

Bottes d’escrime

Version d’avril 2008 (Enaménil) - MJ Seulement !

Bottes d’escrime	1
Botte courantes	2
1. Désarmement sauvage	2
2. Désarmement subtil	2
3. Coup à la tête (attaque assommante)	2
4. La botte du cobra (ou botte de l’attaque éclair)	2
5. La morsure de la vipère (ou botte de la riposte double).....	2
6. L’arc bifide	2
7. Botte des cavaliers d’Anorien.....	2
8. Feinte simple	2
9. Feinte de corps.....	2
10. Piqûre du scorpion	2
11. Tourbillon vertical	2
12. Tourbillon frontal	3
13. Tourbillon de taille et d’estoc	3
Bottes rares	3
14. Le souffle du vent d’est (Targuis) – botte de désarmement.....	3
15. Feinte retournée en deux temps	3
16. Coup de bouclier.....	3
17. Coup de boutoir	3
18. Feinte sur parade de bouclier	3
19. Feinte de parade / Feinte d’esquive	3
20. Lancette Zélout (Zélout, archipel des volcans).....	4
21. Epines Zélout (Zélout, archipel des volcans).....	4
22. Riposte sur erreur.....	4
23. La frappe de Lirvas (Gardes d’Acier).....	4
24. Le coup du ciseau (Gardes écarlates)	4
25. L’erreur fatale - Escrimeur supérieur et Grands-Maîtres seulement.....	4
26. Morsure du Cobra (Danseur de Grythal)	4
27. Dard Anorien (Lance d’argent)	4
28. Le moulinet Anorien (Gardes d’argent).....	4
29. La riposte Anorienne (Gardes d’argent)	4
30. La prise de la glace (Guerrier des neiges).....	4
31. Crochetage de Karak-Ur (Gardes impériaux nains et maîtres nains).....	5
32. Prix du sang (Guerriers érédiens)	5
Bottes secrètes	5
33. La botte de la plume et de l’enclume (Targuis) – feinte	5
34. La parade routinière (Mercenaires ou Azghar).....	5
35. La botte de maître Gyslain (Paléon)	5
36. Botte d’aveuglement (Paléon ou ou Ered-Dur)	5
37. La Saisie de Sombort-de-Dal (Paléon ou Garde de cristal)	5
38. La frappe de Sombort-de-Dal (Paléon ou Gardes de cristal).....	5
39. Le coup du manchot (Mercenaire ou Ered-Dur).....	5
40. La frappe de Lirvas (Gardes d’Acier).....	6
41. Blocage de Lame (Gardes écarlates)	6
42. Entrave par Bouclier (Paladins).....	6
43. Esquive de Cristal (Gardes de cristal).....	6
44. Parade de projectiles magiques (Gardes de cristal)	6
45. Botte du saphir (Compagnons bleus).....	6
46. Botte de maître Volcolo (Azghar)	6
47. La fureur Anorienne (Lances d’argent)	6
48. La série funèbre d’Anorien (Gardes d’argent).....	7
49. Le coup de boule de Kariank (Mages militaires nains)	7
50. La chasse aux libellules (Gardes impériaux nains).....	7
51. La réception de charge de Maître Sulk (Ered-Dur).....	7

Une question, une remarque ou commentaire ? Ne pas hésiter : supra@sden.org
Ou sur le Yahoo group Kalidhia : <http://fr.groups.yahoo.com/group/Kalidhia>

Récapitulatif des bottes d'escrime de Kalidhia

MJ Seulement !

Botte courantes

1. Désarmement sauvage

Améliore les chances de désarmer un adversaire en blessant le bras qui utilise l'arme. L'attaque se fait à -4 avec PI+2. Si elle est réussie et non contrée, l'adversaire doit réussir un lancé de D20 sous SE-PI totaux pour ne pas lâcher son arme. Par contre, comme l'attaque vise à désarmer et non à tuer, seuls la moitié de PI seront pris en compte pour calculer les BL subies.

2. Désarmement subtil

Améliore les chances de désarmer un adversaire sans trop le blesser. L'attaque se fait à -4, si elle est réussie et non contrée, le personnage et son adversaire doivent faire un conflit d'Adresse. Si l'attaquant gagne le conflit, il parvient à retirer l'arme de son adversaire.

