

ROUBLARD

Roublard Niveau

1

☐

Détection de pièges

Sneak Attack

2

☐

Evasion

4

☐

Esquive instinctive

8

☐

Esquive instinctive supérieure

10

☐

Talents de maître roublard

20

☐

Master Strike

PIÈGES

Perception

Roublard Niveau

Détection de pièges

=

+

(

÷ 2

)

Disable Device

Roublard Niveau

Disable Traps

=

+

(

÷ 2

)

TRAP SENSE

Roublard Niveau

Divers

Niveau

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

20

• 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 endormie pendant 24 heures, qu'elle passe son jet de vigueur ou non.

TALENTS KNOWN

Roublard Niveau

Divers

= (

÷ 2

) +

(arrondi à l'inférieur)

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14