

Récapitulatif des bottes d'escrime de Kalidhia - MJ Seulement !

Version de Juillet 2010 (Enaméril P°)

Les bottes d'escrimes sont strictement réservées aux personnages qui peuvent prétendre au titre de maître d'armes (90% et plus en combat armé). Un maître d'arme peut apprendre 1 botte d'escrime par tranche de 5% à partir de 90% de compétence.

Si certaines de ces bottes sont librement enseignées dans les académies d'escrime (comme la botte du cobra, la botte de désarmement...), la plupart ne sont l'apanage que de rares maîtres ou de groupe d'élite spécialisés. Apprendre une botte prend environ une semaine de travail intensif avec un maître d'arme (qui connaît la botte) ou environ un mois avec un ouvrage d'escrime approprié. Dans une académie, apprendre une botte courante coûte en moyenne 250 or, 500 or pour les bottes inhabituelle, 1000 or pour les rares. Si l'escrimeur ne peut payer ce prix, qui correspond à un cours particulier, il peut suivre les entraînements groupés. Le prix est alors divisé par 5 ou 10, mais la durée d'apprentissage sera de l'ordre du mois.

Certaines bottes ne peuvent s'effectuer que dans des conditions particulières ou sont limitées à un type d'arme (épée longue, rapière, hache...). De plus, nombre de ces bottes se décomposent en plusieurs assauts avec des passes de préparation. Quand un maître utilise une botte qui se déroule en plusieurs attaques, s'il rate une attaque, il ne peut continuer sa charge et rate donc sa botte. De même, si l'adversaire réussit une bonne défense ou s'il connaît une parade à la botte, celle-ci ne peut continuer (et aboutir).

Seuls les maîtres d'armes peuvent tenter d'éviter les conséquences d'une botte d'escrime portée par un autre maître. Pour cela, le combattant doit obligatoirement avoir été déjà confronté à cette botte (peut-être dans le combat même) et il doit réussir un jet d'Intelligence -4 (ou un jet sous Intelligence +4 si le personnage connaît lui-même cette botte). Alors, à la prochaine tentative d'utilisation de l'adversaire, la botte pourra être contrée en réussissant une simple défense. Et si le personnage réussit une bonne défense, la botte ne pourra plus être utilisée contre le personnage dans ce combat, ce qui contraindra l'autre combattant à revenir à un combat plus classique ou alors à utiliser une autre botte. Contrer une botte d'escrime permet en outre d'infliger la pénalité de faux mouvement (= pas d'Attaque à l'assaut suivant) à l'adversaire qui a tenté de passer la botte.

Bottes enseignées dans toutes les académies

1. Désarmement sauvage

Type de botte	Désarmement	Accès	Pour tous	Fréquence	Courante
Pré-requis	Aucun				
Description	Améliore les chances de désarmer un adversaire en blessant le bras qui utilise l'arme.				
Épreuves	Attaque à -4 avec PI+2 - mais seuls la moitié de PI seront pris en compte pour calculer les BL subies Si attaque réussie et non contrée → l'adversaire doit réussir un test sous SE-PI totaux pour ne pas lâcher son arme.				

2. Désarmement subtil

Type de botte	Désarmement	Accès	Pour tous	Fréquence	Courante
Pré-requis	Ne fonctionne pas sur les armes tenues à deux mains et les boucliers				
Description	Améliore les chances de désarmer un adversaire sans trop le blesser.				
Épreuves	Attaque à -4 + si attaque réussie et non contrée → conflit d'adresse (+4 à l'adversaire s'il est aussi maître d'arme). Si l'attaquant gagne le conflit, il parvient à retirer l'arme des mains de son adversaire.				

3. Coup à la tête

Type de botte	Coup assommant	Accès	Pour tous	Fréquence	Courante
Pré-requis	Ne fonctionne pas sur les personnages équipé d'un casque de protection 5+				
Description	Améliore les chances d'assommer un adversaire				
Épreuves	Attaque 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 pendant 1D6 Ass, mais ne perd pas de points de vie.				

4. La botte du cobra

Type de botte	Attaque supplémentaire	Accès	Surtout Ecole Azghar	Fréquence	Courante
Pré-requis	Le personnage vient de réaliser une bonne défense avec son arme secondaire				
Description	En début de charge, au lieu de porter un coup parfaitement appuyé, le personnage porte deux coups rapides.				
Épreuves	Les deux attaques se font à Att-2 et PI-2				

Limitation : cette botte ne peut pas être utilisée sur une riposte

5. La morsure de la vipère blanche

Type de botte	Attaque supplémentaire	Accès	Surtout Ecole Ered-Dur	Fréquence	Inhabituelle
Pré-requis	Le personnage vient de réaliser une bonne défense et fait donc une riposte avec sa main annexe				
Description	Sur la riposte, au lieu de porter un coup parfaitement appuyé, le personnage porte deux coups rapides.				
Épreuves	Les deux attaques se font à Att-2 et PI-2				

Limitation : 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

Supra/Kalidhia - Règles complémentaires : Récapitulatif des bottes d'escrimes

6. L'arc bifide

Type de botte	Attaque supplémentaire	Accès	Surtout Ecole Furie Dansante	Fréquence	Inhabituelle
Pré-requis	Le personnage possède une arme de petite taille (P) dans chaque main				
Description	Après une bonne esquivé, sur la riposte, au lieu de porter un coup parfaitement appuyé, le personnage porte une attaque avec chaque main.				
Épreuves	Les deux attaques se font à Att-2 et PI-2 (si le personnage est ambidextre) ou à Att-4 sinon				

Limitation : 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.

7. La garde basse d'Ulmar Cernan

Type de botte	Position de combat	Accès	Pour tous	Fréquence	Courante
Pré-requis	Le personnage se met dans une position de combat spéciale qui lui donne des malus et des bonus.				
Description	Botte que l'on considère inventée par Ulmar Cernan, le fondateur de la première compagnie de mercenaire de Kalidhia. Le combattant se met à utiliser une garde basse très déconcertante qui perturbe ses adversaires.				
Épreuves	Le personnage à un malus de -2 à ses attaques, mais ses adversaires ont -4 aux leurs.				

