| CONNUS C | | PIRATE | Pirate | TALENTS DE ROUBLARD | | | |
|--|----------------------|---|---------------------------------|---------------------|-----|--------|--|
| PIRATE | | (ROUBLARD) | Level | | | Divers | |
| de Roubland Sea Legs | | PIRATE | <i>x</i> (| | | _ 1 + | peut choisir des talents de maître roubl |
| Sea Legs Artaque Sournoise 1 | | | | | - (| (a | arrondi à l'inférieur) |
| 2 Swinging Reposition 3 Unflinching 4 Esquive instinctive supérieure 10 Falents de maître roublard 20 Frappe de maître **SEA LEGS** **2 to Acrobatics, Climb and Swin checks. **ATYAQUE SOURNOISE BONUS DE DÉGÂTS Niveau Divers 46 | l . | Sea Legs | | _1 | | | |
| 3 Unflinching 4 Esquive instinctive supérieure 10 Talents de maître roublard 20 Frappe de maître SEA LEGS 5 72 to Acrobatics, Climb and Swim checks. ATTAQUE SOURNOISE BONUS DE DÉGÂTS Niveau D'ATTAQUE SOURNOISE BONUS DE DÉGÂTS Niveau D'ATTAQUE SOURNOISE BONUS DE DÉGÂTS Niveau D'ATTAQUE SOURNOISE S'appliquent quand la cible est prise en tenaille ou perd son bonus de DE à la CA. Its ne s'appliquent que jusque 9m lors d'une attaque à distance. Its ne s'appliquent que jusque 9m lors d'une attaque à distance. Its ne s'appliquent que jusque 9m lors d'une attaque à distance. Its ne s'appliquent que jusque 9m lors d'une attaque à distance. Its ne s'appliquent que jusque 9m lors d'une attaque à distance. Its ne s'appliquent que jusque 9m lors d'une attaque à distance. Its ne s'appliquent que jusque 9m lors d'une attaque à distance. 8 Its ne s'appliquent que jusque 9m lors d'une attaque à distance. 8 Its ne s'appliquent que jusque 9m lors d'une attaque à distance. 8 Its ne s'appliquent que jusque 9m lors d'une attaque à distance. 8 Its ne s'appliquent que jusque 9m lors d'une attaque à distance. 8 Its ne s'appliquent que jusque 9m lors d'une attaque à distance. 8 Its ne s'appliquent que jusque 9m lors d'une attaque à distance. 8 Its ne s'appliquent que jusque 9m lors d'une attaque à distance. 8 Its ne s'appliquent que jusque 9m lors d'une attaque à d'istance. 8 Its ne s'appliquent que jusque 9m lors d'inne attaque à d'istance. 8 Its ne s'appliquent que jusque 9m lors d'inne attaque à d'istance. 8 Its ne s'appliquent que jusque 9m lors d'inne attaque à d'istance. 8 Its ne s'appliquent que jusque 9m lors d'inne attaque à d'istance. 8 Its ne s'appliquent que jusque 9m lors d'inne attaque à d'istance. 8 Its ne s'appliquent que jusque 9m lors d'inne attaque à d'istance. 8 Its ne s'appliquent que jusque 9m lors d'inne attaque à d'istance. 8 Its ne s'appliquent que que que 9m lors d'inne attaque à d'istance. 8 Its ne s'appliquent que d'istance. 8 Its ne s'appliquent que 10m lors d'inne attaque à d'istance. 8 | 2 | | | 2 | | | |
| 8 | 3 | □ Unflinching | | | | | |
| 8 | 4 | ☐ Esquive instinctive | | 3 | | | |
| SEA LEGS +2 to Acrobatics, Climb and Swim checks ATTAQUE SOURNOISE BONUS DE DEGATS Niveau D'ATTAQUE SOURN & Broblard d6 = (| 8 | ☐ Esquive instinctive supé | rieure | | | | |
| SEA LEGS 42 to Acrobatics, Climb and Swim checks. ATTAQUE SOURNOISE BONUS DE DÉGÂTS Niveau D'ATTAQUE SOURNE Rapblard Divers 6 Carrondi au supérieur) Les dégâts d'attaque sournois 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. 8 Is ne sont pas multipliés en cas de coup critique. Ils ne peuvent pas être non-letaux, sauf en utilisant une arme non létale. SWINGING REPOSITION 9 Niveau Using a ship's masts and rigging to your advantage, make an Acrobatics check to charge or buil rush, after which you can move 5ft without provoking an attack of opportunity. UNFLINCHING UNFLINCHING WILL BONUS Niveau VIL La cible est teué La cible est paralysée pour 266 rounds - La cible est tuée COUP DE MAÎTRE Niveau de Roublard La cible est paralysée pour 266 rounds - La cible est tuée COUP DE MAÎTRE Niveau de Roublard La cible est tuée COUP BE MAÎTRE Niveau de Roublard 14 | 10 | ☐ Talents de maître roubla | rd | <u></u> | | | |
