

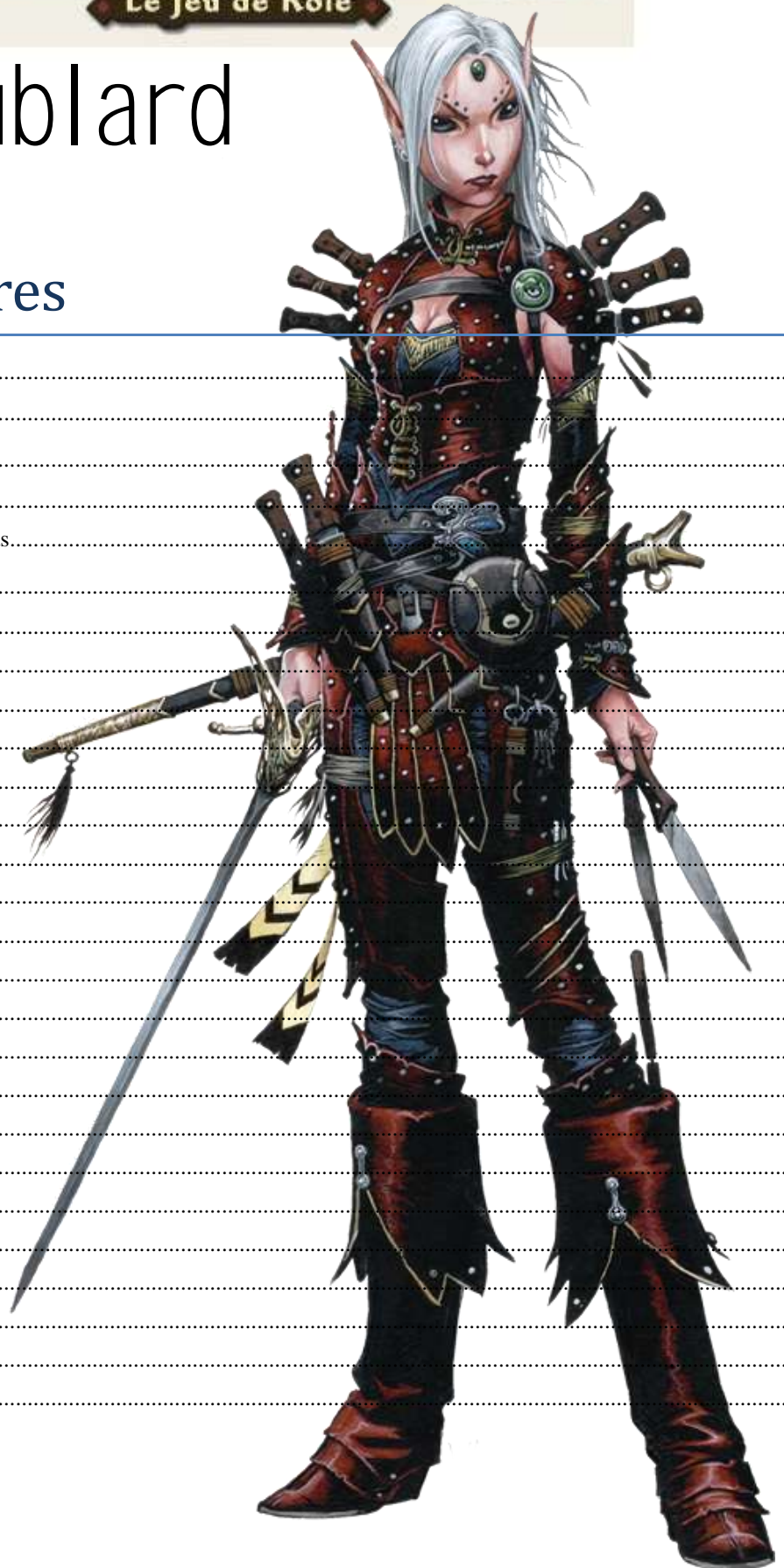
PATHFINDER

Le Jeu de Rôle

La Roublard

Table des matières

<u>Le roublard</u>	2
Descriptif de la classe	2
<u>Les talents de roublard</u>	4
Description des talents de roublard	4
Description des talents de maîtres roublards	7
<u>Les archétypes de roublard</u>	10
Acrobate	10
Bandit	10
Bretteur	10
Cambrioleur	10
Caméléon	11
Charlatan	11
Cocher	11
Coriace	11
Coureur des toits	11
Eclaireur	12
Effronté	12
Empoisonneur	12
Enquêteur	12
Espion	13
Fabricant de pièges	13
Happe-bourse	13
Maître des couteaux	13
Pirate	14
Roublard sanctifié	14
Tireur embusqué	14
Voyou	14



Le roublard

Pour ceux qui subsistent grâce à leur vivacité d'esprit, la vie est une aventure sans fin. Ces roublards qui semblent toujours sentir le danger à l'avance comptent sur leur ruse, leur habileté et leur charme pour tourner le destin à leur avantage. Comme on ne sait jamais à quoi s'attendre, ils se préparent à toutes les éventualités en acquérant de nombreuses compétences et en s'entraînant à devenir de fins manipulateurs, d'agiles acrobates, des ombres discrètes ou encore des experts dans des dizaines d'autres professions ou domaines. Les voleurs et les joueurs, les beaux parleurs et les diplomates, les bandits et les chasseurs de primes, les explorateurs et les enquêteurs : toutes ces occupations rentrent dans la catégorie des roublards, tout comme d'innombrables autres professions nécessitant un esprit vif, une certaine habileté au combat ou un bonne étoile. Beaucoup de roublards préfèrent les villes et les nombreuses opportunités que la civilisation leur offre mais certains adoptent une vie de nomade, visitent de lointaines contrées, rencontrent des peuples exotiques et affrontent des dangers incroyables tout en recherchant des trésors qui le sont tout autant. En fin de compte, tous ceux qui désirent façonner leur destin et leur vie à leur convenance pourraient être considérés

comme des roublards.

Rôle. La spécialité des roublards consiste à se déplacer sans être vus et à surprendre leurs ennemis tout en évitant généralement d'attaquer de front. Leurs capacités et connaissances variées les rendent très versatiles, chaque roublard possédant des domaines de prédilection bien différents. La majorité des roublards se distinguent particulièrement lorsqu'il s'agit de surmonter des obstacles de tout type : déverrouiller des portes, désamorcer des pièges, éviter des périls magiques ou encore rouler dans la farine des adversaires à l'esprit lent.

Voir aussi les talents de roublard.

Voir les archétypes du roublard. Acrobate (APG) / Bandit (UC) / Bretteur (APG) / Cambrioleur (APG) / Caméléon (UC) / Charlatan (UC) / Cocher (UC) / Coriace (UC) / Coureur des toits (UC) / Eclairer (APG) / Effronté (APG) / Empoisonneur (APG) / Enquêteur (APG) / Espion (APG) / Fabricant de pièges (APG) / Happebourse (APG) / Maître des couteaux (UC) / Pirate (UC) / Roublard sanctifié (UC) / Tireur embusqué (APG) / Voyou (APG)

Niveau	BBA	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial
1	+0	+2	+0	+0	attaque sournoise +1d6, recherche des pièges
2	+1	+3	+0	+0	esquive totale, talent de roublard
3	+2	+3	+1	+1	attaque sournoise +2d6, sens des pièges +1
4	+3	+4	+1	+1	talent de roublard, esquive instinctive
5	+3	+4	+1	+1	attaque sournoise +3d6
6	+4	+5	+2	+2	talent de roublard, sens des pièges +2
7	+5	+5	+2	+2	attaque sournoise +4d6
8	+6/+1	+6	+2	+2	esquive instinctive supérieure, talent de roublard
9	+6/+1	+6	+3	+3	attaque sournoise +5d6, sens des pièges +3
10	+7/+2	+7	+3	+3	talent de maître-roublard
11	+8/+3	+7	+3	+3	attaque sournoise +6d6
12	+9/+4	+8	+4	+4	talent de maître-roublard, sens des pièges +4
13	+9/+4	+8	+4	+4	attaque sournoise +7d6
14	+10/+5	+9	+4	+4	talent de maître-roublard
15	+11/+6/+1	+9	+5	+5	attaque sournoise +8d6, sens des pièges +5
16	+12/+7/+2	+10	+5	+5	talent de maître-roublard
17	+12/+7/+2	+10	+5	+5	attaque sournoise +9d6
18	+13/+8/+3	+11	+6	+6	talent de maître-roublard, sens des pièges +6
19	+14/+9/+4	+11	+6	+6	attaque sournoise +10d6
20	+15/+10/+5	+12	+6	+6	coup de maître, talent de maître-roublard

Descriptif de la classe

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d8.

Compétences de classe. Les compétences de classe du roublard sont les suivantes : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (exploration souterraine) (Int), Connaissances (folklore local) (Int), Déguisement (Cha), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Évasion (Dex), Intimidation (Cha), Linguistique (Int), Natation (For), Perception (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Représentation (Cha), Sabotage (Dex) et Utilisation des objets magiques (Cha).

Points de compétence par niveau. 8 + modificateur d'Intelligence.

Armes et armures. Le roublard est formé au maniement de toutes les armes courantes, des arbalètes de poing, des arcs courts, des épées courtes, des matraques et des rapières. Il est également formé au port des armures légères mais pas à l'utilisation des boucliers.

Attaque sournoise. Lorsqu'un roublard attaque son adversaire dans une situation où ce dernier est incapable de se défendre efficacement, il peut lui infliger des dégâts supplémentaires en touchant un point sensible.

L'attaque du roublard inflige des dégâts supplémentaires lorsque 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 de celui-ci. Les dégâts supplémentaires s'élèvent à 1d6 points au niveau 1, et ils augmentent de 1d6 points tous les deux niveaux de roublard suivants. Si le roublard obtient un coup critique sur une attaque sournoise, ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés. Une attaque à distance ne peut être une attaque sournoise que si la cible se trouve à 9 m (6 cases) ou moins.

