

SURVIVALIST

Survivalist
Level

(ROUBLARD)

SURVIVALIST

| Roublard Niveau | | |
|-----------------|--------------------------|--------------------------------|
| 1 | <input type="checkbox"/> | Hardy Sneak Attack |
| 2 | <input type="checkbox"/> | Evasion |
| 3 | <input type="checkbox"/> | Endure Elements |
| 4 | <input type="checkbox"/> | Esquive instinctive |
| 8 | <input type="checkbox"/> | Esquive instinctive supérieure |
| 10 | <input type="checkbox"/> | Talents de maître roublard |
| 20 | <input type="checkbox"/> | Master Strike |

HARDY

Can go twice the normal number of days for your race without water before suffering dehydration, and triple the normal number of days without food before suffering starvation.

ATTAQUE SOURNOISE

BONUS DE DÉGÂTS D'ATTAQUE SOURNOISE

$$d6 = \left(\frac{\text{Roublard Niveau}}{2} \right) + \text{Divers}$$

(arrondi au supérieur)

Les dégâts d'attaque sournoise s'appliquent quand la cible est prise en tenaille, ou perds 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 être non-létaux, sauf en utilisant une arme non létal.

ENDURE ELEMENTS

Niveau 3
Cast Endure Elements as a spell-like ability, with a caster level equal to your Rogue level.
Suffer no harm from being in hot or cold environments. Equipment is likewise protected.
Endure Elements does not protect you from fire or cold damage.

COUP DE MAÎTRE

Niveau 20
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

$$\text{DC} = 10 + \left(\frac{\text{Roublard Niveau}}{2} \right) + \text{INT}$$

Coup de maître ne peut pas être utilisé à nouveau sur la même cible endormie 24 heures, qu'elle passe son jet de vigueur ou non.

TALENTS DE ROUBLARD

TALENTS KNOWN

$$\text{Talents} = \left(\frac{\text{Roublard Niveau}}{2} \right) + \text{Divers}$$

(arrondi à l'inférieur)

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

| | | |
|----|--|--|
| 1 | | |
| 2 | | |
| 3 | | |
| 4 | | |
| 5 | | |
| 6 | | |
| 7 | | |
| 8 | | |
| 9 | | |
| 10 | | |
| 11 | | |
| 12 | | |
| 13 | | |
| 14 | | |