

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 roublard

= (÷ 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 PIÈGES

Niveau
de Roublard

Divers

3

 + = (÷ 3) +

ATTAQUE SOURNOISE

BONUS DE DÉGÂTS
D'ATTAQUE SOURNOISE

Niveau
de Roublard

Divers

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
FORTITUDE DC

Niveau
de Roublard

= 10 + (÷ 2) + INT

Coup de maître ne peut pas être utilisé à nouveau sur la même cible endormie
24 heures, qu'elle passe son jet de vigueur ou non.