S'il utilise une arme qui inflige des dégâts non létaux (comme une matraque, un fouet ou une attaque à mains nues), le personnage peut porter une attaque sournoise infligeant elle aussi des dégâts non létaux. Il ne peut pas choisir cette option avec une arme occa-

sionnant normalement des dégâts létaux (même en acceptant une pénalité de -4 au jet d'attaque).

Le roublard ne peut tenter une attaque sournoise que contre un adversaire qu'il peut observer suffisamment pour en repérer les points faibles et dont il peut toucher les organes vitaux. Les attaques sournoises sont impossibles lorsque la cible bénéficie d'un camouflage.

Recherche des pièges. Les roublards ajoutent la moitié de leur niveau (au minimum +1) aux tests de Perception destinés à repérer des pièges ainsi qu'aux tests de Sabotage. Seul un roublard peut utiliser la compétence Sabotage pour désarmer les pièges magiques.

Esquive totale (Ext). L'agilité phénoménale d'un roublard de niveau 2 lui permet d'esquiver les attaques magiques ou inhabituelles. S'il réussit un jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts devraient être réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussis, il évite l'attaque et ne subit pas le moindre dégât. Le roublard bénéficie de cet avantage uniquement s'il porte une armure légère ou aucune armure. Un roublard sans défense ne bénéficie pas des avantages de l'esquive totale.

Talents de roublard. En gagnant de l'expérience, un roublard acquiert divers talents qui l'avantagent ou désavantagent ses ennemis. Il obtient un premier talent de roublard au niveau 2, puis il gagne un talent de roublard supplémentaire tous les deux niveaux de roublard par la suite. Aucun talent ne peut être choisi plus d'une fois.

Les talents marqués d'un astérisque ajoutent un effet aux attaques sournoises du roublard. Le roublard ne peut appliquer que l'un de ces effets à chaque attaque, et son choix doit être fait avant le jet d'attaque.

Sens des pièges (Ext). À 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 par un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges. Ces bonus passent à +2 lorsque le roublard atteint le niveau 6, à +3 lorsqu'il atteint le niveau 9, à +4 lorsqu'il atteint le niveau 12, à +5 lorsqu'il atteint le niveau 15 et enfin à +6 lorsqu'il atteint le niveau 18.

Les bonus de sens des pièges provenant de classes différentes se cumulent entre eux.

Esquive instinctive (Ext). Au niveau 4, le roublard gagne la capacité de réagir aux dangers avant même que ses sens les perçoivent. Il ne peut pas être pris au dépourvu. De plus, il conserve son bonus de Dextérité à la classe d'armure lorsqu'il est attaqué par un adversaire invisible. La règle normale s'applique cependant lorsqu'il est immobilisé : dans ce cas, il perd son bonus de Dextérité à la classe d'armure. Un roublard disposant de cette capacité perd également son bonus de Dextérité à la classe d'armure si un adversaire parvient à réaliser une feinte en combat à son encontre.

Si un roublard possède déjà la capacité d'esquive instinctive (grâce à une autre classe par exemple), il gagne à la place la capacité d'esquive instinctive supérieure.

Esquive instinctive supérieure (Ext). À partir du niveau 8, un roublard ne peut plus être pris en tenaille.

Un autre roublard ne peut donc pas utiliser ses capacités pour lui porter une attaque sournoise en le prenant en tenaille, à moins de posséder au moins quatre niveaux de roublard de plus que lui.

Si le personnage dispose déjà de la capacité d'esquive instinctive (voir plus haut) grâce à une autre classe, les niveaux de toutes les classes qui lui donnent cette capacité se cumulent pour déterminer le nombre de niveaux de roublard qu'un attaquant doit posséder pour pouvoir le prendre en tenaille.

Talents de maître roublard. Au niveau 10 et tous les deux niveaux par la suite, le roublard peut choisir l'un des talents de maître roublard suivants au lieu d'un talent de roublard.

Coup de maître (Ext). Lorsque le roublard atteint le niveau 20, ses attaques sournoises deviennent incroyablement létales. Chaque fois qu'il inflige des dégâts d'attaque sournoise, il peut choisir un des trois effets suivants : la cible peut être endormie pendant 1d4 heures, paralysée pendant 2d6 rounds ou tuée. Quel que soit l'effet choisi, la cible bénéficie d'un jet de Vigueur pour annuler l'effet additionnel. Le DD de ce jet de sauvegarde est égal à 10 + la moitié du niveau du roublard + le modificateur d'Intelligence du roublard. Une créature prise pour cible par un coup de maître ne peut plus être affectée par un autre coup de maître du même roublard au cours des vingt-quatre heures qui suivent, et ceci qu'elle ait réussi son jet de sauvegarde ou non. Les créatures qui sont immunisées aux attaques sournoises le sont également aux coups de maître.

Les talents de roublard

Grâce à ses talents et ses compétences diversifiées, le roublard est le soutien indispensable des combattants de première ligne. Il ne dispose pas de la puissance martiale brute de certaines classes mais il compense largement cela par ses tactiques retorses, son astuce, ses poisons et, évidemment, sa capacité à prendre un ennemi en tenaille et à lancer des attaques sournoises dévastatrices aussi souvent que possible.

Les talents listés ici conjugués aux différents archétypes de roublard permettent de donner des orientations plus martiales ou au contraire de renforcer leur subtilité et leur capacité à créer des subterfuges.

En gagnant de l'expérience, un roublard acquiert divers talents qui l'avantagent ou désavantagent ses ennemis. Il obtient un premier talent de roublard au niveau 2, puis il gagne un talent de roublard supplémentaire tous les deux niveaux de roublard par la suite. Aucun talent ne peut être choisi plus d'une fois.

Les talents marqués d'un astérisque ajoutent un effet aux attaques sournoises du roublard. Le roublard ne peut appliquer que l'un de ces effets à chaque attaque, et son choix doit être fait avant le jet d'attaque.

Talents de roublard		
	Talents de roublard	Talents de maître roublard
Acrobate inégalable	Faire le mur	Acrobaties rapides
Astuce de ninja	Fin observateur	Allié involontaire
Attaque distrayante*	Formation martiale	Attaque handicapante*
Attaque et changement de position	Forte impression	Attaque dissipante*
Attaque sanglante*	Fuite rapide	Attaque redirigée
Attaque sournoise puissante*	Grimpeur agile	Attaque sournoise mortelle*
Attaque surprise	Installation de pièges rapide	Caché en pleine lumière
Audace	Magie majeure	Cocktail mortel
Beau parleur	Magie mineure	Colporteur de rumeurs
Botte secrète	Main agile	Coup assommant
Brasse vigoureuse	Maître des cordes	Difficile à envoûter
Camouflage	Maîtrise du terrain	Don
Charmeur	Mensonge convaincant	Esprit fuyant
Connaissances ésotériques	Mouvement à quatre pattes	Esquive extraordinaire
Contacts au marché noir	Œil de l'archer	Fabricant de pièges économe
Coup bouleversant*	Organiser l'attaque	Familier
Déclenchement extraordinaire	Polyglotte doué	Lames entremêlées*
Défense offensive*	Réactions lentes*	Maintenant que j'y repense
Debout	Réserve de ki	Maître de la fuite
Déguisement rapide	Résilience	Maître du déguisement
Dénicheur de pièges	Retenir son souffle	Maîtrise des compétences
Désamorçage rapide	Roublard en finesse	Opportunisme
Difficile à berner	Saut de l'expert	Roulé-boulé
Discret et rapide	Sournois*	Subtilisation d'arme
Doigts rapides	Spécialiste de la fuite	Surprise du chasseur
Empoisonnement rapide	Suivre les indices	Tireur discret
Entraînement aux armes à feu	Subtilisation au combat	Un jour de plus
Équilibriste	Tir soudain	
Expert en survie	Trips d'acier	
Extraire des informations		

Description des talents de roublard

Acrobate inégalable (Ext). Une fois par jour, un roublard disposant de ce talent peut lancer deux dés lors d'un test d'Acrobaties et choisir le résultat le plus avantageux. Il doit décider d'utiliser cette capacité avant le test. Il peut utiliser cette capacité une fois de plus par jour par tranche de 5 niveaux de roublard.

Astuce de ninja (Ext). Un roublard qui prend ce talent peut choisir une astuce de ninja. Le roublard ne peut pas choisir une astuce de ninja qui porte le même nom qu'un talent de roublard. Il peut choisir une astuce qui demande des points de ki mais ne pourra pas l'utiliser à moins de posséder le talent réserve de ki. Un roublard peut choisir ce talent à plusieurs reprises.

Attaque distrayante* (Ext). Un roublard possédant ce talent peut accompagner ses attaques sournoises de mouvements subtils qui désorientent et distraient son adversaire. Lorsqu'il touche une créature avec une attaque de corps à corps qui inflige des dégâts

d'attaque sournoise, il peut choisir de ne pas compter les dégâts supplémentaires pour faire en sorte que la cible soit prise au dépourvue par les attaques portées par un allié (choisi par le roublard) jusqu'au début du prochain tour de la cible. Le roublard ne peut pas se désigner lui-même comme l'allié en question. Les créatures qui possèdent la capacité Esquive instinctive sont immunisées contre les attaques distrayantes.

Attaque et changement de position (Ext). Une fois par jour, lorsqu'un roublard possédant ce talent porte une attaque de corps à corps réussie contre une créature, il peut se déplacer sur une distance totale de 9 mètres (6 c) sans provoquer d'attaques d'opportunité. Ce déplacement doit se terminer dans un espace adjacent à la créature touchée.

