

SWASHBUCKLER

Niveau de Roublard

1

☐

Martial Training

2

☐

Evasion

3

☐

Daring

4

☐

Esquive instinctive

8

☐

Esquive instinctive supérieure

10

☐

Talents de maître roublard

20

☐

Frappe de maître

MARTIAL TRAINING

Weapon Proficiency

COMBAT FEATS

1

2

ATTAQUE SOURNOISE

BONUS DE DÉGÂTS

Niveau de Roublard

Divers

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.

DARING

DARING BONUS

Niveau de Roublard

Divers

Niveau

3

+

=

÷ 3

+

Morale bonus applies to Acrobatics checks and saving throws against fear.

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.

TALENTS CONNUS

Niveau de Roublard

Divers

=

÷ 2

+

(arrondi à l'inférieur)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14