

THE SWASHBUCKLER – LE BRETEUR V. ALPHA 1.1

FOREWORD

*The bold Cadets of Gascony,
Of Carbon of Castel-Jaloux!
Brawling and swaggering boastfully,
The bold Cadets of Gascony!
Spouting of Armory, Heraldry,
Their veins a-brimming with blood so blue,
The bold Cadets of Gascony,
Of Carbon of Castel-Jaloux:
Eagle-eye, and spindle-shanks,
Fierce mustache, and wolfish tooth!
Slash-the-rabble and scatter-their-ranks;
Eagle-eye and spindle-shanks,
With a flaming feather that gayly pranks,
Hiding the holes in their hats, forsooth!
Eagle-eye and spindle-shanks,
Fierce mustache, and wolfish tooth!
'Pink-your-Doulet' and 'Slit-your-Trunk'
Are their gentlest sobriquets;
With Fame and Glory their soul is drunk!
'Pink-your-Doulet' and 'Slit-your-Trunk,'
In brawl and skirmish they show their spunk,
Give rendezvous in broil and fray;
'Pink-your-Doulet' and 'Slit-your-Trunk'
Are their gentlest sobriquets!
What, ho! Cadets of Gascony!
All jealous lovers are sport for you!
O Woman! dear divinity!
What, ho! Cadets of Gascony!
Whom scowling husbands quake to see.
Blow, 'taratara,' and cry 'Cuckoo.'
What, ho! Cadets of Gascony!
Husbands and lovers are game for you!*

Cyrano de Bergerac, by Edmond Rostand

These lines written by Edmond Rostand in the play *Cyrano de Bergerac* illustrate perfectly the swashbuckler. The lightly armored soldiers are known for their panache and their boldness. They are light on their feet, quick with blade and even quicker with a quip. They are a sort of mix in OGL terms between the rogue, the fighter and the bard. Unfortunately, a mix of these three classes would generally result in a weaker build, especially considering the increase in options proposed in the *Pathfinder Roleplaying Game*. This is a proposition of a class which would be able to stand on its own in this environment. Thanks to all those who read the various drafts on Le Scriptorium, ENWorld, and Paizo.com

Guillaume Godbout,
designer

AVANT-PROPOS

*Ce sont les cadets de Gascogne
De Carbon de Castel-Jaloux !
Bretteurs et menteurs sans vergogne,
Ce sont les cadets de Gascogne !
Parlant blason, lambel, bastogne,
Tous plus nobles que des filous,
Ce sont les cadets de Gascogne
De Carbon de Castel-Jaloux:
Œil d'aigle, jambe de cigogne,
Moustache de chat, dents de loups,
Fendant la canaille qui grogne,
Œil d'aigle, jambe de cigogne,
Ils vont,—coiffés d'un vieux vigogne
Dont la plume cache les trous !—
Œil d'aigle, jambe de cigogne,
Moustache de chat, dents de loups !
Perce-Bedaine et Casse-Trogne
Sont leurs sobriquets les plus doux;
De gloire, leur âme est ivrogne !
Perce-Bedaine et Casse-Trogne,
Dans tous les endroits où l'on cogne
Ils se donnent des rendez-vous. . .
Perce-Bedaine et Casse-Trogne
Sont leurs sobriquets les plus doux !
Voici les cadets de Gascogne
Qui font cocus tous les jaloux !
O femme, adorable carogne,
Voici les cadets de Gascogne !
Que le vieil époux se renfrogne:
Sonnez, clairons ! chantez, coucous !
Voici les cadets de Gascogne
Qui font cocus tous les jaloux !*

Cyrano de Bergerac, par Edmond Rostand

Cette réplique de Cyrano écrite par Edmond Rostand dans sa pièce *Cyrano de Bergerac* illustre bien le bretteur. Ce ferrailleur vêtu d'une armure légère est reconnu pour son panache et son audace. Ils sont agiles, fines lames et ont une répartie mortelle. En terme de OGL, ils sont un mélange entre le roublard, le guerrier et le barde. Malheureusement, un mélange de ces classes résultent généralement en un personnage plus faible, particulièrement si on considère les options offertes par *Pathfinder Le jeu de rôle*. Ceci est une proposition de classe qui serait capable de se tenir la tête haute dans cet environnement. Merci à tous ceux qui ont relu et critiqué les ébauches sur Le Scriptorium, ENWorld et Paizo.com.

Guillaume Godbout,
concepteur

THE SWASHBUCKLER – LE BRETEUR V. ALPHA 1.1

SWASHBUCKLER

As a resourceful and daring character, the swashbuckler embodies panache and finesse. She favors the use of agility and repartee over the use of crude and heavy handed methods like those of the fighter. She moves spectacularly over the battlefield, leaping over obstacles all the while spouting insults and dares to her enemies. Excelling both at melee combat and social interactions, the swashbuckler is a flexible and versatile class.

Adventures: Swashbucklers adventure for a variety of reasons, ranging from righting wrongs, hunting treasures, chasing fame, protecting the king's interests. There are as many reasons as there are swashbucklers. They all have in common, however, a zeal with the blade and whatever their reason, you know they will do it in style.

Characteristics: By preferring agility and finesse, swashbucklers are less hardy on the battlefield than fighters, paladins and barbarians. This physical inferiority is compensated by their mastering of secret combat maneuvers, surprising moves, quickness to take advantage of terrain and opportunities. However, the swashbucklers are not only accomplished swordswomen; they are also loud mouths and diplomats which allow them to shine at court or in taverns.