Limitation : cette botte ne peut pas être utilisée contre des adversaires ayant des armes plus longues que celle de l'utilisateur

8. La garde haute d'Ulmar Cernan

Type de botte	Position de combat	Accès	Pour tous	Fréquence	Courante
Pré-requis	Le personnage se met dans une position de combat spéciale qui lui donne des malus et des bonus.				
Description	Botte que l'on considère inventée par Ulmar Cernan, le fondateur de la première compagnie de mercenaire de Kalidhia. Le combattant se met à utiliser une effrayante garde très haute qui lui donne un bonus aux dommages.				
Épreuves	Le personnage à un malus de -2 à ses défenses, mais gagne un +2 en dommage. De plus, les adversaires auront -4 à leurs attaques tant qu'ils n'auront pas réussi un jet sous Courage-4.				

Limitation : cette botte ne peut pas être utilisée contre des adversaires ayant des armes plus longues que celle de l'utilisateur

9. La chevauchée Anorienne

Type de botte	Combat monté	Accès	Pour tous	Fréquence	Inhabituelle
Pré-requis	Combat monté + au moins 75% en Equitation + connaître une école de combat monté.				
Description	Le cavalier charge et frappe son adversaire, tout en continuant son chemin. Puis il fait demi-tour pour recommencer.				
Épreuves	S'ils ne sont pas montés, les adversaires ont un ndc réduit à 1. En effet, ils ne peuvent frapper qu'un coup avant que le cavalier ne soit hors de portée. S'ils sont sur une monture, leur ndc est simplement réduit de 1 point. Seule une bonne défense, permet de briser la chevauchée, qui sinon est automatiquement renouvelée à l'Assaut suivant.				

10. Feinte en deux coups

Type de botte	Feinte	Accès	Pour tous	Fréquence	Courante
Pré-requis	Adresse modifiée d'au moins 12				
Description	Dans une 1 ^{ère} attaque, le maître d'arme feinte, sans porter son coup. Puis il porte un 2 ^{ème} coup, parfaitement ajusté.				
Épreuves	- 1 ^{ère} attaque, le coup n'est pas vraiment porté : Att+4, pas de blessure. Le S.B.Def. contre cette attaque est de Def-10. - 2 ^{ème} attaque : si réussie et non contrée, l'attaque devient automatiquement une bonne attaque, si raté devient une attaque normale (seuil de bonne défense contre cette attaque = Def-10).				

11. Feinte de corps

Type de botte	Feinte	Accès	Pour tous	Fréquence	Courante
Pré-requis	Adresse modifiée d'au moins 14 + au moins 50% en Acrobatie modifiée.				
Description	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.				
Épreuves	- 1 ^{ère} attaque : feinte destinée à passer les défenses de son adversaire : Att+2, S b Att-2, PI-4. Le S.B.Def. contre cette attaque est de Def-10, 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.				

Limitation : ne peut pas s'utiliser avec une arme à 2 mains, un pavois, une armure d'écailles ou de plaques.

12. Les piqûres du scorpion

Type de botte	Dommages supplémentaires	Accès	Pour tous	Fréquence	Inhabituelle
Pré-requis	Adresse modifiée d'au moins 12.				
Description	Le maître parvient à blesser légèrement son adversaire à chacune de ses bonnes parades.				
Épreuves	Après chaque bonne parade, l'escrimeur parvient à blesser légèrement son adversaire et lui inflige automatiquement 2BL.				

Limitation : ne peut pas s'utiliser en plus d'une riposte (le combattant doit choisir entre les deux options).

Supra/Validhia - Règles complémentaires : Récapitulatif des bottes d'escrimes

13. Les griffures de l'aigle

Type de botte	Domages supplémentaires	Accès	Pour tous	Fréquence	Inhabituelle
Pré-requis	Adresse modifiée d'au moins 14.				
Description	Le maître parvient à blesser légèrement son adversaire à chacune de ses bonnes esquivé.				
Épreuves	Après chaque bonne esquivé, l'escrimeur parvient à blesser légèrement son adversaire et lui inflige automatiquement 2BL.				

Limitation : ne peut pas s'utiliser en plus d'une riposte (le combattant doit choisir entre les deux options).

14. Tourbillon vertical

Type de botte	Attaques supplémentaires	Accès	Pour tous	Fréquence	Courante
Pré-requis	Utiliser deux armes				
Description	Charge simultanée avec les deux armes, l'une visant le haut, l'autre visant le bas.				
Épreuves	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.

15. Tourbillon frontal

Type de botte	Attaques supplémentaires	Accès	Pour tous	Fréquence	Courante
Pré-requis	Utiliser deux armes				
Description	Charge simultanée avec les deux armes en faisant tourner les deux armes par d'amples moulinets de la main.				
Épreuves	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.				

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.

16. Tourbillon de taille et d'estoc

Type de botte	Attaques supplémentaires	Accès	Pour tous	Fréquence	Inhabituelle
Pré-requis	Utiliser deux armes				
Description	Charge simultanée avec les deux armes en portant à la fois une série d'attaque de taille et une série d'attaque d'estoc.				
Épreuves	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.				

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.

17. Pousse-bouclier

Type de botte	Bouclier (défense)	Accès	Pour tous	Fréquence	Courante
Pré-requis	Utiliser un bouclier de guerre, en métal de type écu ou pavois. Avoir au minimum 15 en Force et au moins 50% en Combat à mains nues.				
Description	Les bonnes défenses au bouclier du maître repoussent et déstabilisent l'adversaire				
Épreuves	Si le personnage réussit une bonne défense bouclier, l'adversaire aura CC-2 à l'Ass suivant.				

18. Coup de bouclier

Type de botte	Bouclier (attaque)	Accès	Pour tous	Fréquence	Courante
Pré-requis	Utiliser un bouclier de guerre, en métal de type targe, écu ou pavois. Avoir au minimum 15 en Force et au moins 50% en Combat à mains nues.				
Description	S'utilise après une bonne attaque non contrée ou quand l'adversaire vient de faire une maladresse. Autorise une frappe supplémentaire avec le bouclier, sans entamer le ndc, ni les CS du bouclier.				
Épreuves	Le personnage porte une attaque avec son bouclier (voir CC. de la ligne correspondante).				

Limitation : cette botte d'attaque au bouclier ne peut s'utiliser que si le personnage est maître d'arme dans la catégorie bouclier (Cat. 18).