Attaque sanglante* (Ext). Ce talent permet au roublard de faire saigner la victime de son attaque sournoise. Chaque round, la cible subit un nombre de points de dégâts égal au nombre de dés d'attaque sournoise du roublard (par exemple 4 points de saigne-

ment dans le cas d'une attaque sournoise à +4d6). Ces dégâts se produisent chaque round au début du tour de la cible. Le saignement peut être arrêté par un test de Premiers secours (DD 15) ou par n'importe quel effet qui permet de récupérer des points de vie perdus. Les dégâts de saignement infligés par ce talent ne sont pas cumulatifs. Ils ignorent toutes les réductions de dégâts.

Attaque sournoise puissante* (Ext). Chaque fois qu'un roublard disposant de ce talent effectue une attaque à outrance, il peut choisir de subir une pénalité de -2 sur tous ses jets d'attaque jusqu'au début de son prochain tour. Dans ce cas, si une des attaques effectuées au cours de cette période est une attaque sournoise, tous les 1 affichés par les dés de dégâts d'attaque sournoise sont considérés comme des 2.

Attaque surprise (Ext). Un roublard possédant ce talent peut toujours considérer ses ennemis comme pris au dépourvu au cours du round de surprise et ce même s'ils ont déjà agi.

Audace (Ext). Un roublard qui possède ce talent gagne Pistolier amateur ainsi qu'un don d'audace de son choix comme dons supplémentaires. Il doit remplir les conditions requises du don d'audace. Le roublard doit connaître le talent entraînement aux armes à feu avant de prendre celui-ci.

Beau parleur (Ext). Une fois par jour, le roublard peut lancer deux dés au cours d'un test de Bluff et choisir le meilleur résultat des deux. Il doit décider d'utiliser ce talent avant le test de Bluff. Le roublard gagne une utilisation quotidienne supplémentaire de ce talent par tranche de 5 niveaux de roublard qu'il possède.

Botte secrète. Ce talent permet au roublard de gagner un don de combat supplémentaire.

Brasse vigoureuse (Ext). Un roublard qui dispose de ce talent lance deux fois les dés quand il fait un test de Natation et conserve le meilleur résultat. S'il a déjà fait deux jets grâce à un autre pouvoir, il gagne un bonus d'intuition de +2. S'il est sous l'effet d'un sort ou d'un pouvoir qui l'oblige à lancer deux dés et à choisir le pire, il lance juste 1d20 lors de ses tests de Natation.

Camouflage (Ext). Une fois par jour, un roublard possédant ce talent peut créer un camouflage simple mais efficace à partir de la végétation qui pousse sur place. Le roublard a besoin d'une minute pour préparer ce camouflage, mais une fois prêt, le camouflage peut être utilisé pendant tout le reste de la journée, à moins que le roublard ne rate un jet de sauvegarde contre un effet de zone infligeant des dégâts de feu, de froid ou d'acide, auquel cas son camouflage perd son efficacité. Le roublard gagne un bonus de +4 aux tests de Discrétion au sein de l'environnement dans lequel il a prélevé la végétation. Cette capacité ne peut pas être utilisée dans les zones qui ne comportent pas de végétation naturelle.

Charmeur (Ext). Une fois par jour, le roublard peut lancer deux fois le dé lors d'un test de Diplomatie et choisir le résultat le plus avantageux. Il doit décider d'utiliser ce talent avant le test. Le roublard peut utiliser cette capacité une fois de plus par jour par tranche de 5 niveaux de roublard qu'il possède.

Connaissances ésotériques (Ext). Un roublard qui dispose de ce talent peut faire un test de Connaissances, une fois par jour, même sans entraînement.

Contacts au marché noir (Ext). Grâce à ce talent, le roublard peut obtenir de meilleurs objets magiques grâce à ses contacts au marché noir. Il considère toutes les villes comme d'une taille de plus qu'elles ne le sont réellement quand il s'agit de déterminer la valeur de base maximale (en pièces d'or) des objets à vendre, ainsi que le nombre d'objets magiques mineurs, moyens et majeurs à disposi-

tion. Si la ville est déjà une capitale, il a accès à tous les objets mineurs et moyens et à 3d8 objets majeurs.

Un test de Diplomatie réussi lui permet de faire comme si la ville était de deux tailles de plus qu'elle ne l'est. Si la ville est déjà une capitale et que le roublard réussit son test, il a accès à la totalité des objets magiques. Si la ville est déjà une grande cité et qu'il réussit son test, il a accès à tous les objets mineurs et moyens et à 3d8 objets majeurs.

Un test réussi lui permet aussi de vendre des objets volés sur le marché noir. S'il rate le test de 5 ou plus, il fait peur aux acteurs du marché et traite la ville normalement pendant 1 semaine. De plus, les chefs du marché noir risquent d'avertir les autorités de sa présence, en guise de représailles pour avoir perturbé le marché ou pour détourner l'attention de leurs activités illicites.

Le DD du test dépend de la taille de l'agglomération et figure dans la table ci-contre.

Coup bouleversant* (Ext). Lorsque le roublard inflige des dégâts d'attaque sournoise à un adversaire, celui-ci subit un malus de -2 aux jets d'attaque contre le roublard pendant 1d4 rounds.

Crochetage rapide (Ext). Un roublard disposant de ce talent peut utiliser la compétence de Sabotage pour crocheter une serrure par une action simple au lieu d'une action complexe.

Déclenchement extraordinaire (Ext). Un roublard disposant de ce talent peut utiliser une action rapide pour déclencher n'importe quelle piège de sa fabrication situé dans un rayon de 9 mètres (6 c) autour de lui.

Défense offensive* (Ext). Lorsqu'un roublard disposant de ce talent porte contre une créature une attaque de corps à corps qui inflige des dégâts d'attaque sournoise, il gagne un bonus d'esquive de +1 à la CA pour chaque dé d'attaque sournoise utilisé contre cette créature pendant 1 round.

Debout (Ext). Ce talent permet à un roublard de se relever en une action libre lorsqu'il est à terre. Se relever continue à provoquer des attaques d'opportunité si le roublard est dans un espace contrôlé par un ennemi.

Déguisement rapide (Ext). Un roublard disposant de ce talent peut utiliser les objets qu'il a à portée de main et quelques objets apparemment banals qu'il cache sur lui pour créer des déguisements étonnamment efficaces tout en réduisant le temps nécessaire à leur fabrication. Le temps nécessaire au roublard pour modifier son apparence de cette manière dépend de la complexité du déguisement, comme indiqué sur la table ci-contre. Les temps sont cumulatifs, de sorte que si une roublarde veut se déguiser en un homme d'une race

Déguisement	
Déguisement	Temps
Catégorie d'âge différente	1 minute
Catégorie de taille différente	1 minute
Petits détails seulement	1 action complexe
Race différente	1 minute
Sexe différent	1 minute

Dénicheur de pièges (Ext). Chaque fois qu'un roublard possédant ce talent passe à 3 mètres (2 cases) ou moins d'un piège, il bénéficie d'un test de Perception automatique pour le repérer. Ce test devrait être réalisé en secret par le MJ.

Marché noir	
Taille de la communauté	DD
Lieu-dit	10
Hameau	12
Village	15
Petite ville	18
Grande ville	20
Petite cité	25
Grande cité	30
Capitale	35

différente, cela lui demande 2 minutes.

Désamorçage rapide (Ext). Un roublard possédant ce talent n'a besoin que de la moitié du temps normal (mais au minimum 1 round) pour désamorcer un piège grâce à la compétence Sabotage.

Difficile à berner (Ext). Une fois par jour, un roublard disposant de ce talent peut lancer deux dés lors d'un test de Psychologie et choisir le résultat le plus avantageux. Il doit décider d'utiliser cette capacité avant le test. Il peut utiliser cette capacité une fois de plus par jour par tranche de 5 niveaux de roublard qu'il possède.

Discret et rapide (Ext). Ce talent permet au roublard d'utiliser la compétence de Discrétion en se déplaçant à sa vitesse normale (non réduite) sans pénalité.

Doigts rapides (Ext). Une fois par jour, un roublard disposant de ce talent peut lancer deux dés lors d'un test d'Escamotage et choisir le résultat le plus avantageux. Il doit décider d'utiliser ce talent avant le test. Il peut utiliser cette capacité une fois de plus par jour par tranche de 5 niveaux de roublard qu'il possède.

Empoisonnement rapide (Ext). Un roublard disposant de ce talent peut appliquer du poison sur une arme par une action de mouvement au lieu d'une action simple.

Entraînement aux armes à feu (Ext). Un roublard qui dispose de ce talent obtient Maniement des armes exotiques (armes à feu).

Équilibriste (Ext). Ce talent permet au roublard d'utiliser la compétence d'Acrobaties pour se mouvoir sur des surfaces étroites à sa vitesse normale (non réduite) sans pénalité. De plus, le roublard n'est pas pris au dépourvu s'il est attaqué alors qu'il se déplace sur une surface étroite.

Expert en survie (Ext). Un roublard disposant de ce talent ajoute Premiers secours et Survie à la liste de ses compétences de classe.

Extraire des informations (Ext). Un roublard disposant de ce talent peut utiliser Bluff ou Diplomatie au lieu d'Intimidation pour forcer un adversaire à agir de manière amicale envers lui.

Faire le mur (Ext). Un roublard qui dispose de ce talent lance deux fois les dés quand il fait un test d'Escalade et conserve le meilleur résultat. S'il a déjà fait deux jets grâce à un autre pouvoir, il gagne un bonus d'intuition de +2. S'il est sous l'effet d'un sort ou d'un pouvoir qui l'oblige à lancer deux dés et à choisir le pire, il lance juste 1d20 lors de ses tests d'Escalade.

Fin observateur (Ext). Lorsqu'un roublard disposant de ce talent réalise un test de Perception pour percevoir les détails d'une conversation ou pour trouver un objet caché ou secret (il peut s'agir d'une porte ou d'un piège par exemple), il gagne un bonus de +4.