Alignments: Swashbucklers are as varied in alignments as they are in type. In an oppressive society, they might be chaotic, breaking laws and rules to overthrow the oppressor. On the other hand, those that are lawful might work to uphold secular traditions in a society thrown into turmoil. Good aligned swashbuckler will do their deeds for the good of all, while evil ones will do it solely for their own nefarious purposes.

Religion: Most swashbucklers will pay homage to a god of luck or fate as they are always in need of having it on their side. Some, with chivalrous intent, may pay homage to gods of chivalry, valor or justice. Others, with vengeance in their heart, will seek out gods of retribution, justice or even death. Finally, travelers and sea bound swashbuckler will definitely try to quell the gods of travel, of the sea and of ships.

Background: Swashbucklers may be from all walks of life: from the king's court to the slums of the city. Most swashbucklers come from urban or civilized environments. The exception might be the sea bound ones (pirates, corsairs and buccaneers). In all cases, their wit and their blade will always have been true allies.

The swashbucklers live in the lime light, they therefore might not be too keen on sharing it with other swashbucklers, though they might hide it well behind an easy-going attitude or friendly competition. They do appreciate people of quality. They will go out of their way to get invited at the best tables of the town. In all situations, panache and daring are keys to action, even against their better judgment.

Races: Swashbucklers are most often humans or half-elves. Their carefree outlook on life and their daring nature makes them ideally suited for the class. The grace of the elves also makes them well suited for the class. Gnomes and Halfling might have the abilities or the temperament to become swashbucklers, but their size and speed work against them. Dwarves and half-orcs prefer big weapons and heavy armor. Swashbucklers of these races are therefore rare.

Other classes: Their outlook of the battlefield is turned towards agility and rapidity. They, therefore, work well with lightly armored characters like bards, rogues and monks. Paladins will have little difficulties working with lawful swashbucklers, but chaotic ones are a recipe for disaster. Clever spellcasters will be appreciated for their wit and their utility. Barbarians, druids and rangers will interact mostly with sea bound swashbucklers and little with urban ones.

Role: Swashbucklers play an active role in melee combat. They can become deadly when paired with rogues and fighter-types. Their quick wit, colorfulness and Charisma based skills lend themselves well to the role of party leader.

THE SWASHBUCKLER – LE BRETEUR V. ALPHA 1.1

GAME RULE INFORMATION

Swashbucklers have the following game statistics.

Abilities: The lightly armored swashbuckler depends on a high Dexterity for her Armor Class, as well as for many class skills. High Intelligence and Charisma scores are also hallmarks of a successful swashbuckler. Strength is not as important for a swashbuckler as it is for other melee combatants.

Alignment: Any.

Hit Die: d10.

Class Skills

The swashbuckler's class skills (and the key ability for each skill) are Acrobatics (Dex), Climb (Str), Craft (Int), Deception (Cha), Diplomacy (Cha), Escape Artist (Dex), Intimidate (Cha), Knowledge (local) (Int), Knowledge (nobility and royalty), Perform (Cha), Profession (Wis), Survival (Wis), and Swim (Dex).

1st level Skill Choice: 4 + Int Modifier.

Table : The swashbuckler

Level	Base Attack Bonus	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special
1st	+1	+0	+2	+0	Weapon finesse
2nd	+2	+0	+3	+0	Bonus feat
3rd	+3	+1	+3	+1	Knowledgeable hit
4th	+4	+1	+4	+1	Bonus feat
5th	+5	+1	+4	+1	Swashbuckler talent
6th	+6/+1	+2	+5	+2	Bonus feat
7th	+7/+2	+2	+5	+2	Swashbuckler talent
8th	+8/+3	+2	+6	+2	Bonus feat
9th	+9/+4	+3	+6	+3	Swashbuckler talent
10th	+10/+5	+3	+7	+3	Bonus feat
11th	+11/+6/+1	+3	+7	+3	Advanced talents, swashbuckler talent
12th	+12/+7/+2	+4	+8	+4	Bonus feat
13th	+13/+8/+3	+4	+8	+4	Swashbuckler talent
14th	+14/+9/+4	+4	+9	+4	Bonus feat
15th	+15/+10/+5	+5	+9	+5	Swashbuckler talent
16th	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	Bonus feat
17th	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5	Swashbuckler talent
18th	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	Bonus feat
19th	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6	Swashbuckler talent
20th	+20/+15/+10/+1	+6	+12	+6	Blink of an Eye, bonus feat

Class Features

All of the following are class features of the swashbuckler.

Weapon and Armor Proficiencies: Swashbucklers are proficient with all simple and martial weapons, and with light armor. Some of the swashbuckler features, as noted below, rely on her being no more than lightly armored and unencumbered.

Weapon Finesse (Ex): A swashbuckler gains Weapon Finesse at 1st level even if she does not qualify for the feat.

Bonus Feats: At every even level, a swashbuckler gains a bonus feat in addition to those gained from normal advancement (meaning that the swashbuckler gains a feat at every level). These bonus feats must be selected from the following list: Acrobatics (PRPG), Agile Maneuvers (PRPG), Alertness (PRPG), Athletics (PRPG), Blind-Fight (SRD), Caught Off-Guard (Combat; PRPG),

