

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)

ACROBAT

Niveau
de Roublard

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

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 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

Niveau
de Roublard

= 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.