

ROUBLARD

Qui dit civilisation, dit roubards. La plupart habitent les cités et partent à l'aventure quand l'opportunité se présente. Tous ne sont pas des voleurs, certains sont conseillers, diplomates ou marchands. Selon leurs penchants et leurs compétences, les roubards sont des chasseurs de trésors, membre d'une guilde de voleurs, chasseurs de primes, éclaireurs ou espions. Bien qu'il ne s'agisse pas d'une classe de combattant, le roubard est un rouage essentiel dans une compagnie d'aventuriers.

Compétences et Attributs

Alignement : libre.

Compétences : Acrobatie (Dex), Artisanat (Int), Connaissances (folklore local) (Int), Décryptage/Contrefaçon (Int), Crochetage (Dex), Désamorçage/ sabotage (Int), Diplomatie (Cha), Duperie (Cha), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Évasion (Dex), Furtivité (Dex), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Utilisation d'objets magiques (Cha).

Dés de combativité: D6.

Points de compétence à chaque niveau : 8 + modificateur d'Int [+1 pour les humains].

Richesse de départ: 5d4 x 10 po.



Aptitudes de classe

Niveau 1

Port d'armures légères [Général]

Maniement des armes courantes [Général]

Maniement des armes de guerre [Général] : arc court, arc long, épée courte, matraque.

Maniement d'une arme exotique [Général] : arbalète de poing.

Attaque sournoise: le roubard est passé maître dans l'art de porter des attaques dans le dos de ses victimes. Lorsqu'il attaque quelqu'un par surprise et par derrière, il augmente normalement ses chances de toucher, mais aussi les dommages infligés.

Pour utiliser cette capacité, le voleur doit se trouver derrière sa victime et celle-ci ne doit pas se rendre compte qu'elle est sur le point de se faire attaquer. Si la cible voit le roubard, l'entend ou est avertie de sa présence par quelqu'un, elle n'est pas surprise et l'attaque sournoise est traitée comme une attaque normale (Bien que les bonus d'attaque par derrière s'appliquent toujours). Les adversaires engagés dans un combat avec un voleur remarqueront généralement une manœuvre de celui-ci pour se placer derrière-eux. Toutefois quelqu'un qui ne s'attend pas à être attaqué peut être pris par surprise même s'il sait que le voleur se trouve derrière lui.

L'attaque du roubard fait des dommages supplémentaires à chaque fois que sa cible ne peut pas profiter de son bonus de Dextérité à la CA (que la cible ait effectivement un bonus de Dextérité ou non), ou lorsque le roubard la prend en tenaille. Ces dommages supplémentaires sont de 1d6 au premier niveau, et augmentent de 1d6 tous les deux niveaux à partir du niveau 4. En cas de coup critique, ces dommages additionnels ne sont pas multipliés. Les attaques à distance ne comptent comme des attaques sournoises que si la cible est à 9 m ou moins [6 cases].

Pour peu qu'il utilise une matraque ou qu'il frappe à mains nues, le personnage peut également porter une attaque sournoise infligeant des dégâts non-létaux. Il ne peut pas choisir cette option avec une arme occasionnant des dégâts létaux (même à -4 au jet d'attaque), car une telle utilisation est contraire à l'attaque sournoise (qui l'oblige justement à tirer la quintessence de son arme, et non à retenir son coup).

Ensuite, le roubard ne peut pas utiliser l'attaque sournoise contre n'importe quelle créature : sa victime doit être humanoïde. En effet, une grande partie de l'efficacité de l'attaque vient du fait que le roubard sait exactement où frapper pour faire mal. Enfin, le roubard doit être en mesure d'atteindre un point précis de sa cible. Pour porter une attaque sournoise à un géant, il faut que le roubard se tienne en haut d'un escalier ou sur un balcon par exemple.

Recherche des pièges : seul un roubard peut utiliser la compétence *Fouille* pour localiser les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Les pièges non magiques mais particulièrement complexes ont un DD au moins égal à 20. Quant aux pièges magiques, leur DD est égal à 25 + niveau du sort entrant dans leur conception. De même, seul un roubard peut utiliser la compétence Désamorçage/ Sabotage pour désarmer les pièges magiques qu'il a repérés. Là encore, un piège magique a généralement un DD de 25 + niveau du sort entrant dans sa conception.

Si le personnage obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de Désamorçage/sabotage, il étudie le piège avec tant de rigueur qu'il a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher.

