

## L'ART DE L'ESCRIME - ERRATA

**Page 50**, dans « Escrime à l'arme et à la dague », ainsi que dans « Escrime à deux armes », ne pas tenir compte de la mention « Trait de réputation « Arme et dague » nécessaire, *Pavillon Noir - À feu et à sang*, p. 74 ».

**Page 51**, dans « Arme double », remplacer les tirets par

- Forge de Qualité 1 (-1 PC) : votre arme double est de qualité normale (voir page 49).
- Forge de Qualité 2 (-3 PC) : votre arme double est de qualité supérieure (voir page 49).
- Forge de Qualité 3 (-5 PC) : votre arme double est de qualité exceptionnelle (voir page 49).

**Page 52**, dans « École d'escrime - École espagnole », ne pas tenir compte de la mention « De plus, le niveau de votre compétence Science est au moins égal à la moitié de votre niveau de Destreza, arrondi à l'inférieur ».

**Page 56**, dans « Situation générale », dans l'exemple, remplacer « Attaque du pied » par « Botte », ainsi que « Invite » par « Froissement », et « Battement » par « Invite ».

**Page 56**, dans « Contre un autre escrimeur » :

Conserver le premier paragraphe de règles, ainsi que le premier point : en cas d'égalité, il s'agit d'un coup fourré, et les deux manœuvres d'escrime passent.

Supprimer tous les autres points qui suivent, qui correspondent à des propositions de règles.

**Page 56**, les exemples 3 et 4 sont faux. Voici ce qu'on devrait lire à la place :

\* **Exemple 3** : de Vercourt se bat contre un jeune nobliau français. Théo obtient un seul Succès et deux « 0 ». Il peut donc réaliser une Parade du cercle (0 0). Son adversaire, quant à lui, réussit un Battement (1 1), avec une Réussite de 5. La puissance de la manœuvre de Francis de Vercourt est  $10 + 10 = 20$ . Celle de la manœuvre du nobliau est de  $1 + 1 = 2$ . La Parade du cercle passe et protège de Vercourt de tous les dégâts infligés par cette attaque. Le Battement ne passe pas, et le nobliau ne bénéficie donc pas du bonus de +2 à la Réussite de son Test d'Attaque.

\* **Exemple 4** : de Vercourt, qui maîtrise l'Invite (1 5) après en avoir fini avec ce second soldat, se retrouve nez à nez avec le lieutenant, qui connaît entre autres manœuvres le Croisé d'épée (5 5 5). Théo obtient (1 3 5 6), soit 5 Succès, et peut réaliser une Invite (1 5), de puissance  $1 + 5 = 6$ . Le lieutenant obtient « 5 5 5 », soit une Réussite de 3, et peut réaliser un Croisé d'épée, de puissance  $5 + 5 + 5 = 15$ . Le Croisé d'épée étant plus puissant que l'Invite, de Vercourt ne bénéficie pas des effets de l'Invite, et est de plus désarmé par la manœuvre de son adversaire.

**Page 64**, dans « La Destreza en combat : Stratégie ». Ne pas tenir compte de la mention « pour compenser le malus donné par l'Arrebatar », dans l'exemple

**Page 65**, dernier exemple : le « 2 » obtenu par de Vercourt en relançant un « 9 » du fait de sa maîtrise de la Géométrie du Combat n'est pas une Opportunité, parce qu'elle n'appartient pas à sa Stratégie. Au final, la Réussite de Francis de Vercourt est de 4 et il inflige 3 Points de dégâts à son adversaire.

**Page 65**, il manque les règles suivantes :

« **Diestro contre bretteur** : lorsqu'un bretteur combat contre un diestro, seul l'un des deux profite de ses Opportunités. La puissance d'une treta est égale à la somme des résultats de dés qui la compose. Comparez la puissance de la treta du diestro à la puissance de la manœuvre du bretteur. Celui qui obtient le plus bénéficie de sa manœuvre (pour le bretteur) ou de sa treta (pour le diestro). En cas d'égalité, ni la treta ni la manœuvre ne passent. »