: une citation qui peut être dite par le PJ, avant, pendant ou après l'exécution de la botte. Pour le RP.

Nouvelles règles concernant les bottes

Les nouvelles règles d'escrime se trouvent sur un document à part.

La manœuvre **école d'escrime: estocade 1** se fait contre un maximum de 3 adversaires.

Les bottes marquées d'un * précisent et complètent la manœuvre de niveau 3: **école d'escrime: Estocade 2**.

Si le PJ ou le PNJ (à la discrétion du MJ) achète cette manœuvre, il doit obligatoirement acheter une botte ayant un * et posséder les manœuvres qui la composent.

Le MJ peut inventer une botte d'école à condition de respecter les règles ci-dessus et que la botte se compose d'un maximum de 3 manœuvres et que sa puissance soit de 10 ou de 4 chiffres identiques.

Pour sortir une botte, l'escrimeur doit faire **4 succès et 1 opportunité**.

Escrime à l'épée seule

Ecole française

Botte Bordelaise*

Pré requis : Escrime à l'épée seule.

Description : Parade de Quarte (0), Battement (1-1), Redoublement (1-1-1)

Puissance : 10 ou 4 chiffres identiques. Imparable.

Effet : foudroie l'adversaire.

Explication : L'escrimeur après avoir paré une attaque au torse, riposte par un battement sur la main et enchaîne les attaques pour en finir rapidement.

« Prépare toi à goûter à l'élégance de ma botte secrète ! »

Botte de Carliez

Pré requis : Escrime à l'épée seule.

Description : Invite (1-5), Parade de Tierce (0), Feinte : Menacé-coupé (5-5-0), Esquive pivot : demi-volte (1-5-0), Botte (1)

Puissance : 10 ou 4 chiffres identiques. Imparable.

Effet : foudroie l'adversaire.

Explication : L'escrimeur fait une invite au bras, riposte et tout en parant, enchaîne une feinte, esquive la contre-attaque et termine son adversaire par une botte à la tête.

« C'est une belle botte, une botte vernie. »

Botte Celtique*

Pré requis : Escrime à l'épée seule.

Description : Froissement (1-1), Botte (1), Coup circulaire (1)

Puissance : 10 ou 4 chiffres identiques. Imparable.

Effet : foudroie l'adversaire.

Explication : botte créée par un escrimeur d'origine bretonne elle se décompose comme suit: le bretteur après avoir écarté la ligne de son adversaire, enchaîne une botte de Quarte et dans un même mouvement un coup circulaire au niveau du cou de son adversaire.

“ La touche celtique bien entendu ! ”

Botte de Bergerac*

Pré requis : Escrime à l'épée seule.

Description : Feinte : menacé-coupé (5-5-0), Froissement (1-1), Botte (1).

Puissance : 10 ou 4 chiffres identiques. Imparable.

Effet : foudroie l'adversaire.

Explication : botte simplifiée de celle du célèbre Cyrano de Bergerac, elle est enseignée dans les grandes écoles d'escrime de la capitale.

« A la fin de l'envoie, je tue. »

Botte des Jésuites

Pré requis : Escrime à l'épée seule.

Description : Feinte : Menacé-dégagé (5-5-0), Passe (5-5), Botte de Tierce ou de quarte (1).

Puissance : 10 ou 4 chiffres identiques. Imparable.

Effet : foudroie l'adversaire.

Explication : Grâce à une manœuvre de feinte et de dégagé, l'escrimeur se place de telle façon qu'il attaque au tour suivant son adversaire sans que celui puisse se défendre normalement. La position avantageuse ainsi acquise permet de trouver un angle d'attaque propice à toucher un organe vital.

« Spiritus sanctus... Amen »

Botte de Gasconne

Pré requis : Escrime à l'épée seule. Contre plusieurs adversaires jusqu'à un maximum de 3 adversaires.

Description : Ecole d'escrime : estocade 1 (1-1-1), Redoublement (1-1-5), Remise (1-1-5).

Puissance : 10 ou 4 chiffres identiques. Imparable.

Effet : foudroie tous les adversaires (3).

Explication : l'impétueux escrimeur, par de grands moulinets déstabilise ses adversaires de façon qu'il puisse placer des attaques courtes de taille & d'estoc sur chacun d'eux (maximum trois tout de même).

« Un contre tous et tous contre un ! »

Botte de Nevers (version 1)

Pré requis : Escrime à l'épée seule.

