

Roublard



Les nombreux roublards n'ont de commun que le nom de leur classe. Certains sont des voleurs sournois, d'autres des escrocs capables de rendre le pire mensonge crédible à force de boniments, d'autres encore mènent une carrière d'éclaireurs, d'agents infiltrés derrière les lignes ennemies, d'espions, de diplomates ou de gros bras. Tous sont des touche-à-tout, adaptables et pleins de ressources. Généralement, ils s'évertuent à se glisser là où personne ne veut d'eux : dans les salles au trésor, les passages protégés par des pièges mortels, l'esprit d'un garde ou la bourse des gens qu'ils croisent dans la rue.

Quand les roublards partent à l'aventure, c'est avec la même motivation qui marque tous leurs actes : prendre tout ce qui peut leur tomber entre les mains. La plupart chassent les trésors, mais quelques-uns se contentent de l'expérience. Certains souhaitent devenir célèbres par leurs nobles actes, d'autres par leur bassesse et leur vilénie. Et beaucoup adorent relever les défis. Pour eux, la vie ne vaudrait pas la peine d'être vécue sans pièges ou systèmes d'alarme à désamorcer.

Les roublards ont des talents extrêmement variés. Même s'ils sont plus faibles que la majorité des autres classes au combat, ils connaissent les points faibles de leurs adversaires, et leurs attaques sournoises peuvent causer d'importants dégâts.

Ils sont dotés d'un sixième sens pour ce qui est d'échapper au danger. En acquérant de l'expérience, ils apprennent à développer l'art du déplacement furtif, de l'esquive et de l'attaque sournoise. De plus, même s'ils ne sont pas capables de faire directement usage de magie, ils peuvent imiter les lanceurs de sorts, ce qui leur permet d'utiliser parchemins, baguettes et d'autres objets magiques auxquels ils ne devraient normalement pas avoir accès.

Dé de vie : d6

Alignement : Au choix

Armes et armures : Port des armures légères
Maniement des armes courantes et des armes de guerre suivantes : arbalète de poing, arc court, épée courte, matraque, rapière..

Points de compétence par niveau : 8

Compétences de classe

Acrobatie (dex), Artisanat (int), Connaissances (région) (int), Contrefaçon (int), Crochetage (dex), Décryptage (int), Déguisement (cha), Déplacement silencieux (dex), Désamorçage/sabotage (int), Détection (sag), Diplomatie (cha), Discrétion (dex), Equilibre (sag), Escalade (for), Escamotage (dex), Estimation (int), Evasion (dex), Fouille (int), Intimidation (cha), Maîtrise des cordes (dex), Natation (for), Perception auditive (sag), Psychologie (sag), Renseignements (cha), Représentation (cha), Saut (for), Utilisation d'objets magiques (cha)

Pouvoirs

Attaque sournoise (ext)

- Un roublard inflige des dégâts supplémentaires si sa cible se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait un ou pas) ou qu'elle est prise en tenaille par le roublard et un compagnon. Les dégâts supplémentaires se montent à 1d6 points au niveau 1 et ils augmentent de 1d6 de plus tous les niveaux impairs. Si le roublard obtient un coup critique sur une attaque sournoise, ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés.
- Une attaque à distance ne peut se transformer en attaque sournoise que si la cible se trouve à 9 mètres ou moins ; au-delà, le roublard ne peut pas faire preuve d'une précision suffisante (notez qu'il est impossible de prendre en tenaille à l'aide d'une arme à distance).
- 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 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.
- Le roublard ne peut tenter une attaque sournoise que contre un adversaire dont il peut toucher les organes vitaux, ce qui n'est pas le cas des créatures immunisées aux coups critiques. Le personnage doit voir sa cible et être capable d'atteindre l'organe vital qu'il vise. Il ne peut tenter une attaque sournoise si son adversaire bénéficie d'un camouflage ou s'il est tellement grand qu'il ne peut toucher d'organe vital.

