

ACROBAT
(ROUBLARD)

Acrobat
Level

TALENTS DE ROUBLARD

TALENTS
CONNUS

Niveau
de Roublard

Divers

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

= (

÷ 2

) +

(arrondi à l'inférieur)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

ACROBAT

Niveau
de Roublard

1

Expert Acrobat
Attaque Sournoise

2

Évasion

3

Second Chance

4

Esquive instinctive

8

Esquive instinctive supérieure

10

Talents de maître roubleard

20

Frappe de maître

ACROBATIE

EXPERT ACROBAT

While wearing light armour, no Armour Check Penalty to Acrobatics, Fly, Climb, Sleight of Hand or Stealth checks.

While wearing no armour, gain +2 to Acrobatics and Fly checks.

SECOND CHANCE

Niveau

3

Reroll an Acrobatics, Climb or Fly check at -5.
You must take the new result.

SECOND CHANCES
PER DAY

Niveau
de Roublard

Divers

= (

÷ 3

) +

(arrondi au supérieur)

ATTAQUE SOURNOISE

BONUS DE DÉGÂTS
D'ATTAQUE SOURNOISE

Niveau
de Roublard

Divers

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.

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.