3. Coup à la tête (attaque assommante)

Améliore les chances d'assommer un adversaire. L'attaque se fait à -4 avec PI+2, si elle est réussie et non contrée, elle vise automatiquement la tête. Si la victime parvient à réussir un jet sous SE-PI, elle reste consciente mais perd les points de vie liés à l'éventuelle blessure. Si elle rate le jet, elle s'évanouit mais ne perd pas de points de vie.

4. La botte du cobra (ou botte de l'attaque éclair)

Après une bonne défense, non seulement la charge est brisée mais l'escrimeur peut tenter de porter deux éclairs simultanés à Att-2, PI-2 (qui ne comptent que pour une vis-à-vis du ndc) puis poursuivre sa charge. Même si les deux attaques éclairs sont simultanées, l'adversaire doit les considérer comme des attaques différentes (attention à la limitation du nombre de défenses par round).

5. La morsure de la vipère (ou botte de la riposte double)

Variante de la botte du cobra, adaptée aux ripostes de l'école d'Ered-Dur.

Cette botte ne peut pas être utilisée sur la riposte de l'école d'escrime d'Azghar. Elle ne peut être suivie d'une botte du cobra.

6. L'arc bifide

Variante de la botte du cobra, adaptée aux ripostes sur esquive de l'école de la Furie dansante. Ne peut être portée que si l'utilisateur possède deux armes (une dans chaque main). Il porte alors une attaque avec chaque main.

7. Botte des cavaliers d'Anorien

Pré-requis : au moins 75% en Equitation, connaître une école de combat monté.

Le cavalier charge et frappe son adversaire, tout en continuant son chemin. Puis il fait demi-tour pour recommencer. S'ils ne sont pas montés, ses adversaires ont un ndc réduit à 1 car ils ne peuvent frapper qu'un coup avant que le cavalier soit hors de portée (s'ils sont sur une monture, leur ndc est simplement réduit de 1). Seule une bonne défense, permet de briser la charge et donc d'annuler cette botte, qui sinon peut être retentée l'Assaut suivant.

8. Feinte simple

Dans une première attaque, le maître d'arme feinte, sans porter son coup. Puis il porte un deuxième coup, parfaitement ajusté.

Pré-requis : avoir une Adresse modifiée d'au moins 12.

- 1^{ère} attaque, le coup n'est pas vraiment porté : Att+4, pas de blessure (seuil de donne défense contre cette attaque = Def-8).

- 2^{ème} attaque : si réussie, devient automatiquement une bonne attaque, si raté devient une attaque normale (seuil de donne défense contre cette attaque = Def-8).

9. Feinte de corps

Dans une première attaque, le maître d'arme feinte, sans porter son coup. Puis il effectue une rotation sur lui-même tout en essayant de passer sur le côté de son adversaire. Il porte alors de rapides coups de taille, ce qui termine sa charge.

Pré-requis : avoir une Adresse modifiée d'au moins 14 et une compétence d'Acrobatie d'au moins 50%. Ne peut s'utiliser avec une arme à 2 mains, un pavois ou une armure d'écailles ou de plaques.

- 1^{ère} attaque, feinte destinée à passer les défenses de son adversaire : Att+2, S b Att-2, PI-4 (seuil de donne défense contre cette attaque = Def-8). L'adversaire ne peut pas utiliser de botte de défense, ni porter de riposte en cas de bonne défense (Azghar, Ered-Dur ou Furie dansante).

- Attaques suivantes : PI+2, pas de riposte possible. Le personnage attaqué ne bénéficie plus de bonus de bouclier ou de protection liés à une école d'escrime.

10. Piqûre du scorpion

Le maître parvient à blesser légèrement son adversaire à chacune de ses bonnes parades.

Pré-requis : avoir une Adresse modifiée d'au moins 12.

Si le maître réussit une bonne parade, son adversaire est légèrement coupé ou sonné et subit 2BL.

11. Tourbillon vertical

Pré-requis : utiliser deux armes

Charge simultanée avec les deux armes, l'une visant le haut, l'autre visant le bas. Le NdC sera de 2x3 pour un ambidextre, sinon, simplement de 2x2. Les deux attaques seront résolues individuellement pour chaque étape de la charge. La première attaque se fait sans malus, la seconde à -2 et la troisième à -4.

Limitation : si deux attaques d'une même charge sont parées ou ratées, l'attaquant ne peut plus faire de parade avec arme pour cet assaut.

