

ROUBLARD

Niveau de Roublard

1

☐

Détection de pièges

Attaque Sournoise

2

☐

Evasion

4

☐

Esquive instinctive

8

☐

Esquive instinctive supérieure

10

☐

Talents de maître roublard

20

☐

Frappe de maître

PIÈGES

Perception

Niveau de Roublard

Détection de pièges

=

+

÷ 2

Sabotage

Niveau de Roublard

Désarmer les pièges

=

+

÷ 2

SENS DES PIÈGES

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

=

÷ 2

+

(arrondi à l'inférieur)

À partir du niveau 10, un Roublard peut choisir des talents de maître roublard

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14