

# ROOF RUNNER

(ROUBLARD)

Roof  
Runner  
Level

## TALENTS DE ROUBLARD

TALENTS  
CONNUS

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

### 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

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.

### 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

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.