Description : Invite (1-5), Parade de Quarte (0), Feinte : une, deux... (5-5-0), Froissement (1-1), Botte de Quinte (1).

Puissance : 10 ou 4 chiffres identiques. Imparable.

Effet : foudroie l'adversaire.

Explication : Première version de la fameuse Botte de Nevers, le bretteur commence par une invite au torse, puis enchaîne parade, feinte, froissement tout en faisant le décompte. Enfin, il frappe l'adversaire entre les yeux en se fendant de son côté faible, à la grande surprise de l'intéressé qui en meurt sur le coup.

« Il suffit ! Je compte jusqu'à cinq et il est mort. »

Botte de Nevers

Pré requis : Escrime à l'épée seule.

Description : Parade de septime (0), Battement (1-1), Serrer la mesure (1-0), Saisissement (1-5-5), Botte de Quinte (1).

Puissance : 10 ou 4 chiffres identiques. Imparable.

Effet : foudroie l'adversaire.

Explication : Dans un premier temps l'escrimeur déstabilise son adversaire pour le forcer à faire une botte, à partir de là il enchaîne parade, riposte et battement sur la main. Il profite de l'avantage pour faire un tour sur lui-même, tout en changeant son épée de main en la passant dans son dos, sans que l'adversaire ne le voie. Enfin, il frappe l'adversaire entre les yeux en se fendant de son côté faible, à la grande surprise de l'intéressé qui en meurt sur le coup.

« Tu connais la première botte ! Celle-ci te rendra invincible. »

Botte du Cœur de Lyon*

Pré requis : Escrime à l'épée seule.

Description : Battement (1-1), Redoublement (1-1-5).

Puissance : 10 ou 4 chiffres identiques. Imparable.

Effet : foudroie l'adversaire.

Explication : botte créée dans la ville de Lyon, se déroule comme suit: l'escrimeur après avoir écarté la lame de son adversaire, réattaque immédiatement dans une autre ligne au niveau du cœur .

« Propre, net & sans bavure. »

Botte du Petit Parisien*

Pré requis : Escrime à l'épée seule.

Description : Invite (1-5), Battement (1-1), Botte (1)

Puissance : 10 ou 4 chiffres identiques. Imparable.

Effet : foudroie l'adversaire.

Explication : cette botte permet de mettre rapidement hors combat un adversaire tout en fanfaronnant. En effet, le bretteur sûr de lui invite au torse, puis pare en faisant un battement et enchaîne immédiatement une botte de Quinte ou de Quarte.

« Je te domine. »

Botte du Vilain Petit Canard

Pré requis : Escrime à l'épée seule.

Description : Feinte : Menacé-dégagé (5-5-0), Passage sous l'arme (1-5-0), Botte de Quinte (1).

Puissance : 10 ou 4 chiffres identiques. Imparable.

Effet : foudroie l'adversaire.

Explication : Au premier mouvement, l'escrimeur feinte d'estoc et esquive pour commencer son placement, suivant l'attaque de son adversaire. Dans un 2nd temps, il se retrouve accroupi sous la lame de son ennemi. Au déclenchement de la botte, il jaillit et perce la gorge de son adversaire du bas vers le haut, d'un coup d'estoc. Cette botte ressemble aux mouvements d'un cygne.

« Je vous avais bien dit que je vous ferai rendre gorge, Monsieur »

*Botte d'école d'escrime: estocade 2

Ecole italienne

Botte Florentine*

Pré requis : Escrime à l'épée seule.
Description : Rompre la mesure (1-0), Battement (1-1), Botte de Quarte (1)
Puissance : 10 ou 4 chiffres identiques. Imparable.
Effet : foudroie l'adversaire.
Explication : Marcelli insistait sur la posture, la distance et la synchronisation des mouvements, avec une attention particulière à la défense et à l'attaque simultanée.
“ attacco e difesa simultanei ! “

Botte Milanaise*

Pré requis : Escrime à l'épée seule.
Description : Coup circulaire (1), Battement (1-1), Botte (1).
Puissance : 10 ou 4 chiffres identiques. Imparable.
Effet : foudroie l'adversaire.
Explication : Son école était basée sur des principes mathématiques, avec une posture droite et des mouvements précis.
“la spinta sulla vita !”