THE SWASHBUCKLER – LE BRETEUR V. ALPHA 1.1

Combat Expertise (PRPG), Dazzling Display (Combat; PRPG), Deadly Stroke (Combat; PRPG), Defensive Combat Training (PRPG), Die Hard (SRD), Dodge (Combat; PRPG), Double-Slice (Combat; PRPG), Endurance (SRD), Exotic Weapon Proficiency (SRD), Greater Two Weapon Fighting (SRD), Greater Weapon Focus (SRD), Greater Weapon Specialization (SRD), Improved Critical (SRD), Improved Disarm (PRPG), Improved Feint (SRD), Improved Trip (PRPG), Improved Two Weapon Fighting (SRD), Iron Will (SRD), Leadership (SRD), Lightning Reflexes (SRD), Lightning Stance (Combat; PRPG), Mobility (Combat; PRPG), Persuasive (PRPG), Quick Draw (SRD), Razor Sharp Chair Leg (Combat; PRPG), Run (SRD), Spring Attack (Combat; PRPG), Stunned Defense (Combat; PRPG), Throw Anything (Combat; PRPG), Toughness (PRPG), Two Weapon Defense (SRD), Two Weapon Fighting (SRD), Two-Weapon Rend (Combat; PRPG), Weapon Focus (SRD), Weapon Swap (Combat; PRPG), Wind Stance (Combat; PRPG). A swashbuckler must still meet all prerequisites for a bonus feat, including ability score and base attack bonus minimums.

Knowledgeable Hit (Ex): A swashbuckler with this ability becomes able to finely place her attacks to increase damage. She applies her Intelligence bonus (if any), in addition to any Strength bonus she may have, to her damage rolls with any light weapon or a weapon that can be used with Weapon Finesse. A swashbuckler cannot use this ability when wearing medium or heavy armor or when encumbered with medium or heavy loads. Creatures that do not have a weak spot at all, due to their homogenous nature or near indestructible build are immune to this attack (ex. Elementals, oozes and some but not all undead).

Swashbuckler Talents: As a swashbuckler gains experience she learns a number of talents that aid her when confronting her foes. Starting at 2nd level, she gains one swashbuckler talent and an additional swashbuckler talent for every 2 levels of swashbuckler. Unless specified, a swashbuckler cannot select an individual talent more than once.

Acrobatic Assault (Ex): A swashbuckler with this ability may charge in situations where others cannot. She may charge over difficult terrain that normally slows movement or allies blocking her path. This enables her to run down stairs, leap down from balconies, or jump over tables to reach her opponent. She may still need to make an Acrobatic check to successfully move over the difficult terrain, however. She cannot use this ability when wearing medium or heavy armor or when encumbered with medium or heavy loads.

Acrobatic Mobility (Ex): A swashbuckler with this ability is better at using her agility to move across the battle field. When using her Acrobatics skills to move past or through opponents without provoking an attack of opportunity, she gains a competence bonus of +5 to her skill check. She cannot use this ability when wearing medium or heavy armor or when encumbered with medium or heavy loads.

Combat Trick: A swashbuckler may gain a combat maneuver feat in place of a swashbuckler talent.

Fast Movement (Ex): A swashbuckler may gain an enhancement bonus to her speed. She cannot use this ability when wearing medium or heavy armor or when encumbered with medium or heavy loads. She may take this ability multiple times, increasing her speed by 10 ft. each time.

Feint of the Blade (Ex): A swashbuckler is a master of the blade. With this talent you are able to make a feint as a swift action instead of a move action. A swashbuckler must have Improved Feint before choosing feint of the blade. She cannot use this ability when wearing medium or heavy armor or when encumbered with medium or heavy loads.

Gracefulness (Ex): A swashbuckler gains a +2 competence bonus on Reflex saves. She cannot use this ability when wearing medium or heavy armor or when encumbered with medium or heavy loads.

THE SWASHBUCKLER – LE BRETEUR V. ALPHA 1.1

Ledge Walker (Ex): This ability enables the swashbuckler to move along a narrow surface at full speed using Acrobatics without penalty. A swashbuckler cannot use this ability when wearing medium or heavy armor or when encumbered with medium or heavy loads.

Masterful Dodge (Ex): A swashbuckler is trained in defense. She gains a +2 dodge bonus to her AC until her next turn. She cannot use this ability when wearing medium or heavy armor or when encumbered with medium or heavy loads.

Reputation (Ex): A swashbuckler develops a reputation over time. This reputation enables her to intimidate or negotiate more effectively. This ability may be chosen multiple times, each time granting a circumstance bonus of +2 to Intimidate and Diplomacy skill checks. This ability may be taken up to three times.

Resiliency (Ex): Once per day, a swashbuckler with this ability can gain a number of temporary hit points equal to her swashbuckler level. Activating this ability is an immediate action that can only be performed when she is brought below 0 hit points. This ability can be used to prevent her from dying. These temporary hit points last for 1 minute. If the swashbuckler's hit points drop below 0 due to the loss of these temporary hit points, she falls unconscious and is dying as normal.

Stand Up (Ex): A swashbuckler with this ability can stand up from a prone position as a free action. This still provokes attacks of opportunity for standing up while threatened by a foe. She cannot use this ability when wearing medium or heavy armor or when encumbered with medium or heavy loads.

Tactical Threat (Ex): A swashbuckler is an expert at profiting from tense tactical situations. With this ability, she gains a +4 flanking bonus to attack when flanking instead of the normal +2. Her allies do not gain this increased bonus. She cannot use this ability when wearing medium or heavy armor or when encumbered with medium or heavy loads.

Taunt (Ex): Some swashbuckler are experts at provoking their opponents into rash actions. By creative use of limericks, dazzling displays or well placed insults, the swashbuckler angers her opponents who rush her. With a Perform check (DC 15 + opponent's Will bonus), she can force one opponent per 3 levels to attack her instead of anyone else on the battle field. These attacks are ineffective due to their rushed nature and the anger of the opponents. Enemy attack rolls, will saves and skill checks are at -4 on the first round and at -2 for 1d4 rounds. The swashbuckler must be trained in the Perform skill to use this talent. Anyone who resisted or was affected by this talent is immune to its effects for 1 day.

