

BRETTEUR

(ROUBLARD)

Niveau
de Bretteur

BRETTEUR

Niveau
de Roublard

1 ☐ Martial Training
Attaque Sournoise

2 ☐ Evasion

3 ☐ Daring

4 ☐ Esquive instinctive

8 ☐ Esquive instinctive supérieure

10 ☐ Talents de maître roublard

20 ☐ Frappe de maître

MARTIAL TRAINING

Weapon Proficiency

COMBAT FEATS

1

2

ATTAQUE SOURNOISE

BONUS DE DÉGÂTS

D'ATTAQUE SOURNOISE

Niveau

de Roublard

Divers

$$\boxed{} \text{ d6} = \left(\div 2 \right) + $$

(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.

DARING

DARING BONUS

Niveau
de Roublard

Divers

$$\text{Niveau } 3 \quad \boxed{+ } = \left(\div 3 \right) + $$

Morale bonus applies to Acrobatics checks and saving throws against fear.

COUP DE MAÎTRE

Une attaque sournoise réussie inflige un effet parmi :

Niveau • La cible est endormie pour 1d4 heures

20 • La cible est paralysée pour 2d6 rounds

• La cible est tuée

COUP DE MAÎTRE

FORTITUDE DC

Niveau
de Roublard

$$\boxed{} = 10 + \left(\div 2 \right) + \text{INT}$$

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

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14