

ROOF RUNNER

(ROUBLARD)

Roof
Runner
Level

TALENTS DE ROUBLARD

TALENTS
CONNUS

Niveau
de Roublard

Divers

À partir du niveau 10, un Roublard
peut choisir des talents de maître roublard

=

÷ 2

+

(arrondi à l'inférieur)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

ROOF RUNNER

Niveau
de Roublard

1



Roof Running
Attaque Sournoise

2



Évasion
Tumbling Descent

4

Esquive instinctive

8

Esquive instinctive supérieure

10

Talents de maître roublard

20

Frappe de maitre

ROOF RUNNING

Take no penalties to speed, Dexterity-based skills or Reflex saves
for moving around on top of buildings.

ATTAQUE SOURNOISE

BONUS DE DÉGÂTS

Niveau
de Roublard

Divers

D'ATTAQUE SOURNOISE

d6

=

÷ 2

+

(arrondi au supérieur)

Les dégâts d'attaque sournoise s'appliquent quand la cible est prise en tenaille
ou perd son bonus de DEX à la CA.

Ils ne s'appliquent que jusque 9m lors d'une attaque à distance.

Ils ne sont pas multipliés en cas de coup critique.

Ils ne peuvent pas être non-létaux, sauf en utilisant une arme non létale.

TUMBLING DESCENT

Control your descent by ricocheting between two or more
walls no more than 10ft apart.

Niveau

2

You can end the drop by diving through a window, balcony
or other opening.

The DC for this Acrobatics check is 5 for each 10ft dropped.

COUP DE MAÎTRE

Une attaque sournoise réussie inflige un effet parmi :

Niveau

20

- La cible est endormie pour 1d4 heures
- La cible est paralysée pour 2d6 rounds
- La cible est tuée

COUP DE MAÎTRE

FORTITUDE DC

Niveau
de Roublard

=

10

+

÷ 2

+

INT

Coup de maître ne peut pas être utilisé à nouveau sur la même cible dans les
24 heures, qu'elle réussisse son jet de vigueur ou non.