

ROUBLARD

Niveau  
de Roublard

TALENTS DE ROUBLARD

ROUBLARD		
Niveau de Roublard		
1	<input type="checkbox"/>	{ Détection de pièges Attaque Sournoise
2	<input type="checkbox"/>	Evasion
4	<input type="checkbox"/>	Esquive instinctive
8	<input type="checkbox"/>	Esquive instinctive supérieure
10	<input type="checkbox"/>	Talents de maître roublard
20	<input type="checkbox"/>	Frappe de maitre

PIÈGES

SENS DES PIEGES	Niveau de Roublard	Divers
BONUS DE REFLEXES		
3	+ <input type="text"/>	= ( <input type="text"/> ÷ 3 ) + <input type="text"/>

ATTAQUE SOURNOISE

BONUS DE DÉGÂTS D'ATTAQUE SOURNOISE	Niveau de Roublard	Divers
<input type="text"/> d6		= ( <input type="text"/> ÷ 2 ) + <input type="text"/> (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	<ul style="list-style-type: none"><li>• La cible est endormie pour 1d4 heures</li><li>• La cible est paralysée pour 2d6 rounds</li><li>• La cible est tuée</li></ul>

COUP DE MAÎTRE FORTITUDE DC	Niveau de Roublard
<input type="text"/>	= 10 + ( <input type="text"/> ÷ 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
<input type="text"/>		= ( <input type="text"/> ÷ 2 ) + <input type="text"/> (arrondi à l'inférieur)
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		