Bottes rares

19. Feinte retournée doublée

Type de botte	Feinte	Accès	Pour tous	Fréquence	Rare
Pré-requis	Adresse modifiée d'au moins 14 + au moins 50% en Acrobatie. Ne pas utiliser de pavois ou d'armure d'écailles ou de plaques.				
Description	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.				
Épreuves	- 1 ^{ère} attaque : Att+2, PI-4. Seuil de bonne défense contre cette attaque = Def-10. - Puis deux coups portés de façon simultanée : Att+2, S. b. Att+2, Loc+2 (soit +5 si bonne attaque), PI+2. (seuil de bonne défense contre cette attaque = Def-10).				

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).

Supra/Kalidhia - Règles complémentaires : Récapitulatif des bottes d'escrimes

20. Feinte sur parade bouclier

Type de botte	Feinte	Accès	Pour tous	Fréquence	Rare
Pré-requis	Avoir au minimum 15 en Force et au moins 13 en Adresse modifiée.				
Description	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				
Épreuves	- 1 ^{ère} Attaque : Att+2, PI-4, Attaque ne pouvant être critique. Seuil de bonne défense contre cette attaque = Def-10. - 2 ^{ème} Attaque : Att-2, Loc+2 (soit +5 si bonne attaque) et PI+5. Ne peut être parée avec le bouclier.				

Limitation : l'adversaire doit se battre en réalisant des parades au bouclier.

21. Feinte de parade-esquive

Type de botte	Feinte + Attaque supplémentaire	Accès	Pour tous	Fréquence	Rare
Pré-requis	Avoir au minimum 15 en Force et au moins 13 en Adresse modifiée.				
Description	Alors qu'il vient de réussir ses deux dernières défenses (parade ou esquive), le maître décide de changer de type de défense afin de tromper son adversaire (il passe d'une esquive à une parade ou l'inverse).				
Épreuves	La nouvelle défense reçoit un bonus ponctuel de +4 et le maître peut la doubler d'une riposte feintée : Att-2, Seuil de bonne défense contre cette attaque = Def-10.				

22. Coup de bouclier

Type de botte	Bouclier (attaque)	Accès	Pour tous	Fréquence	Rare
Pré-requis	Utiliser un bouclier de guerre, en métal de type écu ou pavois. Avoir au minimum 16 en Force et au moins 50% en Combat à mains nues.				
Description	S'utilise après une bonne attaque non contrée. Le personnage pousse violemment avec son bouclier pour faire tomber l'adversaire.				
Épreuves	Conflit de Force (utilisateur botte) contre Constitution (adversaire) +2 s'il est maître d'arme. Si l'adversaire perd le conflit, il chute et n'aura pas de défense contre l'attaque suivante.				

Limitation : cette botte d'attaque au bouclier ne peut s'utiliser que si le personnage est maître d'arme dans la catégorie bouclier (Cat. 18).

23. Riposte sur erreur

Type de botte	Attaque supplémentaire	Accès	Pour tous	Fréquence	Rare
Pré-requis	Avoir au minimum 12 en Adresse modifiée.				
Description	Quand un adversaire fait une maladresse de combat, le maître escrimeur sait profiter de cette opportunité				
Épreuves	Permet de porter une attaque supplémentaire à Att-2				

24. Le souffle du vent de l'est

Type de botte	Désarmement	Accès	Enseignée chez les Targuis	Fréquence	Rare
Pré-requis	Faire des parades (arme ou bouclier) et réussir une parade à -10				
Description	Améliore les chances de désarmer un adversaire.				
Épreuves	Si parade à -10 : conflit d'adresse entre les deux combattants (+2 à l'adversaire s'il est aussi 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.				

25. La frappe haute d'Ulmar Cernan

Type de botte	Position de combat	Accès	Escrimeur sup. et Grands-Maîtres seulement	Fréquence	Rare
Pré-requis	Cette botte ne peut s'utiliser qu'avec une arme de la catégorie 1 ou de la catégorie 17.				
Description	Botte que l'on considère inventée par Ulmar Cernan, le fondateur de la première compagnie de mercenaire de Kalidhia. Le combattant se met à harceler son adversaire et à frapper des coups plus appuyés que la normale mais moins fréquents.				
Épreuves	Le personnage enlève 2 à son ndc et gagne PI+4. L'adversaire perd lui aussi 2 ndc mais ne gagne PI+4 que s'il connaît lui aussi la botte.				

Limitation : ne peut être utilisée contre un adversaire maîtrisant l'école d'escrime de la Guerre des tunnels.

26. L'erreur fatale

Type de botte	Attaque supplémentaire	Accès	Escrimeur sup. et Grands-Maîtres seulement	Fréquence	Rare
Pré-requis	/				
Description	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.				
Épreuves	Attaque à +2, si l'attaque est une bonne attaque, le coup devient alors automatiquement une blessure critique.				

Limitation : ne peut être utilisée contre un adversaire maîtrisant l'école d'escrime d'Asminia.

Supra/ Zaldhia - Règles complémentaires : Récapitulatif des bottes d'escrimes

27. La pointe des Lidriss

Type de botte	Feinte	Accès	Esgriméur sup. et Grands-Maîtres seulement	Fréquence	Rare
Pré-requis	Utiliser une arme de catégorie 6. Avoir au moins 110% en combat armé et un Adresse modifiée de 14.				
Description	Quand l'adversaire vient de rater sa première attaque de charge, l'utilisateur de la botte porte un coup vicieux en visant les mains de son adversaire.				
Épreuves	Attaque à -2. Le S.B.Def. contre cette attaque est de Def-10. Si l'attaque est réussie et non contrée, l'adversaire sera piqué à la main et déconcentré durant 1D6 Ass.				

28. Le désarmement des Lidriss

Type de botte	Désarmement (arme secondaire)	Accès	Esgriméur sup. et Grands-Maîtres seulement	Fréquence	Très rare
Pré-requis	Utiliser une arme de catégorie 6. Avoir au moins 110% en combat armé et un Adresse modifiée de 14.				
Description	Améliore les chances de désarmer un adversaire de son arme secondaire.				
Épreuves	Attaque à -2 + si attaque réussie et non contrée → conflit d'adresse (+2 à l'adversaire s'il est aussi maître d'arme). Si l'attaquant gagne le conflit, il parvient à retirer l'arme secondaire des mains de son adversaire.				
Limitation : ne peut être utilisée que contre l'arme secondaire ou annexe (poignard, mais gauche, etc.) sauf bouclier.					

