

PIRATE  
(ROUBLARD)

Pirate  
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 ) - 1 +  (arrondi à l'inférieur)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

PIRATE

Niveau  
de Roublard

1

Sea Legs  
Attaque Sournoise

2

Evasion  
Swinging Reposition

3

Unflinching

4

Esquive instinctive

8

Esquive instinctive supérieure

10

Talents de maître roublard

20

Frappe de maître

SEA LEGS

+2 to Acrobatics, Climb and Swim checks.

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 léthal.

SWINGING REPOSITION

Niveau

2

Using a ship's masts and rigging to your advantage,  
make an Acrobatics check to charge or bull rush,  
after which you can move 5ft without provoking an attack  
of opportunity.

UNFLINCHING

UNFLINCHING  
WILL BONUS

Niveau  
de Roublard

Divers

Niveau

3

+

= (  ÷ 3 ) +

Bonus applies to saves against mind-affecting effects.

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.