

ROUBLARD

(ROUBLARD)

Niveau  
de Roublard

TALENTS DE ROUBLARD

TALENTS  
KNOWN

Niveau  
de Roublard

Divers

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

= (  ÷ 2 ) +  (arrondi à l'inférieur)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

ROUBLARD

Niveau  
de Roublard

1 ☐ { Détection de pièges  
Sneak Attack

2 ☐ Evasion

3 ☐ Driver's Fortitude

4 ☐ Esquive instinctive

8 ☐ Esquive instinctive supérieure

10 ☐ Talents de maître roublard

20 ☐ Master Strike

HARD DRIVE

When driving a vehicle pulled by animals or magical beasts:

- DC of all drive checks reduced by 2
- Base speed increases 10ft
- Acceleration increases 5ft

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 léthal.

DRIVER'S FORTITUDE

Niveau 3 If drop below 0hp while driving, a DC15 Fortitude save allows  
you to remain in control of the vehicle.

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 endéans  
24 heures, qu'elle passe son jet de vigueur ou non.