Bottes secrètes

29. Jet d'arme

Type de botte	Position de combat	Accès	Enseignée à la guilde des mercenaires	Fréquence	Rare
Pré-requis	Avoir au moins 100% en combat armé + un Adresse modifiée de 12 + une Force d'au moins 15.				
Description	L'escriméur lors d'une maladresse qui entraîne une chute, jette son arme sur son adversaire afin de le gêner.				
Épreuves	S'il réussit un jet sous Adresse-2, l'escriméur lance son arme sur son adversaire. Celui-ci est gêné et aura -4 aux attaques de sa prochaine charge (+ éventuelles attaques bonus).				

30. La plume et de l'enclume

Type de botte	Feinte	Accès	Enseignée chez les Targuis	Fréquence	Rare
Pré-requis	Avoir au moins 100% en combat armé + un Adresse modifiée de 12 + une Force d'au moins 12.				
Description	Feinte en deux temps composée d'un premier coup pour déstabiliser l'adversaire suivi d'un coup précis sur zone vitale				
Épreuves	- la 1 ^{ère} attaque se fait à Loc -2 et PI-3, l'adversaire se défend avec un seuil de bonne défense de -10. - la 2 ^{ème} attaque se fait avec Att+2, Seuil de bonne Attaque +2, Loc+2 et occasionnera un impact critique sur 18, 19 et 20.				

31. La botte de saphir

Type de botte	Coup handicapant	Accès	Compagnons bleus (Azghar)	Fréquence	Rare
Pré-requis	Utiliser l'école d'Azghar + utiliser une arme d'estoc de petite taille (P)				
Description	Après une bonne parade avec l'arme de seconde main, l'escriméur place une riposte ajustée au niveau du pied de l'adversaire.				
Épreuves	Attaque de riposte qui si elle est bonne et non contrée se localise automatiquement aux jambes. Adresse -4, l'arme est plantée dans le pied de l'adversaire. En plus de la blessure, l'adversaire aura CC-2 et Course -20% pendant 1D6Ass. Si l'escriméur arrive à passer sa botte une 2 ^{ème} fois, ce malus sera doublé, car l'autre pied sera blessé.				

Limitation : ne peut être utilisée contre un adversaire équipé d'une armure aux jambes offrant une protection de 4 et plus.

32. Les lancettes Zélouts

Type de botte	Attaque supplémentaire	Accès	Enseignée chez les Zélouts	Fréquence	Rare
Pré-requis	Avoir au minimum 13 en Adresse modifiée, avoir au moins 90% en lancer catégorie n°4				
Description	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.				
Épreuves	Épreuve sous lancé (soit avec malus -2 : tir au jugé, soit avec malus -9 : tir sur zone vitale)				

33. Les épines Zélouts

Type de botte	Coup handicapant	Accès	Enseignée chez les Zélouts	Fréquence	Très rare
Pré-requis	Avoir au minimum 13 en Adresse modifiée, avoir au moins 90% en lancer catégorie n°4				
Description	Au lieu d'attaquer normalement, le personnage lance à terre des chausse-trappes qu'il tenait en main. Ceux-ci se répandent aux pieds de son adversaire qui doit éviter de marcher dessus.				
Épreuves	L'adversaire doit faire un jet sous Adresse modifiée pour éviter les clous. En cas d'échec, il 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).				

Limitation : ne peut être utilisée contre un adversaire équipé d'une armure aux jambes offrant une protection de 5 et plus.

34. La frappe de Lirvas

Type de botte	Bouclier (attaque)	Accès	Académie des Gardes d'acier (Nostrie)	Fréquence	Inhabituelle
Pré-requis	Utiliser un bouclier de guerre, en métal de type écu ou pavois.				

Supra/Validhia - Règles complémentaires : Récapitulatif des bottes d'escrimes

	Combattre sur une monture contre un adversaire lui aussi monté.
Description	Technique développée par Lirvas, un des premiers Gardes d'acier. L'escrimeur frappe violemment l'autre cavalier avec son bouclier pour le faire tomber.
Épreuves	Après une bonne attaque non contrée → Conflit de Force (utilisateur botte) contre Constitution (adversaire) +2 s'il est maître d'arme. Si l'adversaire perd le conflit, il chute et n'aura pas de défense contre l'attaque suivante.

Limitation : cette botte d'attaque au bouclier ne peut s'utiliser que si le personnage est maître d'arme dans la catégorie bouclier (Cat. 18). De plus, 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).

35. Le choc de Lirvas

Type de botte	Bouclier (attaque)	Accès	Académie des Gardes d'acier (Nostrie)	Fréquence	Inhabituelle
Pré-requis	Avoir au moins 15 en Force + utiliser un bouclier de guerre, en métal de type écu ou pavois + Utiliser l'école du grand bouclier de Nostrie.				
Description	Technique développée par Lirvas, un des premiers Gardes d'acier. En début de charge, l'escrimeur frappe violemment l'arme de parade de son adversaire avec son bouclier, ce qui le gêne pour parer les attaques suivantes.				
Épreuves	L'escrimeur porte une attaque de bouclier à -2. Si le coup porte, il n'inflige pas de dommage, mais l'adversaire doit réussir un test sous SD pour utiliser en défense son arme de parade durant cet Assaut. De plus, pour le reste de sa charge, l'attaquant bénéficie d'un bonus d'attaque de +2 et de PI+2.				

Limitation : cette botte d'attaque au bouclier ne peut s'utiliser que si le personnage est maître d'arme dans la catégorie bouclier (Cat. 18).

36. Entrave par bouclier

Type de botte	Bouclier (défense)	Accès	Académie des Gardes d'acier (Nostrie)	Fréquence	Rare
Pré-requis	Avoir au moins 15 en Force + utiliser un bouclier de guerre, en métal de type écu ou pavois + Utiliser l'école du grand bouclier de Nostrie + avoir au moins 75% en combat à mains nues.				
Description	L'escrimeur utilise son bouclier pour presser sur son adversaire et le mettre en difficulté.				
Épreuves	Attaque à -2, si l'attaque est bonne et non contrée, l'escrimeur ne porte pas le coup mais presse sur son adversaire avec son bouclier (sans faire de dommages). Celui-ci aura alors -4 à ses prochaines défenses tandis que l'attaquant bénéficiera d'un bonus d'Att +2 et de PI+2.				