12. Tourbillon frontal

Pré-requis : utiliser deux armes

Charge simultanée avec les deux armes en faisant tourner les deux armes par d'amples moulinets de la main. Le NdC sera de 2x3 pour un ambidextre, sinon, simplement de 2x2.

Les deux attaques seront résolues individuellement pour chaque étape de la charge (Att-2, PI-2). L'adversaire aura un malus de -2 pour se défendre, sauf s'il choisit de ne pas porter d'attaque et de se concentrer sur sa défense.

13. Tourbillon de taille et d'estoc

Pré-requis : utiliser deux armes

Charge simultanée avec les deux armes en portant à la fois une série d'attaque de taille et une série d'attaque d'estoc. Le combattant peut ainsi porter NdC attaques de taille et NdC/2 attaques d'estoc.

Les deux attaques seront résolues individuellement pour chaque étape de la charge (Att-2). L'adversaire aura un malus de -2 pour se défendre sauf s'il choisit de ne pas porter d'attaque et de se concentrer sur sa défense.

Bottes rares

14. Le souffle du vent d'est (Targuis) – botte de désarmement

Si la réussite à la parade avec arme ou bouclier se fait sous un seuil de -10 par rapport au score de base (soit -5 par rapport au seuil de bonne parade classique), conflit d'adresse entre les deux combattants : -2 si le personnage à moins de 30% en combat armé, +2 si le personnage est maître d'arme. Si l'utilisateur de la botte gagne le conflit, l'arme est projetée à 1D6 mètres, si c'est l'adversaire qui gagne le conflit, il garde son arme en main mais aura -2 à ses indices de combat à l'assaut suivant.

15. Feinte retournée en deux temps

Dans une première attaque, le maître d'arme feinte, sans véritablement porter son coup. Puis il fait un pas de côté et porte un coup haut et un coup bas, ce qui termine sa charge.

Pré-requis : avoir une Adresse modifiée d'au moins 14 et au moins 50% en Acrobatie, ne pas utiliser de pavois ou d'armure d'écailles ou de plaques.

- 1^{ère} attaque : Att+2, PI-4 (seuil de bonne défense contre cette attaque = Def-8).

- Puis deux coups portés de façon simultanée : Att+2, S. b. Att+2, Loc+2 (soit +5 si bonne attaque), PI+2. (Def-8. pour l'adversaire).

Limitation : comme l'utilisateur effectue une rotation acrobatique à portée de son adversaire, il lui ouvre une partie de ses défenses et aura -4 à tous ses indices de défense au round suivant (si son adversaire est toujours en état de combattre).

16. Coup de bouclier

Pré-requis : utiliser un bouclier de guerre, en métal type targe, écu ou pavois. Avoir au minimum 15 en Force et au moins 50% en Combat à mains nues.

S'utilise après une bonne attaque non contrée ou quand l'adversaire vient de faire une maladresse. Autorise une frappe avec le bouclier, sans entamer le ndc, ni les CS du bouclier.

Remarque : le coup de bouclier est une attaque d'estoc : les modificateurs d'attaque des boucliers de combat sont de -4 et les dommages sont de 1D + B. dom (plus éventuellement un bonus de bonne attaque et éventuellement un bonus pour les boucliers de qualité).

17. Coup de boutoir

Pré-requis : utiliser un bouclier de guerre, en métal type écu ou pavois. Avoir au minimum 16 en Force.

S'utilise après une bonne attaque non contrée. Coup brutal, associé à un conflit de Force (utilisateur botte) contre Constitution (adversaire). Si l'adversaire perd le conflit, il chute et n'aura pas de défense contre l'attaque suivante.

18. Feinte sur parade de bouclier

Le maître qui utilise cette botte procède en deux temps, dans sa première attaque, il feinte et ne porte pas vraiment son coup. Si l'adversaire, qui ignore que le coup n'est pas vraiment porté, bloque l'attaque avec son bouclier, alors le maître porte sa botte (si l'adversaire n'a pas réussi une bonne défense). Continuant sa charge, le maître frappe son adversaire d'un coup vif (attaque de taille) dans une zone découverte par l'utilisation du bouclier pour la parade du coup précédent.

Pré-requis : Avoir au minimum 15 en Force et au moins 13 en Adresse. L'adversaire doit se battre en utilisant un bouclier.