Tempting Fate (Ex): Once per day, after failing an attack roll, a skill check, an ability check, or a saving throw, a swashbuckler with this ability may roll 1d10 and add the result to his previous roll. This gives her a second chance at succeeding.

Advanced Talents: On attaining 11th level and every odd level thereafter, a swashbuckler can choose one of the following advanced talents in place of a normal swashbuckler talent.

Counterstrike (Ex): Always on the lookout for an opening, the swashbuckler holds back her full offensive power to be able to exploit a weakening in her opponents defenses. When using this talent, she may make only one melee attack at her highest base attack bonus. At any time before her next turn, she may take an immediate action to make another melee attack using her highest base attack bonus against an opponent that attacks her in melee. She cannot use this ability when wearing medium or heavy armor or when encumbered with medium or heavy loads.

Crippling Feint (Ex): Following a successful feint, a swashbuckler with this ability can attack opponent with such precision that her blows weaken and hamper them. The opponent damaged by this attack also takes 2 points of Strength damage. Ability points lost to damage return on their own at the rate of 1 point per day for each damaged abilities. She cannot use this ability when wearing medium or heavy armor or when encumbered with medium or heavy loads.

THE SWASHBUCKLER – LE BRETEUR V. ALPHA 1.1

Defensive Blades (Ex): By choosing this ability, a swashbuckler using two weapons doubles the bonuses to her Armor Class granted by the Two-Weapon Defense feat. She then gets a +2 shield bonus to her AC and the bonus increases to +4 when fighting defensively. She must have the Two-Weapon Defense feat before choosing Defensive Blades. A swashbuckler cannot use this ability when wearing medium or heavy armor or when encumbered with medium or heavy loads.

Feat: A swashbuckler may gain any swashbuckler bonus feat in place of a swashbuckler talent.

Greater Gracefulness (Ex): A swashbuckler gains a +4 competence bonus to Reflex saves. A swashbuckler cannot use this ability when wearing medium or heavy armor or when encumbered with medium or heavy loads.

Greater Masterful Dodge (Ex): A swashbuckler gains a +4 dodge bonus to her AC until her next turn. A swashbuckler cannot use this ability when wearing medium or heavy armor or when encumbered with medium or heavy loads.

King of the Blade (Ex): Your exploits have become legendary, so much so that a number of able men and women are ready to follow you into danger. They will demand no other compensation than a fair share of the booty. Treat this ability as the equivalent of the Leadership feat except that only followers and no cohorts are gained.

Opportunist (Ex): Once per round, the swashbuckler can make an attack of opportunity against an opponent who has just been struck for damage in melee by another character. This attack counts as the swashbuckler's attack of opportunity for that round. Even with the Combat Reflexes feat, she cannot use the opportunist ability more than once per round. A swashbuckler cannot use this ability when wearing medium or heavy armor or when encumbered with medium or heavy loads.

Skill Master (Ex): The swashbuckler becomes so experienced in the use of certain skills that she can use them reliably even under adverse conditions.

Upon gaining this ability, she selects a number of skills equal to 3 + her Intelligence modifier. When making a skill check with one of these skills, she may take 10 even if stress and distractions would normally prevent her from doing so. A swashbuckler may gain this special ability multiple times, selecting additional skills for it to apply each time.

Slippery Mind (Ex): A swashbuckler with this ability has a better ability to wriggle free from magical effects that would otherwise control or compel her. If a swashbuckler with slippery mind is affected by an enchantment spell or effect and fails her saving throw, she can attempt the save again 1 round later at the same DC. She gets only one extra chance to succeed at a certain saving throw.

Blink of an Eye (Ex): Upon reaching 20th level, the swashbuckler may once per day double the number of melee attacks she makes while performing a full attack action. When fighting with two weapons, the swashbuckler also gains the benefit of the Great Cleave feat even if she does not meet the prerequisites. She may use this ability in conjunction with the *haste* spell granting her one extra attack. A swashbuckler cannot use this ability when wearing medium or heavy armor or when encumbered with medium or heavy loads.

THE SWASHBUCKLER – LE BRETEUR V. ALPHA 1.1

BRETTEUR

Plein de ressources et braves, le bretteur est le panache et la finesse à qui on a donné la vie. Il préfère utiliser son agilité et sa répartie plutôt que les brutes instruments et les méthodes de fier à bras du guerrier. Il se déplace en bondissant d'un côté à l'autre du champ de bataille, jetant des injures et des défis à ses ennemis. Il excelle autant au combat de corps-à-corps que dans les situations sociales, ce qui en fait une classe flexible et variée.

Aventures. Le bretteur part à l'aventure pour une foule de raisons qui vont de réparer les torts, pourchasser la gloire et la richesse ou simplement défendre les intérêts du roi. Il y a autant de raisons qu'il y a de bretteurs. Ils ont tous en commun, par contre, un zèle incomparable de l'épée. Par ailleurs, quelque soit leur raison pour partir à l'aventure, ils le feront toujours avec audace et style.

Profil. En préférant l'agilité et la finesse, les bretteurs sont moins solides sur le champ de bataille que les guerriers, les paladins et les barbares. Cette faiblesse physique est compensée par la connaissance de manœuvres de combat secrètes et d'une rapidité inégalée à tirer profit du terrain et des opportunités. Il faut noter, cependant, que les bretteurs ne sont pas seulement que des fines lames. Ce sont aussi de beaux parleurs et des diplomates qui seront aussi à l'aise à la cour que dans les auberges.