37. La croche d'Andelot

Type de botte	Bouclier (attaque)	Accès	Académie des Gardes d'acier (Nostrie)	Fréquence	Rare
Pré-requis	Avoir au minimum 100% en Combat armé catégorie n°18, utiliser une targe ou un bélier d'Andelot				
Description	Cette attaque s'utilise après une bonne défense et permet de bloquer l'arme de l'adversaire (P ou M).				
Épreuves	Après une bonne défense suivie d'une bonne attaque, coup supplémentaire porté avec la targe. Si le coup porte et n'est pas contré, en plus des dommages, l'adversaire aura CC-4 au prochain Ass.				

Limitation : cette botte d'attaque au bouclier ne peut s'utiliser que si le personnage est maître d'arme dans la catégorie bouclier (Cat. 18).

38. Le bélier Nostrien

Type de botte	Bouclier (attaque)	Accès	Enseignée dans l'archipel du crâne	Fréquence	Rare
Pré-requis	Avoir au moins 15 en Force + utiliser un bouclier de guerre, en métal de type écu ou pavois + Utiliser l'école du grand bouclier de Nostrie + avoir au moins 75% en combat à mains nues.				
Description	S'utilise après une bonne attaque non contrée ou quand l'adversaire vient de faire une maladresse. Autorise une frappe supplémentaire avec le bouclier, sans entamer le ndc, ni les CS du bouclier.				
Épreuves	Le personnage porte une attaque avec son bouclier (voir CC. de la ligne correspondante). S'il gagne un conflit entre sa Force et la constitution de l'adversaire (+2 si celui-ci est maître d'arme), en plus des dommages, l'adversaire chutera.				

Limitation : cette botte d'attaque au bouclier ne peut s'utiliser que si le personnage est maître d'arme dans la catégorie bouclier (Cat. 18).

39. Blocage de lame

Type de botte	Position de combat (Parade)	Accès	Académie des Gardes écarlates (pays elfe)	Fréquence	Inhabituelle
Pré-requis	Avoir au minimum 100% en Combat armé catégorie n°19, utiliser une dague bifide en arme de seconde main.				
Description	Cette technique permet au garde de bloquer l'arme de son adversaire entre les deux lames de sa dague bifide				
Épreuves	Après bonne défense, un jet sous Adresse -4 permet de bloquer l'arme de l'adversaire. L'adversaire peut essayer de dégager son arme avec un jet d'Adresse -4 ou forcer 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 les deux combattants auront u-4 à leur esquivé (sauf si l'un des deux personnages lâche son arme).				

Limitation : ne peut être utilisée que contre des armes à lames de taille petite (P) et moyenne (M)

40. Le coup du ciseau

Type de botte	Position de combat (Parade)	Accès	Académie des Gardes écarlates (pays elfe)	Fréquence	Inhabituelle
Pré-requis	Combattre en utilisant deux armes.				
Description	Le personnage utilise ses deux armes croisées pour parer un coup. Ce qui lui permet de parer avec ses armes des coups qui seraient imparable normalement.				
Épreuves	Permet de parer avec ses armes les coups portés par un adversaire beaucoup plus grand que soit (de plus de deux mètres),				

Supra/Validhia - Règles complémentaires : Récapitulatif des bottes d'escrimes

	sauf charge animale ou les coups portés avec une grande arme (voir les règles de combat au corps à corps).
--	--

41. La morsure du cobra

Type de botte	Attaque supplémentaire	Accès	Danseur de Grythal	Fréquence	Rare
Pré-requis	Combattre en utilisant deux armes, utiliser l'école de la Furie dansante				
Description	Après avoir brisé la charge d'un adversaire, au lieu de riposter, le personnage commence sa charge en frappant avec ses deux armes.				
Épreuves	Les deux attaques se font à Att-2 et PI-2. L'adversaire doit les considérer comme des attaques faites par deux adversaires différents (attention à la limitation du nombre de défenses par round) et aura un malus de -2 s'il veut se défendre contre chacune (en plus d'un éventuel malus de seuil de bonne défense).				

Limitation : cette botte ne peut pas être utilisée sur une riposte, ni combinée avec d'autres bottes du même type.

42. Le dard de Grythal

Type de botte	Coup handicapant	Accès	Danseur de Grythal	Fréquence	Rare
Pré-requis	Utiliser l'école de la Furie dansante + utiliser une arme d'estoc de petite taille (P)				
Description	Après une bonne esquivé où l'escrimeur évite de quelques centimètres la lame ennemie, il place une riposte ajustée au niveau du poignet l'adversaire et de la jonction de son armure.				
Épreuves	Attaque de riposte à -4. S'il s'agit d'une bonne attaque non contrée ou esquivée, la blessure est calculée avec Protection localisée divisée par 2. Pour ne pas lâcher son arme, l'adversaire devra réussir un jet sous CON- BL/2. De plus, l'adversaire aura CC-2 durant 1D6T ou CC-4 si l'attaque a été critique (on considèrera que l'arme a traversé le poignet).				

Limitation : cette botte ne peut pas être combinée avec d'autres bottes du même type ou d'autres bottes de riposte.

43. La piqûre de Grythal

Type de botte	Coup handicapant	Accès	Danseur de Grythal	Fréquence	Rare
Pré-requis	Avoir au moins 110% en combat armé et 90% en Acrobatie modifiée +utiliser l'école de la Furie dansante				
Description	Après une bonne esquivé, l'escrimeur riposte en tentant de planter son arme dans le pied de l'ennemi.				
Épreuves	Attaque d'estoc de riposte à -4 visant directement les jambes. S'il s'agit d'une bonne attaque non contrée ou esquivée, la blessure est calculée avec Protection localisée divisée par 2. Blessé au pied, l'adversaire sera déconcentré durant 1D6 Ass (CC-2) ou CC-4 si l'attaque a été critique (on considèrera que l'arme a traversé le pied).				

Limitation : ne peut être utilisée contre un adversaire équipé d'une armure aux jambes offrant une protection de 5 et plus.

44. L'envol du faucon

Type de botte	Feinte	Accès	Danseur de Grythal + Escrimeur supérieur	Fréquence	Rare
Pré-requis	Avoir une Adresse modifiée d'au moins 14 + se placer en défense totale (au moins un Ass)				
Description	Après une bonne esquivé, l'escrimeur riposte en tentant de planter son arme dans le pied de l'ennemi.				
Épreuves	Par Assaut passé en défense totale, l'escrimeur ajoute sur sa prochaine attaque (une et une seule) +1 à son Attaque et +2 aux PI. Après 2 Ass et + (4 Ass si l'ennemi est un maître d'arme), l'escrimeur a eut le temps d'analyser la technique de combat de son adversaire, l'attaque sera considérée comme une feinte (bonne Def à -10) et la protection de la zone visée sera réduite par 2. Si l'ennemi n'est pas maître d'arme, ce dernier avantage restera conservé pour le reste du combat.				