Botte Napolitaine*

Pré requis : Escrime à l'épée seule.
Description : Froissement (1-1), Botte (1) x2.
Puissance : 10 ou 4 chiffres identiques. Imparable.
Effet : foudroie l'adversaire.
Explication : Fabris privilégiait une posture basse et des mouvements directs, visant à surprendre et à contrôler l'adversaire.
“semplicità ed efficienza ! “

Botte Romaine*

Pré requis : Escrime à l'épée seule.
Description : Froissement (1-1), Remise (1-1-5),
Puissance : 10 ou 4 chiffres identiques. Imparable.
Effet : foudroie l'adversaire.
Explication : Pallavicini mettait l'accent sur la précision et la rapidité, préfigurant le passage à la petite épée de cour (smallsword).
“ pax romana !”

Botte de Sienne*

Pré requis : Escrime à l'épée seule.
Description : Parade (0), Froissement (1-1), Remise (1-1-5),
Puissance : 10 ou 4 chiffres identiques. Imparable.
Effet : foudroie l'adversaire.
Explication : l'école de Ferro, se caractérisait par des mouvements économes, une posture droite et une grande importance accordée à la contre-attaque après une parade.
“uccidere in modo efficace ! “

Botte Vénitienne*

Pré requis : Escrime à l'épée seule.
Description : Parade (0), Battement (1-1), Redoublement (1-1-5),
Puissance : 10 ou 4 chiffres identiques. Imparable.
Effet : foudroie l'adversaire.
Explication : l'enseignement d'Alfieri, était axé sur la fluidité, la rapidité et l'adaptabilité, avec une attention particulière portée à la défense et à la contre-attaque.
“Venezia risponde ! “

*Botte d'école d'escrime: estocade 2

Universelle

Botte du Chant du Cygne*

Pré requis : Escrime à l'épée seule.

Description : Serrer la mesure (1-0), Froissement (1-1), Botte (1).

Puissance : 10 ou 4 chiffres identiques. Imparable.

Effet : foudroie l'adversaire.

Explication : Botte de la confrérie du Cygne, elle se caractérise par son audace en 3 mouvements.

« Jouons le dernier acte. »

Botte du chas d'aiguille

Pré requis : Escrime à l'épée seule.

Description : Invite (1-5), Esquive pivot : demi-volte (1-5-0), Botte de Tierce (1).

Puissance : 10 ou 4 chiffres identiques. Imparable.

Effet : L'adversaire est désarmé et son bras porteur de l'arme subit une blessure Grave.

Explication : L'attaquant engage le fer de son adversaire presque en parallèle, en position de tierce hardie. Il laisse ainsi volontairement une ouverture, mais esquive le coup pour placer un adroit estoc en plein sur le poignet adverse, qui lâche immédiatement son arme.

« Battu à plate couture. »

Botte de la Fleur de Nuit

Pré requis : Escrime à l'épée seule.

Description : Parade du Cercle (0-0), Feinte : une, deux... (5-5-0), Esquive pivot : demi-volte (1-5-0), Botte (1).

Puissance : 10 ou 4 chiffres identiques. Imparable.

Effet : foudroie l'adversaire.

Explication : Le pratiquant commence par une parade circulaire, créant une illusion de flou et rendant difficile pour l'adversaire de prévoir la direction exacte de l'attaque. Ensuite il déclenche une feinte habile pour tromper l'adversaire. Lorsque l'adversaire tente d'exploiter une ouverture apparente, le maître d'armes riposte avec une rapidité éclair, profitant du mouvement continu de la "Fleur de Nuit".

Botte de la Mesure

Pré requis : Escrime à l'épée seule.

Description : Feinte : Menacé-coupé (5-5-0), Esquive pivot : demi-volte (1-5-0), Parade de Prime (0), Botte (1)

Puissance : 10 ou 4 chiffres identiques. Imparable.

Effet : foudroie l'adversaire

Explication : L'escrimeur commence par une feinte avec une fausse attaque, pare et riposte en faisant un quart de volte tout en parant de prime et il termine en coupant au frontal.

« Un, deux, trois, quatre et c'est fini. »

Botte du Revers d'infortune

Pré requis : Escrime à l'épée seule. Contre deux adversaires uniquement.

Description : Serrer la mesure (1-0), Parade de Quinte (0), Esquive pivot : Demi-volte (1-5-0), Coup circulaire (1), botte (1).

Puissance : 10 ou 4 chiffres identiques. Imparable.

Effet : foudroie les deux adversaires.