Formation martiale. Un roublard possédant ce talent gagne le don Arme de prédilection comme don supplémentaire.

Forte impression (Ext). Un roublard disposant de ce talent gagne le don Force intimidante comme don supplémentaire.

Fuite rapide (Ext). Après une attaque réussie ou un test d'Escamotage réussi, un roublard disposant de ce talent peut effectuer une action de retraite par une action de mouvement. Il ne peut pas se déplacer de plus de sa vitesse de déplacement de base au cours de cette retraite.

Grimpeur agile (Ext). Lorsqu'un roublard disposant de ce talent rate un test d'Escalade de 5 points ou plus, il peut immédiatement effectuer un nouveau test d'Escalade contre le DD de base de la surface escaladée + 10. En cas de réussite, il parvient à arrêter sa chute en s'agrippant à la surface et ne subit aucun dégât de chute.

Installation de pièges rapide (Ext). Par une action complexe, un roublard disposant de ce talent peut installer un piège simple avec

un FP ne dépassant pas la moitié de son niveau de roublard. Pour ce faire, il doit avoir acheté les composantes, avoir consacré le temps nécessaire à la construction du piège et avoir les composantes nécessaires sous la main. C'est au MD qu'il revient de décider quels types de pièges peuvent être construits de la sorte.

Magie majeure (Mag). Un roublard possédant ce talent gagne la capacité de lancer deux fois par jour un sort de 1^{er} niveau de la liste des sorts de magicien. Il s'agit d'un pouvoir magique dont le niveau de lanceur de sorts est égal au niveau du roublard. Le DD du jet de sauvegarde contre ce sort est égal à 11 + le modificateur d'Intelligence du roublard. Le roublard doit posséder une valeur d'Intelligence égale ou supérieure à 11 pour pouvoir choisir ce talent et il doit également posséder le talent de magie mineure.

Magie mineure (Mag). Un roublard possédant ce talent gagne la capacité de lancer trois fois par jour un sort de niveau 0 de la liste des sorts de magicien. Il s'agit d'un pouvoir magique dont le niveau de lanceur de sorts est égal au niveau du roublard. Le DD du jet de sauvegarde contre ce sort est égal à 10 + le modificateur d'Intelligence du roublard. Le roublard doit posséder une valeur d'Intelligence égale ou supérieure à 10 pour pouvoir choisir ce talent.

Main agile (Ext). Un roublard qui dispose de ce talent peut faire un test d'Escamotage pour cacher une arme alors qu'il la tient à la vue de tous, même si quelqu'un l'observe.

Maître des cordes (Ext). Un roublard qui possède ce pouvoir peut se déplacer à sa vitesse de base quand il utilise une corde pour faire un test d'Escalade. Il peut aussi faire 10 quand il utilise Acrobaties pour se déplacer sur une surface étroite, même s'il est distrait ou en danger et gagne un bonus de +4 pour déterminer le DD à battre quand une créature veut s'échapper alors qu'il l'a attachée.

Maîtrise du terrain (Ext). Un roublard qui possède ce talent gagne un environnement de prédilection, comme le pouvoir de rôdeur, mais il ne s'améliore pas au fil des niveaux. Le roublard peut choisir ce pouvoir à plusieurs reprises. Il s'applique alors chaque fois à un nouvel environnement et augmente le bonus de ceux précédemment choisis de +2.

Mensonge convaincant (Ext). Quand un roublard qui possède ce pouvoir ment, il invente quelque chose de tellement crédible que les autres pensent qu'il dit la vérité. Quand il utilise avec succès le Bluff pour convaincre quelqu'un que ce qu'il dit est vrai et que, plus tard, quelqu'un demande à cette personne ce qu'il a dit, la personne interrogée utilise le modificateur de Bluff du roublard (et non le sien) pour convaincre celui qui l'interroge. Si elle possède un modificateur de Bluff supérieur à celui du roublard, elle utilise le sien et lui ajoute un bonus de +2. L'effet dure un nombre de jours égal à 1/2 niveau du roublard + modificateur de Charisme du roublard.

Mouvement à quatre pattes (Ext). Ce talent permet à un roublard de se déplacer à la moitié de sa vitesse de base lorsqu'il est par terre. Ce mouvement provoque des attaques d'opportunité comme un mouvement normal. De plus, un roublard possédant ce talent peut réaliser un pas de placement lorsqu'il est à terre.

Oeil de l'archer (Ext). Un roublard disposant de ce talent peut appliquer ses dégâts d'attaque sournoise aux attaques à distance visant des cibles situées dans un rayon de 9 mètres (6 c) et bénéficiant d'un camouflage simple. Les cibles qui bénéficient d'un camouflage total restent immunisées aux attaques sournoises.

Organiser l'attaque (Ext). Une fois par jour, après une attaque ratée contre un adversaire pris en tenaille, le roublard peut désigner un allié qui prend également en tenaille la cible de l'attaque

qui a échoué. Par une action immédiate, cet allié peut porter une unique attaque de corps à corps contre cette cible.

Poison persistant (Ext). Un roublard disposant de ce talent peut appliquer du poison sur une arme de telle sorte que celui-ci reste efficace pour deux attaques réussies au lieu d'une seule. L'effet du poison est réduit, cependant, et les jets de sauvegarde pour y résister reçoivent un bonus de circonstances de +2. Il faut une action complexe pour appliquer le poison de cette manière, ou une action rapide si le roublard possède le talent empoisonnement rapide.

Polyglotte doué (Ext). Un roublard disposant de ce talent et possédant au moins un rang en Linguistique gagne quatre langues supplémentaires. Un roublard disposant de ce talent mais ne possédant aucun rang en Linguistique gagne deux langues supplémentaires. S'il gagne des rangs en Linguistique par la suite, il acquiert alors deux langues supplémentaires (pour un total de quatre langues supplémentaires) en plus de celles octroyées par la compétence de Linguistique elle-même.

Réactions lentes* (Ext). Les adversaires blessés par l'attaque sournoise du roublard ne peuvent pas porter d'attaques d'opportunité pendant 1 round.

Réserve de ki (Ext). Un roublard qui dispose de ce talent obtient une petite réserve de ki. Elle ressemble à celle du ninja mais ne donne pas d'attaque supplémentaire. Elle contient un nombre de points de ki égal au modificateur de Sagesse du roublard (1 au minimum). Cette réserve se remplit chaque matin. Si le roublard possède déjà une réserve de ki ou qu'il en obtient une plus tard, il rajoute un montant de points de ki supplémentaires égal à 1/2 bonus de Sagesse (1 au minimum). Il peut dépenser 1 point de sa réserve de ki pour gagner un bonus de déplacement de +3 mètres (2 c) jusqu'à la fin de son tour.

Résilience (Ext). Une fois par jour, un roublard possédant ce talent peut gagner un nombre de points de vie temporaires égal à son niveau de roublard. Cette capacité s'active par une action immédiate qui ne peut se produire que lorsque le roublard est amené sous 0 point de vie. Ces points de vie temporaires, qui peuvent empêcher le roublard de mourir, persistent pendant une minute. Si les points de vie du roublard passent sous 0 lorsque ces points de vie temporaires disparaissent, celui-ci tombe inconscient et devient mourant (conformément à la règle normale).

Retenir son souffle (Ext). Le roublard qui dispose de ce talent peut retenir son souffle 2 rounds de plus. Il peut choisir ce talent à plusieurs reprises.

Roublard en finesse. Ce talent permet au roublard de gagner le don Attaque en finesse en tant que don supplémentaire.

Saut de l'expert (Ext). Lorsque le roublard effectue un test de saut, on considère toujours qu'il a pris de l'élan (même si ce n'est pas le cas). De plus, en cas de chute délibérée, un test d'Acrobaties contre un DD de 15 permet au roublard d'ignorer les 6 premiers mètres de la chute (au lieu des 3 premiers mètres).

Sournois* (Ext). Un roublard qui dispose de ce talent gagne un bonus de circonstances de +4 aux tests d'Escamotage quand il essaie de dissimuler une arme. De plus, s'il fait une attaque sournoise pendant le round de surprise à l'aide d'une arme cachée dont son adversaire ignore l'existence, il n'a pas besoin de lancer les dés de dégâts supplémentaires : l'attaque sournoise inflige automatiquement le maximum. Chaque jour, il peut utiliser ce talent un nombre de fois égal à son modificateur de Charisme (0 au minimum).

Spécialiste de la fuite (Ext). Un roublard qui possède ce talent ajoute Dressage, Équitation et Vol à ses compétences de classe et gagne un bonus de +2 aux tests pour conduire un véhicule.

Subtilisation au combat. Un roublard disposant de ce talent gagne Science de la subtilisation comme don supplémentaire.

Suivre les indices (Ext). Un roublard disposant de ce talent peut utiliser la compétence de Perception au lieu de celle de Survie pour suivre une piste.

Tir soudain (Ext). Un roublard disposant de ce talent peut agir comme s'il avait obtenu 20 sur son dé d'initiative pendant le round de surprise et ce, quelle que soit sa valeur d'initiative réelle, mais il est contraint d'effectuer une action d'attaque avec une arme à distance. La valeur réelle du jet d'initiative est utilisée pour tous les rounds qui suivent. Si plusieurs roublards possédant ce talent participent au même combat, leurs initiatives réelles déterminent l'ordre dans lequel ils agissent mais leurs tours viennent en début de round, avant toutes les autres créatures. Si le roublard ne peut pas agir au cours du round de surprise, ce talent n'a aucun effet.

Tripes d'acier (Ext). Le roublard qui dispose de ce talent a un estomac en acier ou s'est entraîné à supporter les poisons, surtout ceux qui s'ingèrent. Il gagne un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les poisons ingérés et un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets qui rendent nauséeux ou fiévreux.