| ATTAQUE SOURNOISE BONUS DE DÉGÂTS Niveau D'ATTAQUE SOURNé Baublard Divers 6 ATTAQUE SOURNé Baublard Divers 6 AGE Circumati 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 em lors d'une attaque à distance. Ils ne s'appliquent que jusque em 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. SWINGING REPOSITION 9 Niveau 2 anter which you can move Sft without provoking an attack of opportunity. UNFLINCHING UNFLINCHING UNFLINCHING WILL BONUS de Roublard Divers 11 Loue attaque sournoise réussie inflige un effet parmi: Niveau 10 Loue attaque sournoise réussie inflige un effet parmi: Niveau 20 La cible est paralysée pour 2d6 rounds La cible est que se recomment pour l'd4 heures 14 COUP DE MAÎTRE Niveau FORTITUDE DC Loue attaque sournoise réussie inflige un effet parmi: Niveau Agent Parker ATRE Niveau Agent Parker | 20 | ☐ Frappe de maitre | | - ' | | | |
| ### Divers ### ATTAQUE SOURNOISE BONUS DE DÉGÂTS Niveau D'ATTAQUE SOURNOISE d6 | , | SEA LEGS | * | 5 | | | |
| BONUS DE DÉGÂTS Niveau D'ATTAQUE SOURNé Rapblard d6 = (| +2 to Acroba | · | | | | | |
| d6 = (| T | • | OISE | | | | |
| 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 s'appliquent que jusque 9m lors d'une attaque à distance. 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. SWINGING REPOSITION 9 Niveau 2 | BONUS DE D'ATTAQU | DÉGÂTS Niveau JE SOURNde Boublard | Divers | 6 | | | |
| (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. SWINGING REPOSITION 9 Niveau al a dire which you can move 5ft without provoking an attack of opportunity. UNFLINCHING UNFLINCHING UNFLINCHING WILL BONUS Niveau 3 | | d6 = (÷ 2 |) + | | | | |
| SWINGING REPOSITION Using a ship's masts and rigging to your advantage, make an Acrobatics check to charge or bull rush, after which you can move 5ft without provoking an attack of opportunity. UNFLINCHING | ` | | (arrondi au supérieur) | 7 | | | |
| 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. SWINGING REPOSITION Niveau Using a ship's masts and rigging to your advantage, make an Acrobatics check to charge or bull rush, after which you can move 5ft without provoking an attack of opportunity. UNFLINCHING UNFLINCHING UNFLINCHING Niveau 11 COUP DE MAÎTRE Une attaque sournoise réussie inflige un effet parmi: La cible est endormie pour 1d4 heures La cible est endormie pour 1d4 heures La cible est paralysée pour 2d6 rounds La cible est paralysée pour 2d6 rounds La cible est paralysée pour 2d6 rounds La cible est wice Niveau de Roublard 14 | | | quand la cible est prise | en tenaille | | | |
| Ils ne sont pas multipliés en cas de coup critique. Ils ne peuvent pas être non-létaux, sauf en utilisant une arme non létale. SWINGING REPOSITION Vaing a ship's masts and rigging to your advantage, make an Acrobatics check to charge or bull rush, after which you can move 5ft without provoking an attack of opportunity. UNFLINCHING WILL BONUS Niveau 3 + = (| | | attanua à distance | 8 | | | |
| SWINGING REPOSITION Viveau Using a ship's masts and rigging to your advantage, make an Acrobatics check to charge or bull rush, after which you can move 5ft without provoking an attack of opportunity. UNFLINCHING UNFLINCHING WILL BONUS H Bonus applies to saves against mind-affecting effects. COUP DE MAÎTRE Une attaque sournoise réussie inflige un effet parmi: Niveau La cible est endormie pour 1d4 heures La cible est tendormie pour 2d6 rounds La cible est tuée COUP DE MAÎTRE Niveau Ac coup DE MAÎTRE Niveau | | | | | | | |
