

PIRATE

(ROUBLARD)

Pirate
Level

TALENTS DE ROUBLARD

TALENTS
CONNUS

Niveau
de Roublard

Divers

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

$$\boxed{} = \left(\div 2 \right) - 1 + \quad (\text{arrondi à l'inférieur})$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

PIRATE

Niveau
de Roublard

1

☐

Sea Legs
Attaque Sournoise

2

☐

Evasion
Swinging Reposition

3

☐

Unflinching

4

☐

Esquive instinctive

8

☐

Esquive instinctive supérieure

10

☐

Talents de maître roublard

20

☐

Frappe de maître

SEA LEGS

+2 to Acrobatics, Climb and Swim checks.

ATTAQUE SOURNOISE

BONUS DE DÉGÂTS

Niveau
de Roublard

Divers

D'ATTAQUE SOURNOISE

d6

= ($ \div 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.

SWINGING REPOSITION

Niveau

2

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

Niveau
de Roublard

Divers

Niveau

3

= ($ \div 3$) +

Bonus applies to saves against mind-affecting effects.

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 + ($ \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.