

ACROBAT
(ROUBLARD)

Acrobat
Level

TALENTS DE ROUBLARD

TALENTS
KNOWN

Roublard
Niveau

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

(arrondi au supérieur)

9

10

(arrondi au supérieur)

11

12

13

14

ACROBAT

Roublard
Niveau

1

Expert Acrobat
Sneak Attack

2

Evasion

3

Second Chance

4

Esquive instinctive

8

Esquive instinctive supérieure

10

Talents de maître rouble

20

Master Strike

ACROBATICS

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

Roublard
Niveau

Divers

= (

÷ 3

) +

(arrondi au supérieur)

ATTAQUE SOURNOISE

BONUS DE DÉGÂTS
D'ATTAQUE SOURNOISE

Roublard
Niveau

Divers

d6

= (

÷ 2

) +

(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.

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

Roublard
Niveau

= 10 + (

÷ 2

) + 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.