

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

Niveau

BONUS DE REFLEXES

3

+

=

(

÷ 3

)

+

ATTAQUE SOURNOISE

BONUS DE DÉGÂTS

Niveau
de Roublard

Divers

D'ATTAQUE SOURNOISE

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 :

- 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