

ROUBLARD

(ROUBLARD)

Niveau  
de Roublard

TALENTS DE ROUBLARD

TALENTS  
CONNUS

Niveau  
de Roublard

Divers

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

= (  ÷ 2 ) +  (arrondi à l'inférieur)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

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 PIEGES

Niveau

Divers

Niveau

3

+

 = (  ÷ 3 ) +

ATTAQUE SOURNOISE

BONUS DE DÉGÂTS

Niveau

Divers

D'ATTAQUE SOURNOISE

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 létal.

COUP DE MAÎTRE

Une attaque sournoise réussie inflige un effet parmi :

Niveau

- La cible est endormie pour 1d4 heures

20

- 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.