

Bretteur

“La Maîtrise est ce qui sépare un combattant averti d’un novice mais l’Audace fait de vous le vainqueur à coup sûr.”

– Baldi de Dun Dâne

À Ebbing et particulièrement à Claremont, la maîtrise de l’épée est ce qui fait que vous vivrez assez de temps pour espérer voir le soleil se lever un jour de plus. Certains ont dédiés leur vie à l’apprentissage de l’escrime et dépassent de loin les compétences de simples combattants formés dans les armées d’où qu’elles soient. Les Bretteurs sont indissociables de leur arme, une épée à une main développé par les forgerons d’une caste d’aristocrates de Claremont. Sa lame fine et longue est flexible, sa garde élaborée forme une coquille qui protège la main de son porteur. Même si elle est destinée à l’estoc, son tranchant reste redoutable. Je n’ai jamais eu la chance d’en voir une mais ses utilisateurs sont rares et peu de gens sont en mesure de raconter leur rencontre avec l’un d’entre eux en combat en face-à-face. Les représentants de cette caste est très éduquée et leur parole est aussi aiguisée que leur lame et ils utilisent toutes les ruse possibles et imaginables pour parvenir à la victoire. Des combattants d’un tel niveau sont rares mais il n’est pas impossible que Léo Bonhart en soit le représentant le plus sanguinaire, ayant poussé sa maîtrise au point d’avoir tué au moins trois sorceleurs dont il garde les médaillons en trophées.

– Rodolf Kazmer



Panache

Un Bretteur est un épéiste émérite et téméraire. Cette témérité se matérialise avec son **Panache**. Il peut cumuler autant de points de **Panache** qu’il possède de rangs dans la compétence. En combat, il peut utiliser un point pour gagner un bonus d’Esquive. Ce bonus dépend du nombre de points dépensés (max. égal à la moitié des rangs). Il régénère un point à chaque fois qu’il inflige une blessure critique ou qu’il tue un ennemi.

Compétence exclusive

Panache

Vigueur

0

Atouts magiques

Aucun

Compétences

Connaissance de la rue (Int)

Éducation (Int)

Escrime (Réf)

Esquive/Évasion (Réf)

Athlétisme (Dex)

Furtivité (Dex)

Stylisme (Emp)

Duperie (Emp)

Jeu (Emp)

1 compétence Tech au choix

Équipement (choisissez en 5)

Rapière

Gambison à tissage renforcé

Pantalon à tissage renforcé

Couteau de lancer x5

Vêtement à la mode

Outils de contrefaçon

Nécessaire d’écriture

Journal

Jeu de Gwynt

Styler

Couronnes de départ

120 x 2d6

Nom	Cat.	Type	Pré	Dispo	Dégâts	Fiq	Mains	Effets	Diss.	AM	Poids	Prix
Rapière	Épée	T/P	+1	R	3d6+4	15	1	Perforation, Parade	G	2	1.5kg	150

Arbre de compétence du Bretteur

Panache

Un Bretteur est un épéiste émérite et téméraire. Cette témérité se matérialise avec son **Panache**. Il peut cumuler autant de points de **Panache** qu'il possède de rangs dans la compétence. En combat, il peut utiliser un point pour gagner un bonus d'Esquive. Ce bonus dépend du nombre de points dépensés (max. égal à la moitié des rangs). Il régénère un point à chaque fois qu'il inflige une blessure critique ou qu'il tue un ennemi.

Restrictions

Les Bretteurs sont des fines lames, pas de vulgaires barbares équipés d'énormes épées ou de haches, ils ne peuvent utiliser leurs compétences qu'avec des épées à une main.

Le Duelliste	Le Beau Parleur	L'Insaisissable
Maîtrise martiale	Langue de velours (Emp)	Acrobate
Il est spécialiste du maniement de l'épée, lorsqu'il l'utilise, il gagne un bonus de +1 qui augmente tous les 3 rangs supplémentaires (1/4/7/10). Au rang 10, il a donc un bonus de +4 en Escrime .	Habitué à se sortir du pétrin par des pirouettes en combat, il en est de même dans ses relations sociales. Lorsqu'il souhaite éviter un conflit ou de se faire attraper par la garde d'une ville, il fait un jet de Langue de velours à la place d'une compétence d'Empathie requise dans la situation (à la discrétion du MJ).	Une fois par tour, il peut tenter d'échapper à une blessure critique (non-mortelle) en réalisant une pirouette. Il ajoute un bonus à son jet de Repositionnement égal à la moitié de ses rangs d' Acrobate . Le SD est équivalent à l'attaque qui devait le toucher. Si réussi, il esquive habilement l'attaque destructrice et se replace à une distance égale à un quart de sa VIT (minimum 1m de déplacement).
Riposte (Réf)	Provocation (Emp)	Effusion de sang (Réf)
Lorsqu'il subit une blessure critique (non mortelle) au corps-à-corps, il peut effectuer une Riposte sans subir les malus du critique afin de se venger de son opposant. Après cette action, les malus dus au critiques s'appliquent normalement. La fulgurance de son attaque est telle qu'il gagne un bonus de +1 aux dégâts pour chaque tranche de deux rangs en Riposte .	Il peut effectuer un jet de Provocation en opposition à un jet de Résistance à la contrainte de sa cible. Si réussi, la cible affrontera seul le Bretteur en duel et verra sa Résistance à la contrainte diminuée d'une valeur égale au quart des rangs de Provocation durant 1d6 heures.	Lorsqu'il se sent en situation désavantageuse, il peut faire un jet d' Effusion de sang contre l'Esquive des cibles dans un rayon de 4m face à lui. S'il réussit, il projette des gouttelettes de sang de sa lame vers les yeux de ses adversaires et les Aveugle pour le tour.
Exposition (Int)	Moquerie (Emp)	Souplesse
Il peut faire un jet d' Exposition dont le SD dépend de la base de combat de la cible pour trouver un point faible chez lui. S'il attaque ce point faible, il bénéficie d'un bonus de +2 à son attaque. Si le point faible est touché, son attaque gagne l'effet Perforation (si l'arme possède déjà, elle gagne Perforation supérieure) et inflige 4 dégâts de Saignement.	Lorsqu'il inflige une blessure critique à un adversaire à son corps-à-corps, il peut faire un jet de Moquerie à la place d'utiliser la compétence Intimidation afin de déstabiliser ce dernier. Sa cible fait un jet de Courage opposé à sa Moquerie , s'il rate de plus de 5, il est stupéfait par les mots employés par le Bretteur (pas les mamans on avait dit...).	À condition qu'il ne porte aucune armure possédant une Valeur d'Encombrement, sa souplesse et sa rapidité rendent les attaques adverse moins efficaces. Pour chaque tranche de 3 rangs en Souplesse , il gagne un bonus d'armure naturelle de 1 PA sur l'ensemble des emplacements d'armure (1/4/7/10). Au rang 10, il cumule un bonus de +4 PA.