Alignement. Les bretteurs sont aussi diversifiés en genre qu'en alignement. Dans une société opprimée, ils seront peut-être chaotiques, brisants règles et lois pour renverser l'oppresseur. D'un autre côté, les bretteurs loyaux travailleront peut-être à garder vivant des traditions séculaires dans une société en plein bouleversement. Avec un alignement bon, le bretteur tentera d'agir pour le bien commun, alors que celui avec un alignement mauvais le fera pour ses propres intérêts maléfiques.

Religion. La plupart des bretteurs rendent hommage à une divinité de la chance ou du destin, car il est toujours utile de les avoir comme allié. Les bretteurs aux intentions plus chevaleresques, prieront, pour leur part, à des dieux de la chevalerie, de la bravoure ou de la justice. Ceux qui poursuivent leur carrière avec un désir de vengeance, chercheront le support de dieux de la vengeance, de la justice ou même de la mort. Finalement, les voyageurs et les bretteurs des mers tenteront définitivement de calmer les dieux du voyage, de la mer et des navires.

Antécédents. Les bretteurs viennent de toutes les classes de la société: des membres de la cour du roi jusqu'aux bidonvilles. La plupart des bretteurs proviennent des environnements civilisés ou urbains. L'exception est probablement les bretteurs marins (pirates, corsaires et boucaniers). Dans tous les cas, leur esprit vif et leur lame seront toujours des alliés véritables.

Les bretteurs aiment être le centre de l'attention. Ils ne verront donc pas nécessairement d'un bon œil la venue d'un autre bretteur, bien qu'ils le cacheront peut-être derrière une attitude désinvolte ou une compétition dite amicale. Ils apprécient vraiment la compagnie de qualité. Ils font donc l'impossible pour être invité aux meilleures tables de la ville. Dans toutes les situations, le panache et l'audace sont au cœur de leurs actions, même lorsque le bon sens dicterait autre chose.

Races. Les bretteurs sont généralement humains ou demi-elfes. Leur attitude désinvolte et leur nature audacieuse en font des races idéales pour cette classe. La grâce légendaire des elfes en fait également une race appropriée pour devenir bretteur. Les gnomes et les halfelins ont peut-être la capacité et le tempérament pour devenir bretteur, mais leur taille et leur vitesse de déplacement les désavantagent. Les nains et les demi-orques préfèrent les grosses armes et les armures lourdes. Il est donc rare de rencontrer un bretteur appartenant à cette race.

Autres classes. Cherchant l'agilité et la rapidité sur les champs de bataille, le bretteur est donc un compagnon idéal de classes vêtues d'armures légères telles que le barde, le roublard et le moine. Les paladins ont peut de difficultés à travailler avec des bretteurs loyaux, mais ceux d'alignement chaotique risquent de créer des conflits. L'intelligence et l'utilité des lanceurs de sorts sont généralement appréciées. Les barbares, druides et rôdeurs vont généralement interagir seulement avec les bretteurs marins, n'ayant pas tendance à fréquenter les milieux urbains.

THE SWASHBUCKLER – LE BRETEUR V. ALPHA 1.1

Rôle: Le bretteur joue un rôle actif dans les combats au corps-à-corps. Ils peuvent devenir très dangereux lorsqu'ils s'associent à des roublards ou des guerriers. Leur vivacité, leur excentricité et leurs compétences basées sur le Charisme peuvent également en faire de bon leader d'un groupe.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations techniques s'appliquent aux bretteurs.

Caractéristiques. Vêtu d'une armure légère, le bretteur compte sur sa Dextérité pour améliorer sa Classe d'Armure ainsi que plusieurs compétences et pouvoirs de classe. Une forte Intelligence et un fort Charisme sont aussi de mise. La Force, par contre, n'est pas aussi importante aux yeux du bretteur que pour les autres combattants au corps-à-corps.

Alignement. Au choix.

Dé de vie. d10.

Compétences de classe¹

Les compétences de classe du bretteur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont :

Acrobaties [Acrobatics] (Dex), Artisanat (Int), Connaissances (folklore local) (Int), Connaissances (noblesse et royauté), Diplomatie (Cha), Escalade (For), Évasion (Dex), Intimidation (Cha), Natation (Dex), Profession (Sag), Représentation (Cha), Survie (Sag) et Tromperie [Deception] (Cha).

Choix de compétences au niveau 1: 4 + Modificateur d'Int.

Table : Le bretteur

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de Réflexes	Bonus de Vigueur	Bonus de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+0	Attaque en finesse
2	+2	+3	+0	+0	Don supplémentaire
3	+3	+3	+1	+1	Coup savant
4	+4	+4	+1	+1	Don supplémentaire
5	+5	+4	+1	+1	Talent de bretteur
6	+6/+1	+5	+2	+2	Don supplémentaire
7	+7/+2	+5	+2	+2	Talent de bretteur
8	+8/+3	+6	+2	+2	Don supplémentaire
9	+9/+4	+6	+3	+3	Talent de bretteur
10	+10/+5	+7	+3	+3	Don supplémentaire
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Talent avancé, Talent de bretteur
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Don supplémentaire
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Talent de bretteur
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Don supplémentaire
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Talent de bretteur
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Don supplémentaire
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Talent de bretteur
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Don supplémentaire
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Talent de bretteur
20	+20/+15/+10/+1	+12	+6	+6	Clin d'oeil, Don supplémentaire

Particularités de la classe

Voici les particularités de la classe de bretteur.

¹ Les compétences présentées dans *Pathfinder Roleplaying Game*, n'ayant pas été officiellement traduites, des traductions sont offertes par l'auteur et la version originale indiquée entre crochets. Ces traductions seront appelées à être corrigées lorsque Black Book Éditions publiera la version française de *Pathfinder Roleplaying Game*.

