

SURVIVALIST

Survivalist
Level

(ROUBLARD)

SURVIVALIST

Niveau
de Roublard

1 ☐ Hardy
Attaque Sournoise

2 ☐ Evasion

3 ☐ Endure Elements

4 ☐ Esquive instinctive

8 ☐ Esquive instinctive supérieure

10 ☐ Talents de maître roublard

20 ☐ Frappe de maitre

HARDY

Can go twice the normal number of days for your race without water before suffering dehydration, and triple the normal number of days without food before suffering starvation.

ATTAQUE SOURNOISE

BONUS DE DÉGÂTS

Niveau

Divers

d'ATTAQUE SOURNOISE

d6 = $\left(\frac{\text{Niveau de Roublard}}{2} \right) + \text{Divers}$
(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.

ENDURE ELEMENTS

Niveau

3 Suffer no harm from being in hot or cold environments.
Equipment is likewise protected.
Endure Elements does not protect you from fire or cold damage.

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 + $\left(\frac{\text{Niveau de Roublard}}{2} \right) + \text{INT}$

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.

TALENTS DE ROUBLARD

TALENTS CONNUS

Niveau
de Roublard

Divers

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

= $\left(\frac{\text{Niveau de Roublard}}{2} \right) + \text{Divers}$
(arrondi à l'inférieur)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14