

ROOF RUNNER

(ROUBLARD)

Roof
Runner
Level

TALENTS DE ROUBLARD

TALENTS
KNOWN

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

ROOF RUNNER

Niveau
de Roublard

1 ☐ { Roof Running
Sneak Attack

2 ☐ { Evasion
Tumbling Descent

4 ☐ Esquive instinctive

8 ☐ Esquive instinctive supérieure

10 ☐ Talents de maître roublard

20 ☐ Master Strike

ROOF RUNNING

Take no penalties to speed, Dexterity-based skills or Reflex saves
for moving around on top of buildings.

ATTAQUE SOURNOISE

BONUS DE DÉGÂTS

Niveau
de Roublard

Divers

$$\boxed{} \text{ d6} = \left(\boxed{} \div 2 \right) + \boxed{} \quad (\text{arrondi au supérieur})$$

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.

TUMBLING DESCENT

Control your descent by ricocheting between two or more
walls no more than 10ft apart.

Niveau

2 You can end the drop by diving through a window, balcony
or other opening.

The DC for this Acrobatics check is 5 for each 10ft dropped.

COUP DE MAÎTRE

Une attaque sournoise réussie inflige un effet parmi :

Niveau

- 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

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

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