

INVESTIGATOR

Investigator Level

(ROUBLARD)

INVESTIGATOR

Niveau de Roublard		
1	<input type="checkbox"/>	Follow Up 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

FOLLOW UP

Roll a Diplomacy check to gather information twice, and receive the information for both rolls in the time it would normally take for one. If those questioned knowingly give you false information for the lesser result, you are aware of it.

PIÈGES

SENS DES PIEGES

Niveau de Roublard

Divers

BONUS DE REFLEXES

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 de Roublard

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 endéans 24 heures, qu'elle passe son jet de vigueur ou non.

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