Limitation : ne peut être utilisée contre un adversaire maîtrisant l'école d'escrime de la Guerre des tunnels.

45. Grand tourbillon du Sud

Type de botte	Attaques supplémentaires	Accès	Pour tous	Fréquence	Courante
Pré-requis	Utiliser deux armes				
Description	Charge simultanée avec les deux armes qui portent de nombreux coups, peu dangereux				
Épreuves	L'escrimeur peut faire jusqu'à 4 attaques avec ses deux armes (ndc = 2x4). Ces attaques ont beaucoup de chance de toucher, mais elles font très peu de dommages et n'endommagent pas l'armure de l'adversaire. ATT+4, SbATT-4, PI-4				

46. Le dard Anorien

Type de botte	Position de combat	Accès	Académie des Lances d'argent (Anorien)	Fréquence	Rare
Pré-requis	Avoir au moins 90% en Equitation et maîtriser l'école du Combat monté Anorien				
Description	Le cavalier sait se concentrer à cheval pour lancer des javelots ou tirer à l'arc.				
Épreuves	S'il réussit un test de Volonté sans modificateur, le cavalier bénéficiera 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.				

47. Le fauchage Anorien

Type de botte	Dommages supplémentaires	Accès	Académies militaires d'Anorien	Fréquence	Inhabituelle
Pré-requis	Maîtriser l'école du combat à deux mains d'Anorien + utiliser une arme à deux mains.				
Description	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).				

Supra/Validhia - Règles complémentaires : Récapitulatif des bottes d'escrimes

Épreuves	Le premier défenseur s'il réussit une bonne défense bloque le coup. 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).
----------	--

48. La riposte Anorienne

Type de botte	Dommmages supplémentaires	Accès	Académies militaires d'Anorien	Fréquence	Inhabituelle
Pré-requis	Maîtriser l'école du combat à deux mains d'Anorien + utiliser une arme à deux mains + avoir au moins 16 en Force				
Description	Après une bonne parade, l'escrimeur attaque en faisant virevolter son arme ce qui inflige plus de dommages.				
Épreuves	Si elle est réussie, la première attaque de la charge bénéficie d'un bonus de PI+2.				

49. La lance furieuse d'Anorien

Type de botte	Combat monté	Accès	Académie des Lances d'argent (Anorien)	Fréquence	Rare
Pré-requis	Maîtriser l'école du combat monté d'Anorien + utiliser une lance de cavalerie + avoir au moins 15 en Force				
Description	Lors d'une charge à la lance, le cavalier vise un défaut de l'armure et y fait pénétrer sa lance. Le coup est alors jugé comme une perforation avec empalement et bénéficie de divers bonus.				
Épreuves	Attaque à -4, si réussie et non esquivée (parade impossible), le coup devient une bonne attaque avec perforation. La blessure est calculée avec Protection localisée divisée par 2 + bonus de blessures sur zone vitale de combat à distance. Si le cavalier est frondeur supérieur, la gravité est augmentée d'une colonne.				

50. La série funèbre d'Anorien

Type de botte	Dommmages supplémentaires	Accès	Académie des Gardes d'argent (Anorien)	Fréquence	Très rare
Pré-requis	Maîtriser l'école du combat à deux mains d'Anorien + utiliser une arme à deux mains + avoir au moins 16 en Force				
Description	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).				
Épreuves	Après deux bonnes attaques consécutives, la 3 ^{ème} se fait avec +1DPI et occasionnera un impact critique sur 18, 19 et 20.				

51. La prise de la glace

Type de botte	Coup handicapant	Accès	Académie des Guerriers des neiges (Ered-Dur)	Fréquence	Très rare
Pré-requis	Avoir une arme à une main et une main libre (sans arme ni bouclier) + avoir au moins 70% en combat à mains nues.				
Description	Sur une esquive particulièrement bien réussie, 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.				
Épreuves	Sur une esquive réussie à -10, l'escrimeur saisi un bras de son ennemi, qui ne pourra plus s'en servir pour attaquer ou se défendre. Pour se dégager l'adversaire devra remporter un conflit de Force (+ éventuels bonus de Lutte ou Art martial). Si le bras est bloqué 3 Ass, l'escrimeur peut transformer la prise en clef de bras en gagnant une épreuve de combat à mains nues.				

52. Le prix du sang

Type de botte	Dommmages supplémentaires	Accès	Académie des guerriers érédiens (Ered-Dur)	Fréquence	Très rare
Pré-requis	Avoir au moins 15 en Courage, en Constitution et en Force				
Description	L'escrimeur se met volontairement en danger afin de se mettre en position de force sur le coup suivant.				
Épreuves	En fin de charge, lorsque son adversaire annonce une bonne attaque, l'escrimeur annonce qu'il ne se défend pas contre le coup mais qu'il « paye le prix du sang ». L'adversaire gagne alors 1D6PI à son attaque (en plus des autres bonus). Puis, lorsque vient son tour d'attaquer, l'escrimeur qui s'est sacrifié pourra se mettre en position harcèlement (voir cette technique d'escrime) et avoir un bonus de ATT+2, PI+3 à ses attaques de l'assaut suivant.				

53. La chasse aux libellules

Type de botte	Position de combat	Accès	Académie des gardes nains (Pays nain)	Fréquence	Rare
Pré-requis	Avoir au moins 17 en Force et 15 en Constitution, utiliser une hache de combat (à une ou deux mains)				
Description	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. Cette botte a été tout spécialement conçue pour les nains pour combattre les elfes durant la guerre qui les opposa.				
Épreuves	Pour esquiver ses attaques, ses adversaires ont un malus de 1 point et surtout leur seuil de bonne esquive n'est plus de -5 mais de -8.				
Certains nains sont spécialisés dans cette position de combat qu'ils ont érigé au rang d'école d'escrime dite des « Chasseurs de libellules ».					