THE SWASHBUCKLER – LE BRETEUR V. ALPHA 1.1

Armes et armures. Le bretteur est formé au maniement des armes courantes et des armes de guerres. Il est également formé au port des armures légères. Plusieurs particularités de la classe, tel que noté plus bas, ne fonctionnent que si le bretteur ne porte au plus une armure légère et qu'il n'est pas encombré.

Attaque en finesse (Ext). Un bretteur obtient le don Attaque en finesse au niveau 1, même s'il ne se qualifie pas pour ce don.

Don supplémentaire². À tous les niveaux pairs, le bretteur obtient un don supplémentaire en plus de ceux obtenus normalement grâce à la progression normale. Le bretteur obtient donc un don à tous les niveaux. Les dons supplémentaires doivent être choisis dans la liste suivante : Arme de prédilection supérieure, Arme de prédilection, Arme en main, Athlétisme [Athletics], Attaque éclair [Spring Attack] (Combat), Changement de main [Weapon Swap] (Combat), Combat à deux armes, Combat en aveugle, Coup mortel [Deadly Stroke] (Combat), Coupe double [Double-Slice] (Combat), Course, Défense à deux armes, Défense étourdie [Stunned Defense] (Combat), Démonstration éblouissante [Dazzling Display] (Combat), Dur à cuire, Endurance, Entraînement au combat défensif [Defensive Combat Training], Esquive [Dodge] (Combat), Éventration à deux armes [Two-Weapon Rend] (Combat), Expertise du combat [Combat Expertise], Lancer n'importe quoi [Throw Anything] (Combat), Maîtrise du combat à deux armes, Maniement d'une arme exotique, Manoeuvre de l'éclair [Lightning Stance] (Combat), Manoeuvre du vent [Wind Stance] (Combat), Manœuvres agiles [Agile Maneuvers], Persuasion [Persuasive], Pied de chaise tranchant [Razor Sharp Chair Leg] (Combat), Prestige, Pris au dépourvu [Caught Off-Guard] (Combat), Réflexes surhumains, Robustesse [Toughness], Science de la feinte, Science du combat à deux armes, Science du critique, Science du croc-en-jambe [Improved Trip], Science du désarmement [Improved Disarm], Souplesse du serpent [Mobility] (Combat), Vigilance [Alertness], Volonté de fer et Voltigeur [Acrobatics]. Un bretteur doit avoir tous les préalables d'un don supplémentaire avant de pouvoir le choisir. Ceci inclut les caractéristiques et les bonus de base à l'attaque minimaux.

Coup savant (Ext). Un bretteur possédant ce pouvoir sait où porter des coups où ça fait mal. Il ajoute son bonus d'Intelligence (s'il est positif), en plus de son bonus de Force, à ses dégâts avec toute arme qui peut être utilisée avec Attaque en finesse. Un bretteur ne peut pas utiliser ce pouvoir lorsqu'il porte une armure intermédiaire ou lourde ou lorsqu'il subit un encombrement moyen ou élevé. Les créatures n'ayant pas de point faible évident, étant donné leur nature homogène ou leur robustesse presque indestructible, sont immunisés contre cette attaque (ex. les élémentaires, les vases et certains, mais pas tous, morts-vivants).

Talents de bretteur. Alors qu'il gagne en expérience, le bretteur acquiert des talents qui lui viennent en aide face à ses ennemis. À partir du niveau 5, il gagne un talent et un talent additionnel à tous les niveaux impairs suivants. À moins d'indication contraire, le bretteur ne peut pas choisir un talent plus d'une fois.

Assaut acrobatique (Ext). Un bretteur qui possède ce talent peut charger ses adversaires dans des situations où d'autres ne le peuvent pas. Il peut réaliser une charge en terrain difficile qui ralentit normalement les déplacements ou lorsque des alliés bloquent son chemin. Ce talent lui permet de dévaler les escaliers, sauter des balcons ou au-dessus des tables pour atteindre son adversaire. Ce talent n'annule pas la nécessité de réussir un jet d'Acrobaties pour traverser le terrain difficile. Le bretteur ne peut pas utiliser ce talent lorsqu'il porte une armure intermédiaire ou lourde ou lorsqu'il subit un encombrement moyen ou élevé.

Botte. Un bretteur peut choisir un don de manœuvre de combat au lieu d'un talent de bretteur.

² Les dons présentés dans *Pathfinder Roleplaying Game*, n'ayant pas été officiellement traduits, des traductions sont offertes par l'auteur et la version originale indiquée entre crochets. Ces traductions seront appelées à être corrigées lorsque Black Book Éditions publiera la version française de *Pathfinder Roleplaying Game*.

THE SWASHBUCKLER – LE BRETEUR V. ALPHA 1.1

Déplacement accéléré (Ext). Un bretteur gagne un bonus d'altération à sa vitesse de déplacement. Il ne peut pas utiliser ce talent lorsqu'il porte une armure intermédiaire ou lourde ou lorsqu'il subit un encombrement moyen ou élevé. Il peut choisir ce talent à plusieurs reprises. Il augmente sa vitesse de déplacement de 3 m à chaque fois.

Esquive de maître (Ext). Un bretteur est habile en défense. En choisissant ce talent, il obtient un bonus d'esquive de +2 à la Classe d'Armure, jusqu'à son prochain tour. Il ne peut pas utiliser ce talent lorsqu'il porte une armure intermédiaire ou lourde ou lorsqu'il subit un encombrement moyen ou élevé.

