L'ART DE L'ESCRIME NOUVELLES REGLES

Tous les escrimeurs à l'épée seule, peuvent choisir la localisation sans aucun malus s'ils possèdent botte ou coup circulaire.

Pour les manœuvres de **niveau 1 : 2 succès ou un succès et une** opportunité.

Exemple : De Vercourt qui possède deux manœuvres de niveau 1 : Dégagement (5) & Parade de Quarte (0)

fait 4,6,8,8. Aucune opportunité mais deux succès. Il peut donc choisir une des deux manœuvres.

S'il avait fait 5,8,8,9 donc 1 succès et 1 opportunité il ne peut faire que Dégagement.

Pour les manœuvres de **niveau 2 : 2 succès et 1** opportunité.

Exemple : De Vercourt qui possède trois manœuvres de niveau 2 : Battement (1-1), Passe (5-5) & Parade du Cercle (0-0)

Il fait 1,4,8,0. Trois succès et deux Opportunités : Il peut soit faire Battement, soit Parade du cercle mais en aucun cas Passe.

Pour les manœuvres de **niveau 3 : 3 succès et 1** opportunité.

Exemple : De Vercourt qui possède deux manœuvres de niveau 3 : Redoublement (1-1-5) & Saisissement (1-5-5)

Il fait 3,5,6,9 : trois succès et 1 opportunité qui compose les 2 manœuvres. Il peut choisir l'une des deux manœuvres.

Il fait 3,6,6,7 : quatre succès et aucune opportunité qui compose les 2 manœuvres. Il ne peut que choisir des manœuvres de niveau 1.

Pour les **bottes secrètes : 4 succès et 1** opportunité.

Exemple : De Vercourt qui maîtrise la botte de Nevers, fait 1,2,5,9. Quatre succès, et deux opportunités que compose la botte, il peut la faire.

Les **bottes secrètes** ne se font que contre un seul adversaire, sauf si c'est précisé le contraire. Voir effet de la botte secrète.

La **botte secrète** se décompose comme suit :

- **Pré requis** : conditions *sine qua non* pour la déclencher.
- **Description** : Succession intelligente et cohérente de manœuvres d'escrime (de trois mini à cinq max.) qui la compose.
- **La puissance** : la somme des manœuvres qui la compose.
10 ou 4 chiffres identiques : imparable
7 à 9 : parade au mur.
4 à 6 : parée par parade du cercle uniquement
- **Effet** : Ce qu'elle fait à l'adversaire.
- **Explication** : côté narratif et visuel de la botte secrète.

Voir feuille bottes secrètes

AVANTAGES : ARMES

p.135 Armes blanches

p.130/131

Armes blanches

1-3. Apparat (bonus social : tests sociaux F+2)

4-5. Légèreté (Facilité +1)

6. Trempe (sabre et épée uniquement, +1 Succès sur manœuvres d'escrime)

7. Qualité de l'acier (dégâts+1)

8. Equilibre (Efficacité +1D)

9-10. Protection de la main armée (+1 point d'armure au bras G ou D)

Armes à feu

10. Facilité de recharge (-1TC, 1fois)

Expérience (p.139)

Expérience pratique

Escrime : à chaque fois qu'il réalise une botte secrète il coche **trois** cases.

***Ecole d'escrime : Estocade 1 : 3** adversaires maximum (p.153).

***Ecole d'escrime : Estocade 2** : voir les bottes spécifiques avec le MJ, feuille bottes secrètes.