| Niveau UNFLINCHING UNFLINCHING WILL BONUS Bonus applies to saves against mind-affecting effects. COUP DE MAÎTRE Une attaque sournoise réussie inflige un effet parmi: La cible est endormie pour 1d4 heures La cible est tuée COUP DE MAÎTRE Niveau 20 La cible est tuée COUP DE MAÎTRE Niveau A coup DE MAÎTRE Niveau | Ils ne peuven | t pas être non-létaux, sauf en ι | ıtilisant une arme non lé | tale. | | | |
| make an Acrobatics check to charge or bull rush, after which you can move 5ft without provoking an attack of opportunity. UNFLINCHING UNFLINCHING WILL BONUS H Bonus applies to saves against mind-affecting effects. COUP DE MAÎTRE Une attaque sournoise réussie inflige un effet parmi: La cible est endormie pour 1d4 heures La cible est tuée COUP DE MAÎTRE Niveau La cible est tuée Niveau de Roublard 10 11 12 13 14 | 1 | SWINGING REPOS | ITION | 9 | | | |
| after which you can move 5ft without provoking an attack of opportunity. UNFLINCHING UNFLINCHING WILL BONUS H Bonus applies to saves against mind-affecting effects. COUP DE MAÎTRE Une attaque sournoise réussie inflige un effet parmi: Niveau La cible est endormie pour 1d4 heures La cible est paralysée pour 2d6 rounds La cible est tuée COUP DE MAÎTRE Niveau de Roublard 10 11 12 | Niveau Using | a ship's masts and rigging to y | your advantage, or hull rush | | | | |
| UNFLINCHING Niveau UNFLINCHING Niveau H Bonus applies to saves against mind-affecting effects. COUP DE MAÎTRE Une attaque sournoise réussie inflige un effet parmi: Niveau La cible est endormie pour 1d4 heures La cible est paralysée pour 2d6 rounds La cible est tuée COUP DE MAÎTRE Niveau de Roublard 11 12 | 2 after | which you can move 5ft withou | | | | | |
| UNFLINCHING WILL BONUS + = (÷ 3) + Bonus applies to saves against mind-affecting effects. COUP DE MAÎTRE Une attaque sournoise réussie inflige un effet parmi: Niveau La cible est endormie pour 1d4 heures La cible est paralysée pour 2d6 rounds La cible est tuée COUP DE MAÎTRE Niveau de Roublard 13 | | · · · · · · · · · · · · · · · · · · · | | 10 | | | |
| WILL BONUS de Roublard 11 Bonus applies to saves against mind-affecting effects. COUP DE MAÎTRE Une attaque sournoise réussie inflige un effet parmi : Niveau La cible est endormie pour 1d4 heures La cible est paralysée pour 2d6 rounds La cible est tuée COUP DE MAÎTRE Niveau de Roublard 12 13 | | | J , | | | | |
| 3 + = (÷ 3) + Bonus applies to saves against mind-affecting effects. COUP DE MAÎTRE Une attaque sournoise réussie inflige un effet parmi : Niveau La cible est endormie pour 1d4 heures La cible est paralysée pour 2d6 rounds La cible est tuée COUP DE MAÎTRE Niveau de Roublard 14 | WIL | DIII OII III O | Divers | 11 | | | |
| Une attaque sournoise réussie inflige un effet parmi : Niveau · La cible est endormie pour 1d4 heures 20 · La cible est paralysée pour 2d6 rounds · La cible est tuée COUP DE MAÎTRE Niveau de Roublard 14 | | = (| ÷ 3) + | | | | |
| Une attaque sournoise réussie inflige un effet parmi : Niveau La cible est endormie pour 1d4 heures La cible est paralysée pour 2d6 rounds La cible est tuée COUP DE MAÎTRE Niveau de Roublard 14 | Bonus | | | 12 | | | |
| Niveau La cible est endormie pour 1d4 heures La cible est paralysée pour 2d6 rounds La cible est tuée COUP DE MAÎTRE Niveau de Roublard 13 | T. | COUP DE MAÎT | RE 🕡 | | | | |
| COUP DE MAÎTRE Niveau de Roublard 14 | Niveau · La d | cible est endormie pour 1d4 he cible est paralysée pour 2d6 ro | ures | 13 | | | |
| | COUP DE N | MAÎTRE Niveau | d | 14 | | | |
| $= 10 + (\div 2) + INT$ | | | | | | | |

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.