Explication : L'attaquant est face à deux adversaires : il s'engage avec le premier, pare en quinte l'assaillant de gauche en tournant le dos à l'autre, après avoir fait un quart de tour. Puis il effectue un nouveau quart de tour rapide comme l'éclair tandis que le second assaillant attaque, esquivant le coup pour le laisser porter vers le premier adversaire, qui se retrouve blessé par son propre allié. Enfin, ainsi libéré du premier, l'attaquant envoie un coup de taille dans la gorge du second, et une botte pour achever le premier. Ces derniers se retrouvent hors combat.

« Très impressionnant ! »

*Botte d'école d'escrime: estocade 2

« La véritable nuit est dans le cœur des fleurs.

»

Escrime à l'arme & à la dague

Ecole italienne

Botte Ombra Ardente

Pré requis : Escrime à l'arme & dague. Posséder le trait de réputation « combat à l'arme et à la dague ».

Description : Feinte : Menacé au-dessus des armes, Passe et Coup de dague (2-2), Passe et Coup de dague (2-5), Commandé de Tierce (2).

Puissance : 10 ou 4 chiffres identiques. Imparable.

Effet : foudroie l'adversaire.

Explication : En utilisant des mouvements subtils et des esquives calculées, le praticien attire l'adversaire vers l'ouverture apparente. L'utilisation habile de la rapière pour dévier légèrement les attaques adverses contribue à renforcer l'illusion de vulnérabilité. Au moment crucial de l'attaque de l'adversaire, le maître d'armes utilise sa main gauche de manière inattendue. Plutôt que de simplement parer, la main gauche s'engage de manière précise, effectuant une série de mouvements fluides pour détourner l'attaque tout en créant une opportunité pour une contre-attaque. Pendant que la main gauche manipule l'arme de l'adversaire, la rapière du praticien trouve une ouverture dans la défense adverse. Une piqure rapide et précise est portée, touchant l'adversaire là où il s'y attend le moins.

« scacco matto in tre mosse. »

Botte d'Orséac**

Pré requis : Escrime à l'arme & dague. Posséder le trait de réputation « combat à l'arme et à la dague ».

Description : Commandé de Tierce (2), feinte : Menacé au-dessus des armes, Passe et Coup de dague (2-2), Passe et coup de Dague (2-5).

Puissance : 10 ou 4 chiffres identiques. Imparable.

Effet : foudroie l'adversaire.

Explication : L'escrimeur prend le fer de son adversaire avec son arme la plus longue après son coup d'attaque pour maintenir sa lame en hauteur, et dégager le flanc. Puis il se fend avec la main tenant la dague pour perforer les côtes de son ennemi, en tournant autour de lui. La main gauche ou dague devient ici arme d'attaque au lieu d'arme de parade. Bref, une adaptation du style italien par la famille d'Orséac.

« Qui a dit qu'il ne fallait pas tourner autour du pot ? »

** Botte française familiale, peut être trouvé dans un traité (voir LdR PNV2), ou à la discrétion du MJ faire une aventure familiale avec la botte en récompense... Où la subir et mourir.

N.B: la rareté du nombre de bottes est due à la difficulté et à l'avantage d'avoir deux armes, mais aussi au déclin de l'école italienne au profit de la française et dans une moindre mesure espagnole (la Dextreza). Cependant, le MJ est libre d'en créer.

Escrime à deux armes

Ecole italienne

Botte de Milano

Pré requis : Escrime à deux armes. Posséder le trait de réputation « combat à deux armes ». **Deux armes identiques.** Contre **deux adversaires uniquement.**

Description : Riverso (D) au-dedans des armes, Passe et Botte de Quarte Basse (O) (1-2), Menacé (D) au-dedans des armes, Passe et Botte de Quarte basse (O) (1-1-2), volte (D) et Mandritto (O) au-dehors des armes (1-2-2).

Puissance : 10 ou 4 chiffres identiques. Imparable.

Effet : Foudroie les **deux** adversaires.

Explication : Après s'être muni d'une deuxième arme identique à celle déjà en main, le flamboyant escrimeur engage le fer avec ses 2 adversaires. Dans un premier temps, il attire sur lui ses ennemis en reculant légèrement, et en leur laissant croire à une ouverture possible (parades instinctives). Puis au déclenchement de la botte, il les attaque tous les deux au même moment en flèche.

“ Deux contre un ? Egalisons les chances, voulez-vous ? ”

N.B: la rareté du nombre de bottes est due à la difficulté et à l'avantage d'avoir deux armes, mais aussi au déclin de l'école italienne au profit de la française et dans une moindre mesure espagnole (la Dextreza). Cependant, le MJ est libre d'en créer.