Niveau 2

Esquive totale (Ext.) : l'agilité d'un roubard lui permet d'éviter les attaques magiques ou inhabituelles. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, il l'évite totalement et ne subit pas de dégât. Un roubard portant une armure intermédiaire ou lourde ou qui se trouve sans défense perd les avantages de l'esquive totale.

Sens des pièges (Ext.) : le roubard acquiert un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers des pièges, ce qui se traduit par un bonus de +1 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges et un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges. Ces bonus augmentent de +1 aux niveaux 4, 8, 12 et 16. Les bonus de sens des pièges de plusieurs classes se cumulent entre eux.

Etourdir (Ext.) : le roubard ne subit plus le malus de -4 lorsqu'il utilise une matraque ou qu'il frappe à mains nues pour infliger des dégâts non-létaux à l'aide d'une attaque sournoise.



Niveau 4

Sens des pièges (Ext.) : +2.

Esquive instinctive (Ext.) : le roublard peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé). Si un roublard possède déjà cette aptitude grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure (voir ci-dessous) au lieu de l'esquive instinctive.

Niveau 6

Attaque sournoise (x3).

Rapide et silencieux (Ext.): cette capacité permet au roublard de se déplacer à sa vitesse entière tout en utilisant sa compétence de *Furtivité* sans malus.

Niveau 8

Sens des pièges (Ext.) : +3.

Esquive instinctive supérieure (Ext.) : le roublard ne peut plus être pris en tenaille. Les autres roublards ne peuvent plus lui porter des attaques sournoises en le prenant en tenaille, à moins d'avoir au moins 4 niveaux de roublard de plus que le personnage n'en a lui-même. Si un personnage possède déjà l'aptitude d'esquive instinctive grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure dès le niveau 4 de roublard et les niveaux des différentes classes proposant cette aptitude se cumulent pour déterminer le niveau de roublard nécessaire pour le prendre en tenaille.

Niveau 10

Attaque sournoise (x4).

Assommer (Ext.) : le roublard peut infliger des dégâts non létaux à l'aide de n'importe quelle arme de corps à corps sans subir le moindre malus au jet d'attaque. De plus, il peut infliger des dégâts non létaux via son attaque sournoise, même s'il manie une arme de corps à corps normale. Ce pouvoir ne permet cependant pas d'infliger des dégâts non létaux à l'aide d'armes à distance.

Niveau 12

Sens des pièges (Ext.) : +4.

Pouvoirs spéciaux: le roublard obtient un pouvoir spécial qu'il choisit sur la liste suivante. Il obtient un pouvoir supplémentaire au niveau 14, 16 et 18.

- o **Attaque handicapante (Ext.)**: un roublard possédant ce pouvoir peut porter des attaques sournoises tellement précises que ses coups handicapent ses adversaires. Un adversaire blessé par une attaque sournoise portée par le roublard subit un affaiblissement temporaire de 2 points de Force. Les points perdus de la sorte reviennent au rythme de 1 par jour.
- o **Esprit fuyant (Ext.)** : ce pouvoir représente l'aisance avec laquelle de nombreux roublards parviennent à échapper aux effets magiques cherchant à les contrôler. Chaque fois que le personnage est pris pour cible par un sort ou effet de l'école des enchantements et qu'il échoue à son jet de sauvegarde, il peut en tenter un second 1 round plus tard (avec le même DD). Il n'a droit qu'à une deuxième chance par attaque.
- o **Esquive extraordinaire (Ext.)** : ce pouvoir ressemble à esquive totale, mais l'agilité du roublard lui permet d'échapper au danger avec encore plus d'aisance, et les dégâts infligés par une attaque telle qu'une boule de feu ou un souffle de dragon rouge sont réduits de moitié même s'il rate son jet de Réflexes (s'il le réussit, il l'esquive totalement). Un roublard qui se trouve sans défense perd les avantages de l'esquive extraordinaire.
- o **Maîtrise des compétences (Ext.)** : le roublard est tellement sûr de lui qu'il peut utiliser ses compétences sans trembler dans les cas extrêmes. Il sélectionne un nombre de compétences égal à 3 + son modificateur d'Intelligence. Chaque fois qu'il se sert de l'une d'elles, il peut faire 10 même en situation de stress. Il peut prendre ce pouvoir spécial à plusieurs reprises, en choisissant à chaque fois de nouvelles compétences.
- o **Opportunisme (Ext.)** : une fois par round, le roublard peut tenter une attaque d'opportunité contre une créature venant juste d'être touchée par un autre personnage. Cette attaque prend la place de celle à laquelle il a droit lors du round. Même si le personnage a pris le don *Attaques réflexes*, il ne peut pas faire appel à ce pouvoir spécial plus d'une fois par round.
- o **Roulé-boulé (Ext.)** : le roublard peut accompagner les coups mortels et ainsi encaisser moins de dégâts. Une fois par jour, alors qu'il vient d'être touché par une attaque qui le ferait tomber à 0 pv ou moins (mais pas s'il est victime d'un sort ou d'un pouvoir spécial), il peut tenter d'exécuter un roulé-boulé afin de réduire la violence du coup. Il effectue un jet de Réflexes (DD = points de dégâts encaissés) et en cas de succès, les dégâts qu'il devait encaisser sont réduits de moitié. Pour tenter cette manœuvre désespérée, il doit voir venir l'attaque et pouvoir réagir (c'est impossible s'il se retrouve dans une situation où il perd son bonus de Dextérité à la CA). Comme ce type d'attaque n'autorise pas un jet de Réflexes pour demi-dégâts, le pouvoir d'esquive totale du roublard ne lui est d'aucune utilité dans un tel cas de figure.
- o **Don**. un roublard peut choisir un don supplémentaire plutôt qu'un pouvoir spécial.