1^{ère} Attaque : Att+2, Loc -2, PI -4, attaque ne pouvant être critique.

2^{ème} Attaque : Att-2, Loc+2 (soit +5 si bonne attaque) et PI+5. Ne peut être parée avec le bouclier.

19. Feinte de parade / Feinte d'esquive

Alors qu'il vient de réussir ses deux dernières parades (avec arme ou bouclier), le maître décide de faire une esquive afin de tromper son adversaire. Celle-ci bénéficiera d'un bonus exceptionnel de +4.

La botte Feinte d'esquive est identique mais inversée (après deux esquives, le maître fait une parade à+4).

20. Lancette Zélout (Zélout, archipel des volcans)

Pré-requis : Avoir au minimum 13 en Adresse modifiée, avoir au moins 90% en lancer catégorie n°4.

A chaque fois que son adversaire rate une attaque lors du début de sa charge, le maître peut lui lancer une fléchette ou une lancette, prise sur un fourreau de manche ou déjà tenue en main.

21. Epines Zélout (Zélout, archipel des volcans)

Pré-requis : Avoir au minimum 13 en Adresse modifiée, avoir au moins 90% en lancer catégorie n°4.

Fait une attaque feintée à -4 (contre une bonne Def-8) et ne porte pas son coup au maximum (PI-2). Par contre, l'attaquant à profiter de la feinte pour lancer à terre des petits « *clous de poursuite* » qu'il tenait en main. Ceux-ci se répandent aux pieds de son adversaire qui doit faire un jet sous Adresse modifiée pour éviter de marcher dessus. En cas d'échec, celui-ci subit un nombre de points de BL égal à sa marge d'échec et -2 à son ndc pour l'assaut suivant (ndc-1 seulement s'il a réussi). A noter que ces petites

22. Riposte sur erreur

Pré-requis : avoir au minimum 12 en adresse modifiée.

Quand un adversaire fait une maladresse de combat, le maître escrimeur sait profiter de cette opportunité. Il porte alors une attaque supplémentaire à -2 (en attaque).

23. La frappe de Lirvas (Gardes d'Acier)

A cheval, le Garde d'Acier est capable de frapper un autre cavalier avec son bouclier pour le faire tomber. L'attaque se comporte comme la technique du coup de bouclier, et peut conduire à la chute de cheval de l'adversaire. Attention, cette botte comporte aussi un risque puisqu'elle demande le passage à une position instable et demande un jet réussi en Equitation-20% sous peine de perdre son bouclier (ou de chuter soi-même de cheval).

24. Le coup du ciseau (Gardes écarlates)

Le combattant doit posséder une compétence d'au moins 90% en combat armé. Cette botte est enseignée gratuitement aux Gardes écarlates ou contre une rétribution allant d'environ 250 or (1 semaine d'apprentissage).

Cette botte est rare mais son usage se répand de plus en plus sur Kalidhia en raison du succès grandissant du combat à 2 armes.

Cette technique ne peut s'effectuer que si le combattant utilise deux armes. Elle consiste à croiser ses deux armes pour parer un coup, alors que celui-ci serait imparable normalement : comme le serait un coup porté par un adversaire beaucoup plus grand que soit (de plus de deux mètres) ou par avec grande arme (voir les règles de combat au corps à corps). Cette technique ne peut être utilisée qu'avec des armes des catégories n° 1, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 19 et 20. Toutes les mixités d'armes et de catégories sont possibles sauf pour les n°19 et 20.

25. L'erreur fatale - Escrimeur supérieur et Grands-Maîtres seulement

Quand un adversaire fait une maladresse de combat et se trouve dans l'incapacité de se défendre contre le prochain coup porté, le maître escrimeur sait profiter de cette opportunité. Alors, portant un coup puissant, il frappe son adversaire avant que celui-ci n'ait pu se remettre de son erreur. Attaque à +2, si l'attaque est une bonne attaque, le coup devient alors automatiquement une blessure critique.

26. Morsure du Cobra (Danseur de Grythal)

Quand le combattant qui maîtrise cette botte vient de réussir une bonne défense, alors, non seulement il brise la charge de son adversaire, mais en plus, il se place dans une position d'initiative favorable. Ainsi, lors de la première attaque de sa prochaine charge (celle qui suit la bonne défense) il peut porter une attaque avec ses deux armes simultanément (Att-2, PI-2) que l'adversaire doit considérer comme des attaques faites par deux adversaires différents (attention à la limitation du nombre de défenses par round) et contrer avec un malus de -2 s'il veut se défendre contre chacune.

