

Règles de la Salle d'arme



Chaque joueur aura accès aux cours d'escrime du maître d'arme le plus réputé de la ville de Rochefort : Maître Ignace Marais.

Maître Marais enseigne à tous les niveaux de compétences.

Il est évidemment plus facile de se blesser quand on ne connaît rien au maniement des armes mais il est en même temps plus facile de progresser. Pour un débutant il est assez facile d'apprendre de nouveaux enchaînements d'escrime.

A contrario, les cours d'escrimes approfondis demandent beaucoup d'entraînement et de persévérance pour apprendre des bottes redoutables ou des enchaînements d'escrimes digne des plus grands bretteurs.

Les tarifs des cours d'escrimes varient en fonction du niveau d'engagement de l'étudiant :

- **Niveau d'engagement 0 → 1** : 1 livre (vous apprenez à tenir l'épée pointe vers l'adversaire)
- **Niveau d'engagement 1 → 2** : 10 livres (vous apprenez à tenir l'épée pour avoir de la prestance)
- **Niveau d'engagement 2 → 3** ou **une feinte** : 30 livres (vous apprenez à tenir l'épée pour vous battre pour votre vie)
- **Niveau d'engagement 3 → 4** ou **annonce de panache** : 100 livres (vous apprenez à tenir l'épée pour battre votre adversaire)

- **Niveau d'engagement 4 → 5** ou **une botte** : 300 livres (vous apprenez les bottes secrètes du Maître Marais)

Niveau d'engagement 6 n'existe pas (enfin si mais seul un dragon archéen peut vous l'apprendre à vos risques et périls)

Une fois les tarifs payés, les joueurs devront piocher une carte dans la pile dédiée à leur niveau d'escrime (d'engagement).

Un seul entraînement par jour est accordé.

Suite à l'entraînement trois événements peuvent avoir lieu :

- Le cours se déroule à merveille, l'étudiant est doué et il augmente son niveau d'engagement ou apprend une botte valable uniquement pour le prochain combat
- L'étudiant est médiocre et il lui faudra plusieurs cours pour apprendre de nouvelle technique. Il ne se passe rien pour le personnage en jeu.
- L'étudiant est maladroit et se blesse pendant l'entraînement. Le personnage perd un point de vie et est maintenant marqué d'une cicatrice (emplacement noté sur la carte piochée.)

Une fois la carte tirée au sort et que le joueur a lu les effets, il devra jouer la scène d'entraînement avec le maître d'arme (dix minutes minimum)