54. Le crochetage de Karak-Ur

Type de botte	Coup handicapant	Accès	Académie des gardes nains (Pays nain)	Fréquence	Rare
Pré-requis	Utiliser une hache de combat à une main, avoir au moins 16 en Force				
Description	Le personnage choisi de ne pas toucher mais de bloquer avec sa hache l'arme ou le bouclier de son adversaire.				
Épreuves	Sur une bonne attaque réussie et non contrée → conflit entre les deux score de Force. Si réussi = arme ou bouclier bloqué. L'immobilisation dure tant que le personnage gagne le conflit et durant ce temps, l'adversaire ne peut parer avec cette arme et il aura un malus de 4 points à ses esquive et attaques avec l'arme (à moins qu'il ne la lâche).				

Supra/ Kalidhia - Règles complémentaires : Récapitulatif des bottes d'escrimes

55. L'écrase mouche

Type de botte	Feinte	Accès	Académie des gardes nains (Pays nain)	Fréquence	Rare
Pré-requis	Avoir au moins 17 en Force et 15 en Constitution, utiliser une hache de combat (à une ou deux mains)				
Description	Le maître qui utilise cette botte frappe en donnant de rapides coups de taille en oblique. Comme il fait varier la vitesse de frappe et l'angle d'attaque, ces attaques sont très difficiles à esquiver. Cette botte a été tout spécialement conçue pour les nains pour combattre les elfes durant la guerre qui les opposa.				
Épreuves	L'escrimeur attaque à Att-2 et PI-2. Ses adversaires auront -2 en esquive et un seuil de bonne esquive de -10.				

56. Le coup de boule de Kariank

Type de botte	Attaque supplémentaire	Accès	Académie des gardes nains (Pays nain)	Fréquence	Rare
Pré-requis	Maîtriser l'école d'escrime de la Rage de Thorin + avoir au moins 70% en combat à mains nues + avoir un casque.				
Description	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. Si le personnage vient de passer une bonne attaque non contrée, il peut porter un coup de tête.				
Épreuves	Après une bonne attaque non contrée, l'escrimeur porte un coup de tête : C.C. suivant son score en combat à mains nues et en Art Martial, PI = coût de tête +3PI (si casque en métal) + éventuel bonus de pugilat.				

57. L'esquive de Cristal

Type de botte	Défense supplémentaire	Accès	Académie des gardes de cristal	Fréquence	Très Rare
Pré-requis	Avoir au moins 100% en combat armé + au moins 50% en acrobatie modifiée + au moins 14 en Adresse modifiée				
Description	Lorsque le Garde de Cristal est pris pour cible par des projectiles magiques (boule de feu, d'impact, de glace), cette technique lui permettra de tenter de les esquiver ce qui permettra d'en réduire les dommages de moitié				
Épreuves	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)				

Limitation : ne fonctionne pas contre les sorts de zone et les souffles de dragon ou les effets secondaires d'un sort initial.

58. Parade de projectiles magiques

Type de botte	Défense supplémentaire	Accès	Académie des gardes de cristal	Fréquence	Très Rare
Pré-requis	Utiliser une épée de cristal magique (uniquement réservée aux membres des gardes de cristal)				
Description	Permet de contrer un projectile magique ou de lutter contre l'effet d'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.				
Épreuves	Réussir une parade avec arme + un jet sous Volonté -3 permet de parer et dévier un projectile. Pour lutter contre les effets d'un sort de zone, le garde de cristal doit réussir une bonne parade + un sort de Volonté-4.				

Limitation : le combattant peut tenter de parer 2 projectiles par assaut, puisqu'il s'agit de parades avec arme.

59. La parade routinière

Type de botte	Position de combat (Parade)	Accès	Escrimeur supérieur et Grands-Maîtres	Fréquence	Très Rare
Pré-requis	Avoir 110% en combat armé, avoir au moins 16 en parade modifiée				
Description	Le maître rate volontairement des parades et trompe ainsi l'adversaire en lui faisant croire à une faiblesse dans sa défense. Mais en réalité il vient de se placer dans une position de combat qui l'avantage pour le reste du combat.				
Épreuves	Le maître rate volontairement deux parades et subit des blessures. Mais ensuite 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.				

60. Le coup du manchot

Type de botte	Dommages supplémentaires	Accès	Escrimeur supérieur et Grands-Maîtres	Fréquence	Très Rare
Pré-requis	Avoir 110% en combat armé, avoir au moins 16 en Force et au moins 90% en combat à mains nues.				
Description	L'escrimeur porte un coup puissant sur une articulation d'un membre de son adversaire afin de le trancher d'un coup.				
Épreuves	Ndc-2, Attaque à -4, Localisation au bras automatique, 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).				

61. Botte d'aveuglement

Type de botte	Dommages supplémentaires	Accès	Escrimeur supérieur et Grands-Maîtres	Fréquence	Très Rare
Pré-requis	Avoir 110% en combat armé. Ne peut s'utiliser que contre un adversaire de même taille ou plus petit.				
Description	L'escrimeur attaque au visage, non pas dans le but de blesser grièvement, mais pour faire une blessure au niveau des yeux afin d'aveugler temporairement. 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).				
Épreuves	Attaque à -4. Localisation à la tête automatique. 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). S'il réussit son jet et qu'il est à nouveau victime de la botte, il devra				

Supra/Validhia - Règles complémentaires : Récapitulatif des bottes d'escrimes

faire un jet sous Con-nb de touches et en cas d'echec subir un malus égal au nombre de fois où il a été touché par la botte.

62. La mort en face

Type de botte	Dommages supplémentaires	Accès	Escrimeur supérieur et Grands-Maîtres	Fréquence	Très Rare
Pré-requis	Avoir 125% en combat armé, avoir au moins 16 en Force et 16 en adresse modifiée, utiliser une arme tranchante.				
Description	L'escrimeur porte un coup puissant au coup de son ennemi, qui peut lui trancher la tête en une seule frappe.				
Épreuves	Ndc-2, Attaque à -6, Localisation à la tête automatique, PI+4. Si PI > SD, l'adversaire subit 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).				

63. La saisie de Sombort-de-Dal

Type de botte	Attaque supplémentaire	Accès	Escrimeur supérieur et Grands-Maîtres	Fréquence	Très Rare
Pré-requis	Avoir 110% en combat armé, avoir au moins 16 en Force et au moins 90% en combat à mains nues. Avoir sa main secondaire libre. Pour cette botte, l'école d'escrime de la Rage de Thorin n'est pas indispensable.				
Description	Au moment où il frappe, l'escrimeur porte un coup supplémentaire avec sa main libre et arrache l'arme des mains de son adversaire.				
Épreuves	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.

