DEDUCTIONIST Deductionist Level	TALENTS DE ROUBLARD			
	TALENTS CONNUS	Niveau de Roublard	Divers	)
ROUBLARD Niveau	COMNOS	= ( ÷ 2)		À partir du niveau 10, un Roublard peut choisir des talents de maître roub
de Roublard		= ( + 2 )	(arrondi à l'ir	nférieur)
1 Détection de pièges Attaque Sournoise	1			
2 🗆 Evasion				
4 🗆 Esquive instinctive	2			
8 🗆 Esquive instinctive supérieure				
10 🗆 Talents de maître roublard	3			
20 🗆 Frappe de maitre				
PIÈGES	4			
Niveau Perception de Roublard				
Détection de pièges = + ( ÷ 2)	5			
Sabotage Niveau				
de Roublard	6			
Désarmer les pièges = + ( ÷ 2)				
SENS DES PIEGES Niveau Niveau BONUS DE REFLEX® Roublard Divers	7			
3 + = ( ÷ 3 ) +				
`	8			
ATTAQUE SOURNOISE  BONUS DE DÉGÂTS Niveau				
D'ATTAQUE SOURNde Roublard Divers				
$_{d6} = ( \div 2 ) +$	9			
(arrondi au supérieur)				
Les dégâts d'attaque sournoise s'appliquent quand la cible est prise ou perd son bonus de DEX à la CA.	en <u>1</u> enaille			
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 lé	tala <b>1.1</b>			
COUP DE MAÎTRE	tale.			
Une attaque sournoise réussie inflige un effet parmi :				
Niveau • La cible est endormie pour 1d4 heures	12			
20 • La cible est paralysée pour 2d6 rounds • La cible est tuée				
COUP DE MAÎTRE Niveau	13			
FORTITUDE DC de Roublard $= 10 + ( \div 2 ) + INT$				
	14			
Coup de maître ne peut pas être utilisé à nouveau sur la même cible 24 heures, qu'elle réussisse son jet de vigueur ou non.	da <del>ns les</del>			