27. Dard Anorien (Lance d'argent)

Le cavalier sait se concentrer à cheval pour lancer ou tirer. Il fait un Test de Volonté sans modificateur pour bénéficier d'un bonus de +2 au tir ou au lancer. Ce qui annulera d'éventuels malus liés à son déplacement ou lui donnera un bonus supplémentaire pour toucher sa cible.

28. Le moulinet Anorien (Gardes d'argent)

L'attaque de taille se fait avec un coup très large qui affecte non seulement une cible, mais aussi, une seconde cible, située à côté d'elle (et à portée). Le premier défenseur s'il réussit une bonne défense, épargne son voisin du coup car celui-ci est dévié ou stoppé. Par contre, si le coup n'est pas stoppé, le second défenseur doit tenter une défense, s'il lui en reste une ou subir le coup (avec PI-2).

29. La riposte Anorienne (Gardes d'argent)

Après une bonne parade, l'attaque suivante se fait en faisant virevolter l'arme. Celle-ci gagnera alors un bonus de PI+2.

30. La prise de la glace (Guerrier des neiges)

Pour l'exécuter, le guerrier doit avoir un score minimum de 70% en Lutte, il doit aussi avoir une arme utilisable à une main seule et une main libre. Même si en réalité, il peut très bien décider se lâcher son arme seulement au moment d'une esquivé critique pour porter la prise. Sur une esquivé-8, le combattant peut utiliser sa main libre pour bloquer le bras de son adversaire, se placer et frapper sans que le personnage dont le bras est bloqué puisse s'en servir pour le combat. Tant qu'il bloque le bras de son adversaire, le personnage qui a porté la botte bénéficie d'un bonus de 2 points en attaque d'estoc. Son adversaire se retrouvant incapable de frapper ou d'utiliser le bras bloqué, tant qu'il ne se sera pas dégagé de la prise. Lors de son assaut, le person-

nage bloqué pourra essayer de se dégager et pour cela devra gagner un conflit de Force avec aux moins deux points de réussite (une tentative par assaut). Après trois assauts, le guerrier qui a porté la botte doit réussir un jet sous 50%-différence des scores de lutte, en cas de réussite, la prise se transforme en clef de bras et en cas d'échec, le personnage bloqué se voit libéré.

31. Crochetage de Karak-Ur (Gardes impériaux nains et maîtres nains)

Le combattant doit manier une hache à une main. Sur une bonne attaque réussie, le personnage choisi de ne pas toucher mais de bloquer avec sa hache l'arme ou le bouclier de son adversaire (Conflit entre les deux score de Force). Il peut alors poursuivre sa charge avec sa seconde main. L'immobilisation dure tant que le personnage gagne le conflit et durant ce temps, l'adversaire ne peut parer avec cette arme et aura un malus de 4 points à ses esquive, à moins qu'il ne lâche l'arme bloquée par la hache.

32. Prix du sang (Guerriers érédiens)

Le maître se met volontairement en danger afin de se mettre en position de force sur le coup suivant. Sur une blessure grave, il peut utiliser cette botte pour faire gagner 1D6PI à son adversaire, si l'adversaire peut encore frapper, celui-ci aura en plus un bonus de +2 en Attaque et en PI (la botte s'utilise donc surtout en fin de ndc de l'adversaire). A son tour d'attaquer, le combattant qui s'est sacrifié pourra se mettre en position d'harcèlement et avoir un bonus de +3PI à ses attaques de l'assaut suivant.

Bottes secrètes

33. La botte de la plume et de l'enclume (Targuis) – feinte

Pré-requis : 100% en combat arme, 12 en force et 12 en adresse modifiée.

Botte en deux temps (ndc limité à 2 pour cet assaut).

- la première attaque se fait à Loc -2, PI-3, l'adversaire se défend à -2, avec un seuil de bonne défense de -8 (-3 par rapport au seuil de bonne défense normal).

- la seconde attaque se fait avec un bonus de 2 points en Attaque et seuil de bonne Attaque, Loc+2, impact critique de 18 à 20 sur la table des impacts graves, PI+2.