Feinte de la Lame (Ext). Un bretteur est une fine lame. Avec ce talent, il peut réaliser une feinte avec une action rapide³ [swift action] au lieu d'une action de mouvement. Il doit avoir choisi Science de la feinte avant de choisir Feinte de la Lame. Un bretteur ne peut pas utiliser ce talent lorsqu'il porte une armure intermédiaire ou lourde ou lorsqu'il subit un encombrement moyen ou élevé.

Funambule (Ext). Ce talent permet au bretteur de se déplacer à pleine vitesse sur des surfaces étroites en utilisant la compétence Acrobatie sans pénalités. Il ne peut pas utiliser ce talent lorsqu'il porte une armure intermédiaire ou lourde ou lorsqu'il subit un encombrement moyen ou élevé.

Grâce (Ext). Un bretteur gagne un bonus de compétence de +2 aux jets de Réflexes. Il ne peut pas utiliser ce talent lorsqu'il porte une armure intermédiaire ou lourde ou lorsqu'il subit un encombrement moyen ou élevé.

Menace tactique (Ext). Un bretteur est un expert pour profiter des situations tactiques tendues. Avec ce talent, il obtient un bonus de prise en tenaille de +4 lorsqu'il prend en tenaille un adversaire au lieu du +2 normal. Ses alliés ne profitent pas de ce bonus plus élevé. Le bretteur ne peut pas utiliser ce talent lorsqu'il porte une armure intermédiaire ou lourde ou lorsqu'il subit un encombrement moyen ou élevé.

Mobilité acrobatique (Ext). Un bretteur qui possède ce talent est particulièrement doué pour traverser le champ de bataille agilement. Lorsqu'il utilise un jet d'Acrobaties pour passer dans un espace menacé ou occupé par un ennemi sans provoquer d'attaque d'opportunité, il gagne un bonus de compétence de +5 à son jet de compétence. Le bretteur ne peut pas utiliser ce talent lorsqu'il porte une armure intermédiaire ou lourde ou lorsqu'il subit un encombrement moyen ou élevé.

Moquerie (Ext). Certains bretteurs sont très habiles à provoquer leurs adversaires à agir sans réfléchir. Grâce à une utilisation créative de limericks, de démonstrations impressionnantes ou d'insultes bien choisies, le bretteur déclenche la colère de ses adversaires qui se ruent sur lui. Avec un jet de Représentation (DD 15 + bonus de Volonté de l'adversaire), il force un adversaire par 3 niveaux à abandonner toute prétention envers quelqu'un d'autre sur le champs de bataille et à l'attaquer. Cependant, ces attaques sont inefficaces étant donné l'état émotif de l'adversaire. Les jets d'attaque, de sauvegarde, de caractéristique et de compétence ont un malus de -4 au premier round et à -2 pour 1d4 rounds supplémentaires. Le bretteur doit être formé en Représentation pour utiliser ce talent. Toute personne ayant subi ou résisté à ce talent est immunisé contre ses effets pour 1 journée.

Réputation (Ext). Un bretteur développe une réputation au fil de ses exploits. Celle-ci lui permet d'intimider un adversaire ou de négocier plus habilement. Ce talent peut être choisi plusieurs fois, donnant à chaque fois un bonus de circonstances supplémentaire de +2 aux jets d'Intimidation et de Diplomatie. Ce talent peut être choisi jusqu'à trois fois.

Résistance (Ext). Une fois par jour, un bretteur avec ce talent gagne un nombre de points de vie temporaires égale à son niveau de bretteur. Ce talent ne peut être activé qu'avec une action immédiate⁴ [immediate action] lorsque les points de vie du bretteur tombent sous 0. Ces points de vie

³ La dernière version du SRD de Wizards of the Coast inclut les « swift actions » mais pas la DRS de Spellbooks. Une traduction libre est donc offerte ici en attendant la confirmation que le terme traduit est bel et bien du contenu ouvert.

⁴ La dernière version du SRD de Wizards of the Coast inclut les « immediate actions » mais pas la DRS de Spellbooks. Une traduction libre est donc offerte ici en attendant la confirmation que le terme traduit est bel et bien du contenu ouvert.

THE SWASHBUCKLER – LE BRETEUR V. ALPHA 1.1

temporaires durent 1 minutes. Si les points de vie du bretteur tombent sous 0 suite à une perte de points de vie temporaire, il devient inconscient et mourrant.

Sur pieds (Ext). Un bretteur avec ce talent peut se relever lorsqu'il est à terre par une action libre. Ceci provoque une attaque d'opportunité lorsque réalisé dans un espace menacé par un adversaire. Le bretteur ne peut pas utiliser ce talent lorsqu'il porte une armure intermédiaire ou lourde ou lorsqu'il subit un encombrement moyen ou élevé.

Tenter la providence (Ext). Une fois par jour, le bretteur avec ce talent peut ajouter 1d10 à un jet d'attaque, de sauvegarde, de caractéristiques ou de compétence qui a échoué. Le second jet lui donne une seconde chance de réussir.

Talents avancés. Lorsqu'il atteint le niveau 11 et à tous les niveaux subséquents, le bretteur peut choisir un des talents avancés suivants au lieu d'un talent de bretteur normal.

Botte handicapante (Ext). Après une feinte réussie, le bretteur avec ce talent peut attaquer un adversaire avec une telle précision que le coup l'affaibli. L'adversaire blessé subit, en plus des dégâts ordinaires, 2 points de dégâts à la Force. Les points de caractéristiques perdus sont récupérés au rythme de 1 par jour pour chaque caractéristique. Le bretteur ne peut pas utiliser ce talent lorsqu'il porte une armure intermédiaire ou lourde ou lorsqu'il subit un encombrement moyen ou élevé.