Description des talents de maîtres roublards

Au niveau 10 et tous les deux niveaux par la suite, le roublard peut choisir l'un des talents de maître roublard suivants au lieu d'un talent de roublard.

Acrobaties rapides (Ext). Lorsqu'un roublard disposant de ce talent utilise la compétence d'Acrobaties pour se déplacer à sa pleine vitesse à travers l'espace contrôlé par un ennemi sans provoquer d'attaques d'opportunité, le DD du test d'Acrobaties n'augmente pas de 10.

Allié involontaire (Ext). Un roublard qui possède ce talent utilise une action rapide pour pousser un adversaire à agir comme un allié en ce qui concerne la prise en tenaille, et ce jusqu'au début du prochain tour du roublard. L'adversaire doit entendre et voir le roublard qui doit réussir un test de Bluff opposé au test de Psychologie de sa victime. Si le roublard réussit, son adversaire est considéré comme un allié en ce qui concerne la prise en tenaille. Qu'il réussisse ou non, il ne peut plus utiliser ce tour contre le même adversaire pendant 24 heures. Si le roublard rate son test de 5 ou plus, il ne peut plus utiliser ce pouvoir contre tous les adversaires qui le voient lors de son échec pendant 24 heures.

Attaque handicapante* (Ext). Un roublard possédant ce talent 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.

Attaque dissipante* (Sur). Lorsqu'un roublard possédant ce talent inflige des dégâts d'attaque sournoise à un ennemi, celui-ci est affecté par une *dissipation de la magie* ciblée qui vise l'effet magique de plus bas niveau dont il bénéficie pour l'instant. Le niveau de lanceur de sorts de cette capacité est égal au niveau du roublard. Le roublard doit posséder le talent de magie majeure pour pouvoir choisir ce talent.

Attaque redirigée (Ext). Une fois par jour, lorsque le roublard disposant de ce talent est touché par une attaque au corps à corps, il peut la rediriger vers une créature adjacente par une action libre.

La créature choisie doit pouvoir être atteinte par l'attaque qui était initialement dirigée vers le roublard et l'attaquant qui a porté cette attaque doit effectuer un nouveau jet d'attaque contre la cible désignée par le roublard.

Attaque sournoise mortelle* (Ext). Chaque fois que le roublard disposant de ce talent utilise le talent Attaque sournoise puissante, tous les 1 et les 2 qui apparaissent sur les dés de dégâts d'attaques sournoises sont considérés comme des 3. Le roublard doit posséder le talent Attaque sournoise puissante avant de pouvoir gagner ce pouvoir.

Caché en pleine lumière (Ext). Un roublard qui dispose de ce talent peut choisir un environnement dans la liste des environnements de prédilection du rôdeur. Il passe maître dans l'art de se dissimuler dans cet environnement et peut utiliser Discrétion pour se cacher, même si quelqu'un l'observe. Un roublard peut choisir ce talent de maître à plusieurs reprises mais il s'applique à chaque fois à un nouvel environnement.

Cocktail mortel (Ext). Un roublard disposant de ce talent peut appliquer deux doses de poison en même temps sur une arme. Il peut s'agir de poisons différents, auquel cas ils affectent tous les deux (et individuellement) la cible, ou de deux doses d'un même poison, auquel cas la fréquence du poison est augmentée de 50% et le DD du jet de sauvegarde, de +2. Ce talent est une exception à la règle indiquant que plusieurs poisons par blessure ne peuvent pas être administrés en même temps.

Colporteur de rumeurs (Ext).

Un roublard doté de ce talent peut tenter de répandre une rumeur dans une petite ville ou dans une agglomération plus importante grâce à un test de Bluff. Chaque semaine, il peut faire cela un nombre de fois égal à son modificateur de Charisme (0 au minimum).

Colporteur de rumeurs	
Taille de la communauté	DD
Petite ville	18
Grande ville	20
Petite cité	25
Grande cité	30
Capitale	35

Le DD est basé sur la taille de la ville et il faut une semaine pour que la rumeur se propage. En cas de réussite, la communauté accepte la rumeur comme un fait avéré. Si le roublard bat le DD de 5 ou plus, il réduit le temps que la nouvelle met pour se répandre de 1d4 jours. En cas d'échec, la rumeur n'a aucun poids mais si le roublard rate son test de 5 ou plus, c'est la rumeur inverse ou une théorie opposée qui se répand sur le sujet.

Coup assommant (Ext). Une fois par jour, le roublard peut choisir de ne pas compter ses dégâts d'attaques sournoises pour tenter d'assommer un adversaire. Il doit décider d'utiliser ce talent avant le jet d'attaque. Si l'attaque touche, elle inflige des dégâts normaux, mais au lieu des dégâts d'attaques sournoises (ou des autres effets déclenchés par les attaques sournoises) qui y seraient normalement ajoutés, la cible tombe inconsciente pendant 1d4 rounds. Si la cible réussit un jet de Vigueur, elle n'est pas inconsciente mais seulement chancelante pendant 1 round. Le DD de ce jet de sauvegarde vaut 10 + la moitié du niveau du roublard + le modificateur d'Intelligence du roublard.

Difficile à envoûter (Ext). Il est bien difficile d'envoûter un roublard doté de ce talent avec un effet mental. Au début de son tour, s'il est victime d'un sort ou d'un effet mental, il peut faire un jet de Volonté contre le DD habituel pour le niveau de l'effet. S'il réussit, il n'est plus victime de cet effet. Il a droit à ce jet de sauvegarde même contre les effets qui n'en autorisent pas. Dans ce cas, faites comme s'ils le permettaient.

Don. Un roublard peut choisir un don supplémentaire plutôt qu'un talent.

Esprit fuyant (Ext). Ce talent représente l'aisance avec laquelle de nombreux roublards parviennent à échapper aux effets magiques visant à les contrôler. Chaque fois que le personnage est pris pour cible par un sort ou effet de type enchantement et qu'il rate son jet de sauvegarde, il peut tenter un second jet de sauvegarde un round plus tard (avec le même DD). Il n'a droit qu'à une seule seconde chance par attaque.

Esquive extraordinaire (Ext). Ce talent a un effet similaire à la capacité d'esquive totale mais lorsque le roublard qui le possède est soumis à une attaque qui autorise un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde et seulement la moitié des dégâts dans le cas contraire. Le roublard perd les avantages de ce talent s'il est sans défense.

Fabricant de pièges économe (Ext). Lorsqu'un roublard disposant de ce talent construit un piège mécanique, il ne paie que 75% du coût normal.

Familier (Ext). Un roublard qui dispose de ce talent gagne un familier, comme le permet le pacte magique du magicien. Ce pouvoir fonctionne de la même manière mais le niveau de magicien effectif du roublard est égal à son niveau de classe -4. Le roublard doit avoir les talents magie mineure et magie majeure avant de choisir celui-ci.

Lames de confusion* (Ext). Quand un roublard qui dispose de ce talent réussit une attaque avec une arme de corps à corps, sa cible ne peut plus faire d'attaques d'opportunité avant le début du prochain tour du roublard. Le roublard doit connaître réactions lentes avant de choisir ce pouvoir.

Lames entremêlées* (Ext). Lorsqu'un roublard disposant de ce talent touche une créature avec une attaque de corps à corps qui inflige des dégâts d'attaques sournoises, la cible ne peut pas effectuer de pas de placement de 1,50 m avant le début du tour suivant du roublard.

Maintenant que j'y repense (Ext). Une fois par jour, un roublard disposant de ce talent peut relancer un test de Connaissances, de Perception ou de Psychologie pour tenter d'obtenir de nouvelles ou de meilleures informations. Ce nouveau jet doit être fait le même jour que le jet initial.

Maître de la fuite (Ext). Un roublard qui possède ce talent gagne un bonus de +10 aux tests de conduite de véhicule. Il doit connaître le talent spécialiste de la fuite avant de prendre celui-ci.

Maître du déguisement (Ext). Une fois par jour, un roublard disposant de ce talent peut gagner un bonus de +10 à un unique test de Déguisement.

Maîtrise des compétences. Le roublard est tellement sûr de lui qu'il peut utiliser certaines de ses compétences en toute confiance même dans les cas extrêmes. Lorsqu'il gagne ce talent, le roublard 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 ou lorsqu'il est distrait. Le roublard peut choisir ce talent plusieurs fois, mais il doit alors l'associer à de nouvelles compétences à chaque fois.

Opportunisme (Ext). Une fois par round, un roublard possédant ce talent peut tenter une attaque d'opportunité contre une créature venant juste d'être blessée au corps à corps par un autre personnage. Cette attaque est déduite du nombre d'attaques d'opportunité que le personnage peut effectuer au cours de ce round. Cette capacité ne peut pas être utilisée plus d'une fois par round et ce, même si le roublard possède le don Attaques réflexes.

Roulé-boulé (Ext). Un roublard possédant ce talent 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 point de vie 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. En cas d'échec, il reçoit les dégâts normaux. Pour tenter cette manœuvre désespérée, il doit voir venir l'attaque et pouvoir y réagir (c'est impossible s'il se trouve dans une situation où il perd son bonus de Dextérité à la CA). Comme ce type d'attaque n'autorise normalement pas un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié, le pouvoir d'esquive totale du roublard ne lui est d'aucune utilité dans un tel cas de figure.

Subtilisation d'arme (Ext). Un roublard qui possède ce talent peut faire un test d'Escamotage au lieu d'un test de manœuvre offensive quand il tente de désarmer un adversaire.

Surprise du chasseur (Ext). Une fois par jour, un roublard disposant de ce talent peut désigner comme proie un unique ennemi qui lui est adjacent. Jusqu'à la fin du prochain tour du roublard, celui-ci peut ajouter ses dégâts d'attaques sournoises à toutes les attaques effectuées contre sa proie, même si celle-ci n'est ni prise en tenaille ni prise au dépourvu.