34. La parade routinière (Mercenaires ou Azghar)

Pré-requis : pour Escrimeur supérieur et Grands-Maîtres.

Le maître rate volontairement deux parades et trompe ainsi l'adversaire en lui faisant croire à une faiblesse dans sa défense. Alors, durant le même combat (et contre le même adversaire), il aura droit à une parade automatique sur un coup de son choix, quel qu'il soit.

35. La botte de maître Gyslain (Paléon)

Cette botte se porte à la suite d'une bonne attaque qui n'a pas été contrée par l'adversaire (il faut donc encore pouvoir attaquer après la bonne attaque non contrée).

Pré-requis : pour Escrimeur supérieur et Grands-Maîtres.

Le maître peut décider de faire la prochaine attaque de son ndc sur un autre adversaire qui est proche de lui. S'il s'agit de la première fois où cet adversaire subit cette botte par ce maître, celui-ci sera surpris de se faire attaquer aussi abruptement et aura un malus de 2 points à sa défense contre le premier coup.

36. Botte d'aveuglement (Paléon ou ou Ered-Dur)

Cette botte se porte à la suite d'une bonne attaque qui n'a pas été contrée par l'adversaire (il faut donc encore pouvoir attaquer après la bonne attaque non contrée). Il s'agit d'une attaque au visage, non pas dans le but de blesser grièvement, mais de faire une blessure au niveau des yeux afin d'aveugler temporairement.

Pré-requis : pour Escrimeur supérieur et Grands-Maîtres. L'utilisateur doit posséder au moins 100% en combat armé. Ne peut s'utiliser que contre un adversaire de même taille ou plus petit.

Effet : Attaque à -4, touchant automatiquement la tête en cas de réussite. Le personnage touché doit faire un jet sous SE-PI et en cas d'échec subir un malus égal à sa marge d'échec (pour 2D6Ass).

37. La Saisie de Sombort-de-Dal (Paléon ou Garde de cristal)

Pré-requis : pour Escrimeur supérieur et Grands-Maîtres ayant au moins 110% en combat armé, avoir une Force d'au moins 16 et une compétence de combat à mains nues à au moins 80%. Enfin, il doit avoir sa main secondaire libre.

Sur une bonne attaque, le maître peut décider de ne pas porter un coup classique mais, avec sa main libre, de saisir le bouclier, le poignet ou l'arme de l'adversaire. Il faut ensuite voir si le bouclier est arraché, le poignet blessé, l'arme désarmée, etc.

L'utilisation d'un coup de pugilat ou d'art martial peut être envisagé soit pour briser le poignet qui tient le bouclier ou pour amplifier l'effet du coup porté au visage, voire pour effectuer une projection.

38. La frappe de Sombort-de-Dal (Paléon ou Gardes de cristal)

Pré-requis : pour Escrimeur supérieur et Grands-Maîtres ayant au moins 110% en combat armé. Avoir une Force d'au moins 16 et une compétence de combat à mains nues à au moins 80%. Enfin, la main secondaire doit être libre.

Sur une bonne attaque, le maître peut porter un coup simultané au visage de celui-ci avec la poignée de son arme principale : PI = 1D+Bonus aux dommages.

39. Le coup du manchot (Mercenaire ou Ered-Dur)

L'attaquant qui utilise cette botte se brime volontairement, il porte ses attaques avec ndc-1, Att-2, et PI-2. Mais quand son adversaire l'attaque à son tour et que celui-ci rate une attaque, le maître réagit à cette opportunité et frappe le bras armé de son adversaire, qui vient de se découvrir maladroitement.

Pré-requis : pour Escrimeur supérieur et Grands-Maîtres ayant au moins 110% en combat armé et être au moins possesseur du titre de maître supérieur. Le personnage qui utilise cette botte doit posséder une force d'au moins 16 et une compétence de combat à mains nues d'au moins 80%.

Effet : Attaque à -4, Localisation au bras, PI+5. Si PI > SD, l'adversaire doit lâcher son arme et subir une séquelle simple. Si PI > SE, l'adversaire doit réussir un jet sous Constitution, sinon, il subit une séquelle grave (et non plus une séquelle simple).

