

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

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

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

= (

$\boxed{} \div 2$

) +

(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.

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 :

- 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 +

(

$\boxed{} \div 2$

) +

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.