Recherche des pièges

- Un roublard peut utiliser la compétence Fouille pour localiser les pièges assortis d'un DD supérieur à 20, et la compétence Désamorçage/Sabotage pour désarmer les pièges magiques qu'il a repérés.
- Si le personnage obtient au moins 10 points de plus que DD indiqué sur 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.

Esquive totale (ext)

- A partir du niveau 2, si le roublard réussit un 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 le moindre dommage.
- Le roublard perd le bénéfice de cette aptitude s'il porte une armure autre que légère, s'il transporte une charge intermédiaire ou lourde ou s'il se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient par exemple).

Sens des pièges (ext)

- A partir du niveau 3, le roublard 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 tous les 3 niveaux de roublard supplémentaires.
- Les bonus de sens des pièges de plusieurs classes se cumulent entre eux.

Esquive instinctive (ext)

- Au niveau 4, le roublard ne peut plus être pris au dépourvu et réagit 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 (toutefois, il le perd toujours s'il est immobilisé). Si un roublard possède déjà cette aptitude grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure à la place.

Pouvoirs (suite)

Esquive instinctive supérieure (ext)

- Au niveau 8, 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 4 niveaux de roublard de plus que le personnage 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 et les niveaux des différentes classes proposant cette aptitude se cumulent pour déterminer le niveau de roublard nécessaire pour le prendre en tenaille.

Pouvoirs spéciaux

- Au niveau 10, puis tous les 3 niveaux suivants, le roublard obtient un pouvoir spécial qu'il choisit parmi la liste suivante.
- **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 reviennent au rythme de 1 par jour.
- **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 un effet de l'école des enchantements et qu'il rate 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.
- **Esquive extraordinaire (ext).** Ce pouvoir ressemble à esquive totale, mais l'agilité du roublard lui permet d'échapper avec encore plus d'aisance, et les dégâts infligés par une attaque de zone sont réduits de moitié même s'il rate son jet de Réflexes. S'il le réussit, il esquive complètement l'attaque. Un roublard qui se trouve sans défense perd les avantages de cette aptitude.
- **Maîtrise des compétences.** 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 + 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.
- **Opportunisme (ext).** Une fois par round, le roublard peut tenter une attaque d'opportunité contre une créature venant juste d'être touchée par une autre personne. 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.
- **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. 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.
- **Don.** Un roublard peut choisir un don supplémentaire plutôt qu'un pouvoir spécial.

Progression

niv	BBA	réf	vig	vol	spécial
1	+0	+2	+0	+0	Attaque sournoise (+1d6), recherche des pièges
2	+1	+3	+0	+0	Esquive totale
3	+2	+3	+1	+1	Attaque sournoise (+2d6), sens des pièges (+1)
4	+3	+4	+1	+1	Esquive instinctive
5	+3	+4	+1	+1	Attaque sournoise (+3d6)
6	+4	+5	+2	+2	Sens des pièges (+2)
7	+5	+5	+2	+2	Attaque sournoise (+4d6)
8	+6/+1	+6	+2	+2	Esquive instinctive supérieure
9	+6/+1	+6	+3	+3	Attaque sournoise (+5d6), sens des pièges (+3)
10	+7/+2	+7	+3	+3	Pouvoir spécial (1 ^{er})
11	+8/+3	+7	+3	+3	Attaque sournoise (+6d6)
12	+9/+4	+8	+4	+4	Sens des pièges (+4)
13	+9/+4	+8	+4	+4	Attaque sournoise (+7d6), pouvoir spécial (2 ^{ème})
14	+10/+5	+9	+4	+4	—
15	+11/+6/+1	+9	+5	+5	Attaque sournoise (+8d6), sens des pièges (+5)
16	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Pouvoir spécial (3 ^{ème})
17	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Attaque sournoise (+9d6)
18	+13/+8/+3	+11	+6	+6	Sens des pièges (+6)
19	+14/+9/+4	+11	+6	+6	Attaque sournoise (+10d6), pouvoir spécial (4 ^{ème})
20	+15/+10/+5	+12	+6	+6	—