Tireur discret (Ext). Lorsqu'un roublard disposant de ce talent utilise sa compétence de Discrétion pour un tir embusqué, son test de Discrétion ne subit qu'un malus de -10 (au lieu de -20).

Un jour de plus (Ext). Une fois par jour, lorsque le roublard devrait être réduit à 0 point de vie ou moins par une attaque au corps à corps, il peut effectuer un pas de placement de 1,50 m par une action immédiate. Si ce mouvement lui permet de sortir de la zone contrôlée par l'attaquant, il ne subit aucun dégât pour cette attaque. Le roublard est chancelant pendant 1 round au cours de son prochain tour.

Les archétypes de roublard

Acrobate

L'agilité et l'audace sont toutes deux d'excellents traits pour un roublard, et leur conjonction peut donner lieu à des acrobaties extraordinaires. Qu'ils soient d'audacieux voleurs, des assassins infiltrés ou des espions intrépides, tous les roublards peuvent bénéficier d'un bon entraînement aux acrobaties.

Acrobate expert (Ext). Au niveau 1, l'acrobate ne subit plus aucune pénalité d'armure aux tests d'Acrobaties, de Discrétion, d'Escalade, d'Escamotage et de Vol lorsqu'il porte une armure légère. S'il ne porte aucune armure, il gagne un bonus de compétence de +2 aux tests d'Acrobaties et de Vol. Cette capacité remplace Recherche des pièges.

Seconde chance (Ext). Au niveau 3, l'acrobate peut relancer n'importe quel test d'Acrobaties, d'Escalade ou de Vol qu'il vient de faire. Le nouveau test s'effectue avec un malus de -5 et il doit accepter le second résultat, même si celui-ci est pire que le premier. Au niveau 3, l'acrobate peut utiliser cette capacité une fois par jour pour chacune de ces compétences, plus une fois par jour par tranche de trois niveaux au-delà du niveau 3. Cette capacité remplace Sens des pièges.

Talents de roublard. Ces talents conviennent particulièrement à un acrobate : acrobate inégalable, debout, équilibriste, fuite rapide, grimpeur agile, mouvement à quatre pattes et saut de l'expert.

Talents de maître roublard. Les talents de maître roublard suivants conviennent particulièrement à un acrobate : acrobaties rapides, esquive extraordinaire et roulé-boulé.

Bandit

Les voleurs, les brigands et les bandits de grand chemin affinent leur art le long des routes et des sentiers du monde entier. Ils disposent généralement d'un grand éventail de talents qui rappellent parfois ceux des Rôleurs, mais leur tactique se base toujours sur la surprise, suivie d'une tentative d'intimidation et d'une menace très claire quant à leur capacité à utiliser la force brute si l'intimidation ne suffit pas. Mais tous les bandits ne sont pas des scélérats sans pitié, certains deviennent hors-la-loi parce qu'ils s'opposent à un tyran ou un oppresseur. Ceux-là cherchent à briser l'équilibre et redistribuent leurs biens mal acquis aux paysans dans le besoin.

Embuscade (Ext). Au niveau 4, le bandit devient un maître des embuscades. Quand il agit lors du round de surprise, il peut faire une action de mouvement, une action simple et une action rapide au lieu d'une action de mouvement ou d'une action simple. Ce pouvoir remplace esquive instinctive.

Frappe terrifiante (Ext). Au niveau 8, le bandit peut terrifier un adversaire en le frappant. Chaque jour, un nombre de fois égal à son modificateur de Charisme (1 au minimum), quand le bandit réussit un coup critique et inflige des dégâts d'attaque sournoise, il peut l'effrayer pendant un nombre de rounds égal à son modificateur de Charisme (1 au minimum). Il peut utiliser ce pouvoir en même temps qu'un don de critique. Ce pouvoir remplace esquive instinctive. (Erreur possible : esquive instinctive supérieure)

Talents de roublard. Voici les talents de roublard qui viennent compléter le bandit : attaque surprise, botte secrète, déclenchement extraordinaire, formation martiale, maîtrise du terrain, organiser l'attaque, sournois et tir soudain.

Talents de maître roublard. Voici les talents de maître roublard qui viennent compléter le bandit : caché en pleine lumière, coup assommant et opportunisme.

Bretteur

Les bretteurs sont des maîtres de la mobilité et du combat à l'épée. Ces roublards se concentrent presque exclusivement sur l'amélioration de leurs talents martiaux et s'entraînent à effectuer des mouvements acrobatiques et des passes d'armes complexes dignes des meilleurs spectacles.

Entraînement martial (Ext). Au niveau 1, le bretteur peut choisir une arme de guerre à ajouter à la liste des armes qu'il est formé à manier. De plus, il peut choisir le talent de roublard Botte secrète jusqu'à deux fois. Cette capacité remplace Recherche des pièges.

Audace (Ext). Au niveau 3, le bretteur gagne un bonus de moral de +1 aux tests d'Acrobaties et aux jets de sauvegarde contre la terreur. Ce bonus augmente de +1 par tranche de 3 niveaux au-delà du niveau 3. Cette capacité remplace Sens des pièges.

Talents de roublard. Ces talents conviennent particulièrement à un bretteur : attaque et changement de position, attaque sournoise puissante, défense offensive et formation martiale.

Talents de maître roublard. Les talents de maître roublard suivants conviennent particulièrement à un bretteur : attaque handicapante, attaque redirigée et lames entremêlées.

Cambrioleur

Les cambrioleurs sont des experts en infiltration, en désarmement de pièges et en crochetage. Ils peuvent s'attaquer aux demeures des riches comme aux tombes oubliées. Les richesses qu'ils convoitent sont protégées par des pièges vicieux et de terribles dangers, mais leur esprit rusé leur permet de les repérer et de les éviter.

Désarmement prudent (Ext). Au niveau 4, chaque fois qu'un cambrioleur tente de désarmer un piège à l'aide de la compétence de Sabotage, il ne déclenche pas celui-ci à moins de rater son test d'au moins 10 points. Si, malgré tout, il déclenche le piège, il ajoute le double de son bonus de sens des pièges pour en éviter les effets. Cette capacité remplace Esquive instinctive.

Distraction (Ext). Au niveau 8, chaque fois qu'un cambrioleur est repéré alors qu'il utilisait la compétence de Discrétion, il peut effectuer immédiatement un test de Bluff opposé à la compétence de Psychologie de la créature qui l'a repéré. Si ce test réussit, la cible suppose que le bruit était un son banal et ne repère pas le roublard. Cela ne fonctionne que si la créature en question ne peut pas voir le roublard. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par tentative de Discrétion. Si la même créature détecte à nouveau la présence du roublard, cette capacité n'a pas d'effet. Cette capacité remplace Esquive instinctive supérieure.

Talents de roublard. Ces talents conviennent particulièrement à un cambrioleur : crochetage rapide, dénicheur de pièges, désamorçage rapide, discret et rapide, grimpeur agile.

Talents de maître roublard. Les talents de maître roublard suivants conviennent particulièrement à un cambrioleur : coup assommant, maintenant que j'y repense, maîtrise des compétences.

Caméléon

Maître incontesté du déguisement, le caméléon se fond sans effort dans n'importe quel environnement. Qu'il disparaisse dans les villes surpeuplées, dans les sables du désert ou dans les ténèbres des passages souterrains, il se repose principalement sur sa capacité à ne faire qu'un avec ce qui l'entoure.

Détection faussée (Ext). Au niveau 1, le caméléon commence sa carrière en sachant que, pour disparaître, il faut tromper les sens des observateurs. Tous les jours, il gagne un nombre de points de Discrétion égal à son rang de Bluff. Cette réserve de points se remplit en totalité chaque matin. Avant de faire un test de Discrétion, il peut ajouter des points au jet et gagner ainsi un bonus au test égal au nombre de points dépensés. S'il dispose d'un bonus aux tests de Bluff grâce à un don (comme Talent Bluff), il rajoute le montant qu'apporte le bonus à sa réserve de points de Discrétion. Ce pouvoir remplace recherche des pièges.

Rôder sans mal (Mag). Au niveau 3, le caméléon choisit un environnement de prédilection de rôdeur. Quand il se trouve sur ce terrain, il peut faire 10 aux tests de Discrétion. Quand il atteint le niveau 6, et tous les trois niveaux par la suite, il choisit un nouvel environnement dans la liste du rôdeur et peut se servir de ce pouvoir dans cet environnement. Ce pouvoir remplace sens des pièges.

Talents de roublard. Voici les talents de roublard qui viennent compléter le caméléon : camouflage, déguisement rapide, discret et rapide et maîtrise du terrain.

Talents de maître roublard. Voici les talents de maître roublard qui viennent compléter le caméléon : maître du déguisement, caché en pleine lumière.

Charlatan

Le charlatan est un expert en mensonges et en supercherie. Qu'il prépare une simple arnaque ou qu'il élabore une machination complexe capable de soulever les foules et de mettre les puissants en danger, c'est toujours une excellente source de remèdes en tout genre, de faux et de rumeurs.

Menteur-né (Ext). Au niveau 1, quand le charlatan réussit à duper une créature avec un test de Bluff, cette dernière subit un malus de -2 contre les tests de Bluff du charlatan pendant les 24 heures qui suivent. Ce pouvoir ne se cumule pas avec lui-même. Il remplace recherche des pièges.

Grande mystification (Ext). Au niveau 3, le charlatan maîtrise l'art de la mystification et apprend comment préparer un canular qui causera du tort à ses ennemis. Il gagne le talent de maître colporteur de rumeur, même s'il n'a pas atteint le niveau 10.

Talents de roublard. Voici les talents de roublard qui viennent compléter le charlatan : beau parleur, charmeur, contacts au marché noir, mensonge convaincant et sournois.