40. La frappe de Lirvas (Gardes d'Acier)

Technique développée par Lirvas, un des premiers Garde d'acier. Elle ne s'utilise que contre les adversaire équipés d'une arme à une main. Cette botte est enseignée secrètement dans la Garde depuis 4000 ans et consiste à utiliser son bouclier au début d'une charge pour frapper d'un grand coup l'arme de son adversaire. L'assaillant doit réussir une bonne attaque d'estoc (un pavois de garde d'acier donne un malus d'attaque de -4 et correspond à une arme de la catégorie 18). Si le coup porte, celui-ci n'inflige pas de dommage, mais l'adversaire doit ensuite faire un test sous SD pour garder son arme en main. De plus, pour le reste de sa charge, l'attaquant bénéficie d'un bonus d'attaque de +2 et d'une Loc de +5 (au lieu de +3) et l'adversaire d'un malus de 4 points à sa parade avec arme. Si le jet pour le coup de bouclier fait une bonne attaque critique (ou 1), l'adversaire doit réussir un jet sous Constitution-PI pour ne pas lâcher son arme et ne pourra en tous les cas pas parer avec celle-ci.

41. Blocage de Lame (Gardes écarlates)

Exclusivement réservée aux Gardes écarlates, cette botte ne peut se maîtriser qu'avec un score de 100% en combat armé dans la catégorie n°19 (armes bifides elfiques) et elle ne peut utiliser que contre des armes qui peuvent être bloquée entre les deux lames de l'arme elfe. Cette technique permet au garde de bloquer l'arme de son adversaire entre les deux lames de sa dague bifide lors d'une bonne parade (avec un jet sous Adresse-4). Au round suivant (c'est à dire à l'attaque suivant de l'assaut), l'adversaire peut essayer de dégager son arme avec un jet d'Adresse -4 ou force l'elfe à laisser l'arme se dégager en gagnant un conflit Force/Force. Tant que l'arme de l'adversaire est bloquée entre les deux dents de la dague bifide, celui-ci ne peut l'utiliser pour parer. De plus lui et l'elfe auront un malus de 4 points à leur esquive (sauf si l'un des deux personnages lâche son arme).

42. Entrave par Bouclier (Paladins)

Pré-requis : utiliser un bouclier de guerre, en métal type écu ou pavois. Avoir au minimum 15 en Force et au moins 50% en Combat à mains nues.

L'utilisateur se donne un malus de 2 points en attaque. Si sa première attaque est bonne est non contrée, le paladin n'utilise pas son épée pour porter le coup, mais son bouclier (dommages de 1D + B. dom (plus éventuellement un bonus de bonne attaque et éventuellement un bonus pour les boucliers de qualité). Il presse alors fortement le bouclier contre le corps de son adversaire qui aura un malus de -4 à ses prochaines défenses pour l'assaut. Le paladin pourra prendre appui sur son adversaire pour appuyer ses coups qui bénéficierons d'un bonus de PI+2.

➤ *Cette botte peut s'utiliser avec une option offensive, ce qui diminue le nombre de coups portés mais augmente encore leur puissance et les chances de succès de l'attaque.*

43. Esquive de Cristal (Gardes de cristal)

Cette botte de défense, réservée aux gardes de cristal ne peut être maîtrisée que par les personnages possédant au moins 50% en Acrobatie (hors malus d'arme) et un score de 100% en combat armé. Elle ne peut s'exécuter qu'avec au minimum, d'un score de 14 minimum en Adresse. Lorsque le Garde de Cristal est pris pour cible par des projectiles magiques (boule de feu, d'impact, de glace, mais ne marche pas contre les sorts de zone et les souffles de dragon), cette technique lui permettra de tenter de les esquiver ce qui permettra d'en réduire les dommages de moitié Pour cela le Garde devra réussir un jet sous Volonté -4 puis un jet sous Esquive modifiée (avec un malus de -2 cumulatif par projectile s'il doit éviter plus d'un projectile par Assaut).

44. Parade de projectiles magiques (Gardes de cristal)

Cette botte est uniquement enseignée aux gardes de cristal et ne peut être utilisée que si le personnage manie une épée de cristal. Avec une bonne parade et un jet sous Volonté -2, cette botte permet de contrer un projectile magique ou un sort de zone. Le garde plaçant son arme comme s'il parait le coup, laissant le cristal magique de son épée disperser la magie du sort qui le visait. Le combattant peut tenter de parer 2 projectiles par assaut, puisqu'il s'agit de parades avec arme.

