

THUG

(ROUBLARD)

Thug
Level

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

THUG

Niveau
de Roublard

1 ☐ { Frightening
Sneak Attack

2 ☐ Evasion

3 ☐ Brutal Beating

4 ☐ Esquive instinctive

8 ☐ Esquive instinctive supérieure

10 ☐ Talents de maître roublard

20 ☐ Master Strike

FRIGHTENING

On successfully intimidating a target, they are shaken for 1 round longer than normal.

If a target would be shaken for at least 4 rounds, you can choose instead to make them frightened for 1 round.

ATTAQUE SOURNOISE

BONUS DE DÉGÂTS D'ATTAQUE SOURNOISE

Niveau
de Roublard

Divers

d6

 = (÷ 2) + (arrondi au supérieur)

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

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.

BRUTAL BEATING

On successfully dealing sneak attack damage, forgo 1d6 of the damage to make the target sickened.

Niveau

3

SICKENED
DURATION

Niveau
de Roublard

trs

 = (÷ 2)

10

11

12

13

14

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

12

13

14

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.