Talents de maître roublard. Voici les talents de maître roublard qui viennent compléter le charlatan : allié involontaire, difficile à envoûter et maîtrise des compétences.

Cocher

Le cocher gagne sa vie en conduisant des véhicules pour le compte de ceux qui peuvent se payer ses talents. Il peut être un conducteur de chariots spécialisé dans la contrebande, un musher accompli qui parcourt les pistes arctiques ou un cocher aux airs raffinés qui met ses talents malhonnêtes au service d'un riche client.

Cet archétype fonctionne avec les règles de combat des véhicules.

Conduite sportive (Ext). Quand le cocher conduit un véhicule qui utilise un groupe d'animaux ou de créatures magiques comme moyen de propulsion, le DD de ses tests de conduite est réduit de 2, la vitesse maximale augmente de 3 mètres (2 c) et l'accélération augmente de 1,50 m (1 c). Ce pouvoir remplace recherche des pièges.

Vigueur du cocher (Ext). Au niveau 3, le cocher apprend à diriger son véhicule et à en garder le contrôle même s'il est mortellement blessé. S'il tombe en dessous de 0 point de vie mais qu'il n'est pas mort, il peut faire un jet de Vigueur DD 15 à chaque round pour rester conscient et contrôler le véhicule, même s'il ne peut pas faire d'autres actions. Ce pouvoir remplace sens des pièges.

Talents de roublard. Voici les talents de roublard qui viennent compléter le cocher : entraînement aux armes à feu et spécialiste de la fuite.

Talents de maître roublard. Voici les talents de maître roublard qui viennent compléter le cocher : un don et maître de la fuite.

Coriace

Le coriace développe des talents qui lui permettent de survivre dans des conditions rigoureuses qui tueraient un roublard moins résistant. Dans la fournaise du désert ou dans les étendues glacées de l'arctique (ou simplement dans la froide et rude réalité des rues), le coriace met son entraînement à profit pour s'assurer du succès de ses entreprises et veiller à la sécurité de ses alliés.

Résistant (Ext). Au niveau 1, le coriace s'est déjà préparé à subir des conditions environnementales extrêmes et des privations. Il peut rester deux fois plus de jours que les gens normaux sans boire et trois fois plus sans manger avant de ressentir les affres de la faim ou de la soif. Ce pouvoir remplace recherche des pièges.

Résistance aux énergies (Mag). Au niveau 3, le coriace peut lancer *endurance aux énergies destructives* 1/jour, comme un pouvoir magique. Il fonctionne comme le sort du même nom avec pour niveau de lanceur de sorts celui du roublard. Ce pouvoir remplace sens des pièges.

Talents de roublard. Voici les talents de roublard qui viennent compléter le coriace : brasse vigoureuse, expert en survie, faire le mur, maîtrise du terrain, résilience, retenir son souffle, tripes d'acier.

Talents de maître roublard. Voici les talents de maître roublard qui viennent compléter le coriace : don, maîtrise des compétences, roulé-boulé et un jour de plus.

Coureur des toits

Acrobate urbain, le coureur des toits vit au sommet des tours et des pignons des grandes villes. Il sait comment traverser ces surfaces inégales à toute allure, faire de dangereux bonds et conserver habilement son équilibre sur des corniches étroites et instables.

Courir sur les toits (Ext). Au niveau 1, le coureur des toits est parfaitement à l'aise quand il se déplace au sommet d'un bâtiment, d'une tour ou autre. Tant qu'il porte une armure légère ou pas d'armure du tout, il peut se déplacer à sa vitesse maximale quand il traverse ces lieux et ne subit pas de malus aux tests de Dextérité ou aux jets de Réflexes dus aux déplacements sur un toit. Ce pouvoir remplace recherche des pièges.

Descente acrobatique (Ext). Au niveau 2, le coureur des toits peut utiliser *Acrobaties* pour tenter de descendre rapidement d'un toit ou d'une autre surface, en faisant un ricochet sur une autre surface avant de plonger par une ouverture (une fenêtre, un balcon ou autre) située juste en dessous. Tant qu'il dispose d'au moins

deux surfaces distantes de moins de 3 m, il peut bondir de l'une à l'autre et descendre ainsi sur une grande distance à l'aide d'un seul test. Le DD est de 10 + 5 par tranche de 3 m descendus en plus des 3 premiers. Si le roublard rate son test, il tombe depuis son point de départ. Ce pouvoir remplace sens des pièges.

Talents de roublard. Voici les talents de roublard qui viennent compléter le coureur des toits : debout, équilibriste, grimpeur agile, maîtrise du terrain et saut de l'expert.

Talents de maître roublard. Voici les talents de maître roublard qui viennent compléter le coureur des toits : acrobaties rapides.

Eclaireur

Tous les roublards ne vivent pas en ville. Les éclaireurs passent le plus clair de leur temps à sillonner les contrées sauvages. Ils se rassemblent parfois en groupes de bandits mais peuvent également faire office de guides ou de dénicheurs de nouvelles pistes ou bien encore accompagner un rôdeur ou un barbare. Ces roublards dont les talents de discrétion s'exercent surtout à l'extérieur restent malgré tout très efficaces au sein des cités et des complexes souterrains.

Charge de l'éclaireur (Ext). Au niveau 4, chaque fois qu'un éclaireur effectue une charge, son attaque inflige des dégâts d'attaque sournoise comme si la cible était prise au dépourvu. Les ennemis bénéficiant de la capacité d'esquive instinctive sont immunisés contre cette capacité. Cette capacité remplace esquive instinctive.

Tirailleur (Ext). Au niveau 8, chaque fois que l'éclaireur se déplace d'au moins 3 m au cours d'un round et effectue une action d'attaque, celle-ci inflige des dégâts d'attaque sournoise comme si la cible était prise au dépourvu. Si l'éclaireur porte plus d'une attaque au cours du même round, cette capacité ne modifie que la première d'entre elles. Les ennemis bénéficiant de la capacité esquive instinctive sont immunisés contre cette capacité. Cette capacité remplace Esquive instinctive supérieure.

Talents de roublard. Ces talents conviennent particulièrement à un éclaireur : camouflage, déclenchement extraordinaire, dénicheur de pièges, expert en survie et organiser l'attaque.

Talents de maître roublard. Les talents de maître roublard suivants conviennent particulièrement à un éclaireur : maîtrise des compétences, surprise du chasseur et tireur discret.

Effronté

L'effronté est un roublard qui ne cache pas ses talents et ses capacités et qui va même parfois jusqu'à s'en vanter. Il bénéficie généralement de la protection d'un personnage important qui le considère utile mais, dans certains cas, sa seule bravache suffit à tenir ses ennemis à distance. Il joue souvent le rôle de représentant pour un groupe lorsqu'il s'agit de faire preuve de diplomatie, de recueillir des informations, de mener des négociations ou de dénicher les contrats et les quêtes les plus lucratives auprès des autorités locales.

Bravache au combat (Ext). Lorsqu'un effronté touche un adversaire et lui inflige des dégâts d'attaque sournoise, il peut sacrifier 1d6 points de ces dégâts pour pouvoir effectuer un test d'Intimidation afin de démoraliser cet ennemi sans que cela ne lui coûte une action. Ce test bénéficie d'un bonus de +5 pour chaque d6 de dégâts qu'il sacrifie (en plus du premier). Cette capacité remplace recherche des pièges.

Sourire effronté (Ext). Au niveau 3, l'effronté gagne un bonus de moral de +1 aux tests de Bluff et de Diplomatie. Ce bonus

augmente de +1 par tranche de trois niveaux au-delà du niveau 3. Cette capacité remplace Sens des pièges.

Talents de roublard. Ces talents conviennent particulièrement à un effronté : beau parleur, charmeur, coup bouleversant et attaque surprise.

Talents de maître roublard. Les talents de maître roublard suivants conviennent particulièrement à un effronté : attaque redirigée, maîtrise des compétences et un jour de plus.

Empoisonneur

Certains considèrent qu'utiliser du poison est un acte maléfique. L'empoisonneur, lui, sait que le poison n'est qu'un outil et, qu'à ce titre, il n'est guère différent de n'importe quelle autre arme. Certains empoisonneurs se voient comme des créateurs d'équilibre, car ils sont capables de fabriquer des armes qui, même entre les mains des créatures les plus faibles, pourront avoir des effets dévastateurs. Mais ce n'est pas pour autant qu'ils considèrent leur art comme un travail des plus nobles.

Utilisation des poisons (Ext). Au niveau 1, un empoisonneur est formé à l'utilisation des poisons et ne peut jamais s'empoisonner lui-même par accident lorsqu'il applique un poison sur une arme. Cette capacité remplace recherche des pièges.

Maître empoisonneur (Ext). Au niveau 3, un empoisonneur peut utiliser Artisanat (alchimie) pour changer le type d'un poison. Cela nécessite une heure de travail avec un laboratoire d'alchimie et un test d'Artisanat (alchimie) réussi contre un DD égal au DD du poison. En cas de réussite, le type du poison devient blessure, contact, ingestion ou inhalation. En cas d'échec, le poison est détruit. L'empoisonneur reçoit également un bonus aux tests d'Artisanat (alchimie) concernant les poisons ; ce bonus vaut la moitié de son niveau de roublard. Cette capacité remplace sens des pièges.

Talents de roublard. Ces talents conviennent particulièrement à un empoisonneur : attaque distrayante, attaque surprise, empoisonnement rapide, formation martiale et poison persistant.

Talents de maître roublard. Les talents de maître roublard suivants conviennent particulièrement à un empoisonneur : cocktail mortel, opportunisme et surprise du chasseur.