64. La frappe de Sombort-de-Dal

Type de botte	Attaque supplémentaire	Accès	Escrimeur supérieur et Grands-Maîtres	Fréquence	Très Rare
Pré-requis	Avoir 110% en combat armé, avoir au moins 16 en Force et au moins 90% en combat à mains nues. Avoir sa main secondaire libre. Pour cette botte, l'école d'escrime de la Rage de Thorin n'est pas indispensable.				
Description	Au moment où il frappe, l'escrimeur porte un coup supplémentaire avec la poignée de son arme principale.				
Épreuves	Sur une bonne attaque, le maître porte une attaque au visage avec la poignée de son arme. Les Points d'impacts seront de 1D+bonus au dommages+bonus de Pugilat ou Art Martial. Attaque automatiquement localisée au visage.				

L'utilisation d'un coup de pugilat ou d'art martial peut être envisagé pour aggraver la blessure.

65. L'envol de la grue

Type de botte	Position de combat	Accès	Escrimeur supérieur et Grands-Maîtres	Fréquence	Très Rare
Pré-requis	Avoir 110% en combat armé, avoir au moins 16 en Adresse modifiée Ne pas utiliser d'armure d'écailles ou de plaques				
Description	Au moment où il subit une attaque, l'escrimeur bondit en arrière pour éviter le coup et déstabiliser son adversaire.				
Épreuves	Sur une bonne défense, l'escrimeur s'éloigne brutalement de son adversaire, qui surpris aura CC-2 à son prochain assaut.				

66. La réception de charge de Maître Sulk

Type de botte	Position de combat	Accès	Escrimeur supérieur et Grands-Maîtres	Fréquence	**
Pré-requis	Avoir 110% en combat armé, avoir au moins 16 en Constitution et en Force. Botte qui ne peut être apprise que de Maître Sulk, dirigeant de la principale école d'escrime privée d'Ered-Dur.				
Description	Alors qu'il devrait avoir l'initiative lors d'un début de combat ou d'Assaut, le personnage qui maîtrise la botte ne profite pas de l'initiative mais se met en défense. Cette botte peut aussi être utilisée pour recevoir une charge ou un assaut que l'escrimeur voit arriver.				
Épreuves	L'escrimeur bénéficie d'un bonus de +1 à sa défense, bonus qui passe à +2 si l'adversaire chargeait. Si le maître parvient à briser l'attaque adverse avec une bonne défens, il bénéficie pour sa charge de ATT+1, PI+2				

67. La botte de Maître Gyslain

Type de botte	Position de combat	Accès	Escrimeur supérieur et Grands-Maîtres	Fréquence	**
Pré-requis	Avoir 110% en combat armé, avoir au moins 16 en Adresse modifiée et 14 en Courage Botte qui ne peut être apprise que de Maître Gyslain, dirigeant de la principale école d'escrime privée de Dal-Itmir				
Description	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). Elle permet de choisir sur qui porter ses attaques au sein d'une même charge				
Épreuves	Le maître peut décider de faire la prochaine attaque de son ndc sur un autre adversaire proche de lui. S'il s'agit de la première fois où cet adversaire subit cette botte dans le combat, il sera surpris de se faire attaquer aussi abruptement et aura un malus de 4 points à sa défense contre le premier coup.				

68. La botte de Maître Volcolo

Type de botte	Défense supplémentaire	Accès	Escrimeur supérieur et Grands-Maîtres	Fréquence	**
Pré-requis	Avoir 110% en combat armé, avoir au moins 15 en Adresse modifiée et utilisant l'école d'Azghar. Botte qui ne peut être apprise que de Maître Volcolo, dirigeant de la principale école d'escrime privée de Thalussa				

Supra/ Kalidhia - Règles complémentaires : Récapitulatif des bottes d'escrimes

Description	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.
Épreuves	Permet de tenter une nouvelle parade, avec l'arme de première main. Au prochain assaut, l'escrimeur aura ATT-2.

69. La frappe céleste d'Ulmar Cernan

Type de botte	Position de combat	Accès	Escrimeur supérieur et Grands-Maîtres	Fréquence	Botte perdue ?
Pré-requis	Avoir 125% en combat armé + avoir au moins 17 en Force + utiliser une arme à deux mains + maîtriser l'école de combat avec arme à deux mains d'Anorien Botte que l'on considère inventée par Ulmar Cernan, le fondateur de la première compagnie de mercenaire de Kalidhia. Aujourd'hui cette botte n'est plus connue. Elle n'est consignée que dans un livre, héla perdu...				
Description	Le combattant menace son adversaire en tenant son arme à deux mains droit devant lui. Si celui-ci tente de frapper en premier, l'escrimeur abaisse simplement son arme en tendant les bras pour essayer d'empaler son adversaire.				
Épreuves	L'escrimeur a l'initiative car il tente d'empaler son adversaire quand celui-ci arrive à portée. ATT-4, PI-4. Si l'attaque est une bonne attaque, jet sur la table d'estoc (tronc) avec Loc+5. Si l'attaque est critique, jet supplémentaire sur la table des blessures de combat à distance visant une zone vitale (= empalement).				

70. La feinte retournée mortelle d'Alamar

Type de botte	Feinte	Accès	Escrimeur supérieur et Grands-Maîtres	Fréquence	Botte perdue ?
Pré-requis	Avoir 125% en combat armé + avoir au moins 17 en Adresse modifiée + avoir au moins 15 en Force. + utiliser l'école d'escrime d'Azghar. Botte inventée par le grand Maître Alamar, ancien Grand maître d'arme à Thalussa Aujourd'hui cette botte n'est plus connue. Elle n'est consignée que dans un livre, héla perdu...				
Description	Dans une première attaque, le maître d'arme feinte, sans véritablement porter son coup. Puis il fait un pas de côté, un tour sur lui même et plante sa dague dans le coup de son adversaire.				
Épreuves	- 1 ^{ère} attaque : Att-2, PI-2. Seuil de bonne défense contre cette attaque = Def-10. - Puis coup porté à la tête avec l'arme de seconde main (Att-4, PI+2). Si l'attaque est une bonne attaque, jet sur la table d'estoc (tronc) avec Loc+5. Si l'attaque est critique, jet supplémentaire sur la table des blessures de combat à distance visant une zone vitale (= empalement).				

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).