

ROUBLARD

Niveau
de Roublard

TALENTS DE ROUBLARD

ROUBLARD		
Niveau de Roublard		
1	<input type="checkbox"/>	Détection de pièges Attaque Sournoise
2	<input type="checkbox"/>	Évasion
4	<input type="checkbox"/>	Esquive instinctive
8	<input type="checkbox"/>	Esquive instinctive supérieure
10	<input type="checkbox"/>	Talents de maître roublard
20	<input type="checkbox"/>	Frappe de maître

PIÈGES

SENS DES PIEGES

BONUS DE REFLEXES

Niveau de Roublard

Divers

3

+

= (

÷ 3

) +

ATTAQUE SOURNOISE

BONUS DE DÉGÂTS D'ATTAQUE SOURNOISE

Niveau de Roublard

Divers

d6

= (

÷ 2

) +

(arrondi au supérieur)

Les dégâts d'attaque sournoise s'appliquent quand la cible est prise en tenaille ou perd 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 pas être non-létaux, sauf en utilisant une arme non létale.

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 dans les 24 heures, qu'elle réussisse son jet de vigueur ou non.

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