Niveau 14

Attaque sournoise (x5).

Deuxième pouvoir spécial.

Niveau 16

Sens des pièges (Ext.) : +5.

Troisième pouvoir spécial.

Niveau 18

Quatrième pouvoir spécial.

Niveau 20



Sens des pièges (Ext.) : +6.

Coup de maître (Ext.) : au 20ème niveau, les attaques sournoises du roublard deviennent incroyablement mortelles. Cela peut avoir l'un des trois effets suivants. La cible peut être mise en sommeil pendant 1d4 heures, paralysée pendant 2d6 rounds, ou tuée. Quel que soit l'effet choisi, la cible peut effectuer un jet de Vigueur pour y résister, avec un DD égal à 20 plus le modificateur d'Intelligence du roublard. Une créature qui a déjà été ciblée par un coup de maître, quel qu'ait été le résultat du jet de sauvegarde, est immunisée aux coups de maître de ce roublard pendant 24 heures. Les créatures qui sont immunisées aux dégâts des attaques sournoises sont également immunisées à cette aptitude.

Table de progression

Niv.	Bonus Attaque	Sauvegarde			Spécial
		Réf	Vig	Vol	
1	+0	+2	+0	+0	Attaque sournoise (1d6), Recherche de pièges.
2	+1	+3	+0	+0	Sens des pièges (+1), Esquive totale, Etourdir.
3	+2	+3	+1	+1	
4	+3	+4	+1	+1	Attaque sournoise (2d6), Sens des pièges (+2), Esquive instinctive.
5	+3	+4	+1	+1	
6	+4	+5	+2	+2	Attaque sournoise (3d6), Rapide et silencieux.
7	+5	+5	+2	+2	
8	+6 / +1	+6	+2	+2	Attaque sournoise (4d6), Sens des pièges (+3), Esquive instinctive supérieure.
9	+6 / +1	+6	+3	+3	
10	+7 / +2	+7	+3	+3	Attaque sournoise (5d6), Assommer.
11	+8 / +3	+7	+3	+3	
12	+9 / +4	+8	+4	+4	Attaque sournoise (6d6), Sens des pièges (+4), Pouvoir spécial.
13	+9 / +4	+8	+4	+4	
14	+10 / +5	+9	+4	+4	Attaque sournoise (7d6), Pouvoir spécial (2ème)
15	+11 / +6 / +1	+9	+5	+5	
16	+12 / +7 / +2	+10	+5	+5	Attaque sournoise (8d6), Sens des pièges (+5), Pouvoir spécial (3ème)
17	+12 / +7 / +2	+10	+5	+5	
18	+13 / +8 / +3	+11	+6	+6	Attaque sournoise (9d6), Pouvoir spécial (4ème)
19	+14 / +9 / +4	+11	+6	+6	
20	+15 / +10 / +5	+12	+6	+6	Attaque sournoise (10d6), Coup de maître, Sens des pièges (+6)

