

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 ☐ Evasion

3 ☐ Second Chance

4 ☐ Esquive instinctive

8 ☐ Esquive instinctive supérieure

10 ☐ Talents de maître rouble

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

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.

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.