

ROUBLARD

(ROUBLARD)

Roublard  
Niveau

TALENTS DE ROUBLARD

TALENTS  
KNOWN

Roublard  
Niveau

Divers

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

ROUBLARD		
Roublard Niveau		
1	<input type="checkbox"/>	Détection de pièges Sneak Attack
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"/>	Master Strike

PIÈGES

Perception

Roublard  
Niveau

Détection de pièges  =  + (  ÷ 2 )

Disable  
Device

Roublard  
Niveau

Disable Traps  =  + (  ÷ 2 )

TRAP SENSE

Roublard  
Niveau

Divers

REFLEX BONUS

3  +  = (  ÷ 3 ) +

ATTAQUE SOURNOISE

BONUS DE DÉGÂTS

Roublard  
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
  - La cible est paralysée pour 2d6 rounds
  - La cible est tuée

COUP DE MAÎTRE

Roublard  
Niveau

FORTITUDE DC

= 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.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14