

# DRIVER

(ROUBLARD)

Niveau  
de Roublard

## 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

## ROUBLARD

Niveau  
de Roublard

1

Détection de pièges  
Attaque Sournoise

2

Evasion

3

Driver's Fortitude

4

Esquive instinctive

8

Esquive instinctive supérieure

10

Talents de maître roublard

20

Frappe de maître

## HARD DRIVE

When driving a vehicle pulled by animals or magical beasts:

- DC of all drive checks reduced by 2
- Base speed increases 10ft
- Acceleration increases 5ft

## 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.

## DRIVER'S FORTITUDE

Niveau

3 If drop below 0hp while driving, a DC15 Fortitude save allows  
you to remain in control of the vehicle.

## 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.