45. Botte du saphir (Compagnons bleus)

Après une bonne défense de l'arme de seconde main, l'attaquant doit réussir une bonne attaque, localisée aux jambes de son adversaire. Si cette attaque n'est pas contrée ou esquivée, et si la protection locale aux jambes ne dépasse pas 3, le compagnon, peut avec un jet sous Adresse -4, planter son arme dans le pied de l'adversaire. La blessure sera résolue normalement, mais en plus l'adversaire aura CC-2 et Course -20% pendant 1D6Ass (ce malus peut être doublé, si le compagnon arrive à passer sa botte une deuxième fois, car il visera alors l'autre pied.

46. Botte de maître Volcolo (Azghar)

Pré-requis : pour Escrimeur supérieur et Grands-Maîtres ayant au moins 110% en combat armé. Avoir une adresse modifiée d'au moins 13 et utiliser une arme courte pour la parade.

Alors qu'il vient de rater une parade avec son arme de seconde main, le maître peut essayer une deuxième fois une parade avec arme, mais cette fois avec son arme de première main. Son attaque au prochain assaut sera réduite de deux points.

47. La fureur Anorienne (Lances d'argent)

A la lance, lors d'une charge, un cavalier réussissant une bonne attaque avec un résultat de 1, 2, 3 ou 4 parvient à viser dans un défaut de l'armure et à y faire pénétrer sa lance. Le coup est alors jugé comme une perforation et une bonne attaque. Il reçoit

donc à la fois un bonus d'attaque grave et un bonus dépendant de la table des blessures critiques d'armes de combat à distance. Mais en plus, la protection de la zone visée est divisée par quatre ce qui aggrave d'autant les dommages subis mais aussi la gravité de la perforation potentielle. Cette botte est enseignée aux Lances d'argent et allie à merveille la rapidité de leur monture et la précision du coup du cavalier. On considère cette attaque comme une attaque d'estoc trouvant une faille dans la protection de l'adversaire et occasionnant de gros dommages de lacération.

48. La série funèbre d'Anorien (Gardes d'argent)

Si le combattant réussi à passer deux bonnes attaques consécutives, la troisième attaque se fera avec un retourné et en tenant l'arme d'une façon à gagner de la pression (une main sur la poignée, une main qui pousse le pommeau). L'attaque se fera alors soit en gagnant PI+1D, soit en divisant l'armure physique par 2. De plus, l'attaque sera critique sur un 18, 19 ou 20 sur la table des impacts graves.

49. Le coup de boule de Kariank (Mages militaires nains)

Si le personnage vient de passer une bonne attaque non contrée, puis qu'il réussit une nouvelle bonne attaque, il peut décider de ne pas utiliser son arme mais de donner un coup de tête à son adversaire. Les mages militaires portant un casque focus incassable, cela peut rendre le coup très efficace. Kariank-Ys-Khordan, l'auteur de ce coup était un des premiers nains mages militaires reconnus comme tel et comme il était aussi maître en pugilat et descendant du célèbre Khordan, inventeur de la lutte du même nom, sa façon de combattre devint légendaire parmi les nains.

50. La chasse aux libellules (Gardes impériaux nains)

Le maître qui utilise cette botte frappe en donnant de larges coups de taille en oblique. Il varie la vitesse de frappe et l'angle d'attaque. Pour esquiver ses attaques, ses adversaires ont un malus de 1 point et surtout leur seuil de bonne esquivé n'est plus de -5 mais de -8. Cette botte a été tout spécialement conçue pour les nains pour combattre les elfes durant la guerre qui les opposa. Certains nains sont même spécialisés dans cette technique de combat : « Les chasseurs de libellules » et ils utilisent cette botte de façon permanente sous la forme d'une école d'escrime.

51. La réception de charge de Maître Sulk (Ered-Dur)

Alors qu'il devrait avoir l'initiative lors d'un début de combat, le personnage qui maîtrise la botte ne profite pas de l'initiative mais se met en défense. Il bénéficie d'un bonus de +1 à sa défense, bonus qui passe à +2 si l'adversaire chargeait. Si le maître parvient à briser la charge adverse (avec une bonne défense), il bénéficie en plus d'un +1 à son attaque et à ses dommages (+2 s'il venait d'être chargé) pour sa charge suivante.