

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 maître

PIÈGES

Détection de pièges

Perception

Niveau de Roublard

Désarmer les pièges

Sabotage

Niveau de Roublard

SENS DES PIÈGES

BONUS DE REFLEXES

Niveau de Roublard

Divers

ATTAQUE SOURNOISE

BONUS DE DÉGÂTS D'ATTAQUE SOURNOISE

Niveau de Roublard

Divers

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 :

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

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.

TALENTS CONNUS

Niveau de Roublard

Divers

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

(arrondi à l'inférieur)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14