Don. Le bretteur peut choisir n'importe quel don supplémentaire à la place d'un talent de bretteur.

Esprit évasif (Ext). Ce talent représente la capacité du bretteur d'échapper aux effets magiques qui prennent contrôle de son esprit et de sa conscience et la force à agir. Un bretteur possédant ce talent affecté par un sort ou un effet d'enchantement peut, s'il échoue son jet de sauvegarde, tenter un nouveau jet le round suivant au même DD. Il n'obtient qu'une seule autre chance pour réussir un jet de sauvegarde donné.

Esquive de maître supérieure (Ext). Un bretteur qui utilise ce talent obtient un bonus d'esquive de +4 à sa classe d'armure jusqu'à son prochain tour. Il ne peut pas utiliser ce talent lorsqu'il porte une armure intermédiaire ou lourde ou lorsqu'il subit un encombrement moyen ou élevé.

Grâce supérieure (Ext). Un bretteur gagne un bonus de compétence de +4 à ses jets de Réflexes en choisissant ce talent. Il ne peut pas utiliser ce talent lorsqu'il porte une armure intermédiaire ou lourde ou lorsqu'il subit un encombrement moyen ou élevé.

Lames défensives (Ext). En choisissant ce talent, le bretteur qui utilise deux armes double le bonus à la Classe d'Armure que lui fournit le don Défense à deux armes. Il obtient donc un bonus de bouclier de +2 à la Classe d'Armure et ce bonus augmente à +4 lorsqu'il combat sur la défensive. Le bretteur ne peut pas utiliser ce talent lorsqu'il porte une armure intermédiaire ou lourde ou lorsqu'il subit un encombrement moyen ou élevé.

Lorsqu'il acquiert ce talent, il choisit un nombre de compétences égale à 3 + son modificateur d'Int. Lorsqu'elle fait un jet de compétence avec une des compétences choisie, il peut faire 10 même si le stress et les distractions ne le lui permettraient pas normalement. Un bretteur peut choisir ce talent à plusieurs reprises. Il peut alors ajouter de nouvelles compétences à cette liste à chaque fois.

Maître de compétences (Ext). Le bretteur devient si expérimenté dans l'utilisation de certaines compétences qu'il peut même les utiliser en toute confiance même dans les situations difficiles.

Opportuniste (Ext). Une fois par round, le bretteur peut faire une attaque d'opportunité contre un adversaire qui vient d'être blessé au corps-à-corps par un autre personnage. Cette attaque compte comme l'attaque d'opportunité du bretteur pour ce round. Même avec le don Attaque réflexe, le bretteur ne peut utiliser le talent Opportuniste plus d'une fois par round. Le bretteur ne peut pas utiliser ce talent lorsqu'il porte une armure intermédiaire ou lourde ou lorsqu'il subit un encombrement moyen ou élevé.

Riposte (Ext). Toujours à l'affût pour une ouverture, le bretteur retient ses coups, gardant en réserve une partie de sa puissance pour le moment où il pourra exploiter une faiblesse dans la défense de son adversaire. En utilisant ce talent, il ne peut faire qu'une seule attaque de corps-à-corps en

THE SWASHBUCKLER – LE BRETEUR V. ALPHA 1.1

utilisant son bonus le plus élevé. À n'importe quel moment avant son tour suivant, il peut utiliser une action immédiate pour attaquer avec bonus d'attaque le plus élevé contre un adversaire qui l'a attaqué au corps-à-corps. Le bretteur ne peut pas utiliser ce talent lorsqu'il porte une armure intermédiaire ou lourde ou lorsqu'il subit un encombrement moyen ou élevé.

Roi de la Lame (Ext). Les exploits du bretteur sont devenus légendaires. En fait, sa réputation est telle, qu'un certain nombre d'hommes et de femmes sont prêt à le suivre dans tous les dangers. Ils ne demandent rien d'autre qu'une part du butin. Considérez ce talent comme le don Prestige à la différence près que seuls des suivants sont acquis, pas de compagnon d'arme.

Clin d'oeil (Ext). En atteignant le niveau 20, le bretteur peut, une fois par jour, doubler le nombre d'attaque au corps-à-corps qu'il peut faire pendant une action complexe. Lorsqu'il se bat avec deux armes, il obtient aussi les bénéfices du don Succession d'enchaînements même s'il n'a pas tous les préalables. Il est possible d'utiliser ce don avec le sort rapidité, ce qui fournit une attaque supplémentaire. Le bretteur ne peut pas utiliser ce talent lorsqu'il porte une armure intermédiaire ou lourde ou lorsqu'il subit un encombrement moyen ou élevé.

THE SWASHBUCKLER – LE BRETEUR V. ALPHA 1.1

LEGAL TEXT – TEXTE LÉGAL

PRODUCT IDENTITY: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License Version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, artifacts, places, etc.), dialogue, plots, storyline, locations, characters, artwork, and trade dress.

OPEN CONTENT: Except for material designated as Product Identity (see above), the contents of this product by Guillaume Godbout are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content might be reproduced in any form without written permission. To learn more about the Open Game License and the d20 System License, please visit wizards.com/d20.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Document de Référence du Système, Copyright 2000-2004. Spellbooks Inc; Author: Olivier Fanton.

Pathfinder Roleplaying Game Alpha Release 1.1. Copyright 2008, Paizo Publishing LLC; Author: Jason Bulmahn.

THE SWASHBUCKLER – LE BRETEUR V. ALPHA 1.1. Copyright 2008. Author: Guillaume Godbout.