

ROUBLARD

(ROUBLARD)

Niveau  
de Roublard

TALENTS DE ROUBLARD

TALENTS  
KNOWN

Niveau  
de Roublard

Divers

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

= (  ÷ 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  
Sneak Attack

2 ☐ Evasion

4 ☐ Esquive instinctive

8 ☐ Esquive instinctive supérieure

10 ☐ Talents de maître roublard

20 ☐ Master Strike

PIÈGES

Perception Niveau  
de Roublard

Détection de pièges  =  + (  ÷ 2 )

Sabotage Niveau  
de Roublard

Désarmer les pièges  =  + (  ÷ 2 )

SENS DES PIEGES

Niveau **BONUS DE REFLEXES** Niveau Divers  
de Roublard de Roublard

3 +  = (  ÷ 3 ) +

ATTAQUE SOURNOISE

BONUS DE DÉGÂTS

Niveau **D'ATTAQUE SOURNOISE** Niveau Divers  
de Roublard de Roublard

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  
**20** • 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.