

# INVESTIGATOR

(ROUBLARD)

Niveau  
d'Investigateur

## INVESTIGATOR

Niveau  
de Roublard

1 ☐ { Follow Up  
Attaque Sournoise

2 ☐ Évasion

4 ☐ Esquive instinctive

8 ☐ Esquive instinctive supérieure

10 ☐ Talents de maître roublard

20 ☐ Frappe de maître

## FOLLOW UP

Roll a Diplomacy check to gather information twice, and receive the information for both rolls in the time it would normally take for one.

If those questioned knowingly give you false information for the lesser result, you are aware of it.

## PIÈGES

SENS DES PIÈGES

Niveau

Niveau

BONUS DE REFLEX

Divers

3 +  = (  ÷ 3 ) +

## ATTAQUE SOURNOISE

BONUS DE DÉGÂTS

Niveau

D'ATTAQUE SOURNOISE

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 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