Enquêteur

Tous les roublards ne travaillent pas contre la loi : les enquêteurs, eux, mettent leurs talents à son service, généralement pour le compte d'aristocrates ou pour des causes nobles. Dans certaines villes, des groupes d'enquêteurs travaillent pour les dirigeants ou certaines bureaucraties mais, le plus souvent, les enquêteurs sont des agents indépendants qui s'intéressent à tous les mystères qu'ils rencontrent. Bien sûr, tous les enquêteurs ne servent pas la loi : les barons du crime et les maîtres des guildes eux aussi recourent souvent aux services d'escouades d'enquêteurs pour accomplir leurs projets malfaisants.

Enquête complète (Ext). Un enquêteur peut lancer deux dés lors de n'importe quel test de Diplomatie visant à récolter des informations, et il reçoit les informations correspondantes aux deux résultats. Cela ne lui prend pas plus de temps que s'il n'avait effectué qu'un seul test. Si le résultat le plus faible des deux révèle des informations fausses, le roublard en est conscient. Ce n'est toutefois pas le cas si les individus qu'il a interrogés ne savent pas eux-mêmes que l'information était fausse. Cette capacité remplace recherche des pièges.

Talents de roublard. Ces talents conviennent particulièrement à un enquêteur : crochetage rapide, difficile à berner, extraire des informations, suivre les indices et magie mineure.

Talents de maître roublard. Les talents de maître roublard suivants conviennent particulièrement à un enquêteur : esprit fuyant, maintenant que j'y repense et surprise du chasseur.

Espion

Les meilleurs espions sont comme des caméléons, à ceci près qu'ils ne se limitent pas à modifier leur apparence en fonction des situations mais qu'ils peuvent également changer leur personnalité, leurs allégeances et même les élans de leur cœur si cela s'avère nécessaire pour atteindre leurs buts secrets. Les espions sont des manipulateurs si extraordinaires que ceux qui font appel à leurs services se rendent parfois compte qu'ils n'ont fait que de servir leurs intérêts.

Menteur doué (Ext). Chaque fois qu'un espion utilise Bluff pour tenter de tromper un individu, il gagne un bonus sur son jet opposé. Ce bonus est égal à la moitié de son niveau de roublard (avec un minimum de +1). Il ne s'applique pas aux tests visant à feinter en combat ou à transmettre un message secret. Cette capacité remplace recherche des pièges.

Utilisation des poisons (Ext). Au niveau 3, l'espion est formé à l'utilisation des poisons et il ne peut plus s'empoisonner par accident lorsqu'il applique du poison sur une arme. Cette capacité remplace sens des pièges.

Talents de roublard. Ces talents conviennent particulièrement à un espion : beau parleur, déguisement rapide, fin observateur, magie majeure, magie mineure et polyglotte doué.

Talents de maître roublard. Les talents de maître roublard suivants conviennent particulièrement à un espion : attaque handicapante, maître du déguisement et tireur discret.

Fabricant de pièges

Certains roublards ne se contentent pas de simplement désarmer des pièges ; ils adorent également en fabriquer et se laissent captiver par la beauté des engrenages qui tournent et des cordes qui glissent sur les poulies. Certains fabricants de pièges commencent parfois leur carrière en fabriquant des pièges pour mieux savoir comment les désarmer mais la plupart d'entre eux ont dépassé ce stade : ils salivent désormais à l'idée du défi que représente la création d'une machine de combat parfaite.

Désarmement prudent (Ext). Au niveau 4, chaque fois qu'un fabricant de pièges tente de désarmer un piège à l'aide de la compétence de Sabotage, il ne déclenche pas celui-ci à moins de rater son test d'au moins 10 points. Si, malgré tout, il déclenche le piège qu'il tentait de désarmer, il ajoute le double de son bonus de sens des pièges pour en éviter les effets. Cette capacité remplace Esquive instinctive.

Maître des pièges (Ext). Au niveau 8, chaque fois que le fabricant de pièges désarme un piège à l'aide de la compétence de Sabotage, il peut le contourner même si le résultat de son test n'a pas dépassé le DD d'au moins 10 points. S'il s'agit d'un piège magique qui autorise certaines créatures spécifiques à le traverser sans danger, il peut changer les critères qui déterminent quelles créatures font partie de cette catégorie (il peut par exemple ajouter ses alliés et retirer ses ennemis de la liste des créatures autorisées s'il le désire). Cette capacité remplace Esquive instinctive supérieure.

Talents de roublard. Ces talents conviennent particulièrement à un fabricant de pièges : coup bouleversant, déclenchement extraordinaire, désamorçage rapide, installation de pièges rapide.

Talents de maître roublard. Les talents de maître roublard suivants conviennent particulièrement à un fabricant de pièges : fabricant de pièges économe, maîtrise des compétences et un jour de plus.

Happe-bourse

Tous ceux qui vivent en ville savent que, si un riche veut rester riche, il a tout intérêt à bien surveiller sa bourse lorsqu'il se promène dans les rues et sur les marchés. Les happe-bourses sont généralement entraînés par des guildes afin de collecter les taxes qu'elles exigent quotidiennement des marchands locaux soit par l'intimidation soit par le vol. Certains d'entre eux se retrouvent parfois dans le rôle d'aventuriers, où leurs talents sont fort appréciés, mais, lorsqu'un objet vient à disparaître, c'est toujours vers eux que tous les regards se tournent.

Jauger la cible (Ext). Lorsqu'un happe-bourse réalise un test d'Escamotage pour dérober quelque chose à une créature, celle-ci effectue son test de Perception avant que le roublard ne lance son test d'Escamotage. Le résultat de ce test de Perception est connu du happe-bourse, qui peut ensuite décider s'il veut effectuer un test d'Escamotage ou pas. Si le roublard choisit de ne pas faire de test, il peut effectuer un test de Bluff opposé à la compétence de Psychologie de la cible pour éviter que celle-ci ne remarque la tentative de vol. Cette capacité remplace recherche des pièges.

Vol au cours d'une attaque (Ext). Au niveau 3, un happe-bourse peut utiliser une action complexe pour effectuer une attaque et un test d'Escamotage pour dérober quelque chose à la cible de son attaque. Si l'attaque inflige des dégâts d'attaque sournoise, le roublard peut utiliser sa compétence d'Escamotage pour dérober un objet à sa cible au cours du combat. Cette capacité peut également être utilisée dans un autre cas spécifique, au cours du round de surprise, avant que la cible n'ait agi. Si l'attaque réussit, la cible subit un malus de -5 à son test de Perception pour remarquer le vol. Cette capacité remplace sens des pièges.

Talents de roublard. Ces talents conviennent particulièrement à un happe-bourse : attaque surprise, difficile à berner, doigts rapides, fuite rapide, magie mineure, réactions lentes et subtilisation au combat.

Talents de maître roublard. Les talents de maître roublard suivants conviennent particulièrement à un happe-bourse : acrobaties rapides, attaque handicapante et maîtrise des compétences.

Maître des couteaux

Le maître des couteaux est un tueur bien entraîné spécialisé dans le combat rapproché et dans l'art du combat au couteau. Entre ses mains, les dagues et autres armes blanches légères deviennent des instruments mortels...

Lame cachée. Un maître des couteaux ajoute 1/2 niveau à ses tests d'Escamotage quand il cache une lame légère. Ce pouvoir remplace recherche des pièges.

Coup sournois (Ext). Le maître des couteaux concentre tout son art de l'attaque sournoise dans les dagues et armes similaires, ce qui lui permet d'infliger plus de dégâts avec elles au détriment des autres. Quand il réussit une attaque sournoise avec une dague, une dague brise-épée, une dague coup-de-poing, un kérémbit, un kukri ou une lamétoile, il utilise des d8 pour faire les dégâts d'attaque sournoise et non des d6. Pour toutes les autres armes, les attaques

sournoises infligent des d4 à la place de d6. À part cela, ce pouvoir fonctionne comme l'attaque sournoise et la remplace.

Perception des lames (Ext). Au niveau 3, le maître des couteaux est tellement doué pour se battre avec des lames légères qu'il gagne un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques portées contre lui avec ce type d'arme. Ce bonus augmente de +1 tous les trois niveaux, pour un maximum de +6 au niveau 18. Ce pouvoir remplace perception des pièges.

Talents de roublard. Voici les talents de roublard qui viennent compléter le maître des couteaux : attaque surprise, botte secrète, coup bouleversant, défense offensive, formation martiale et sournois.

Talents de maître roublard. Voici les talents de maître roublard qui viennent compléter le maître des couteaux : allié involontaire, attaque sournoise mortelle, lames de confusion, lames entremêlées et un jour de plus.

Pirate

Un pirate quitte le carcan que lui imposent les pays et les rois pour commettre ses crimes en haute mer. Son allégeance va à son bateau et à son capitaine (et encore) et il mène une vie sans foi ni loi sur l'écume des vagues, à piller vaisseaux et rivages, selon son humeur.

Pied marin (Ext). Au niveau 1, le pirate apprend à se déplacer sur un bateau, une barque ou une autre embarcation similaire. Il gagne le don Pied marin comme don supplémentaire même s'il ne remplit pas les conditions requises. Ce pouvoir remplace recherche des pièges.

Repositionnement dans les cordes (Ext). Au niveau 2, le pirate intègre les mâts, le gréement, les cordes, les voiles et autres structures du même type dans son style de combat. Tant qu'il porte une armure légère ou aucune armure et qu'il se bat dans un environnement qui lui offre ce genre de structures, il peut s'en servir pour se déplacer. Dans ce cas, il n'est pas obligé de se déplacer en ligne droite pour faire une charge ou une manœuvre de bousculade. Une fois l'attaque ou la manœuvre terminée, il peut se replacer. Par une action libre, il peut se déplacer de 1,50 m après la charge ou la bousculade, même si la charge devrait clore son tour. Ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Ce pouvoir remplace le talent de roublard du niveau 2.

Inébranlable (Ext). Les pirates sont des gens loyaux et opiniâtres. Au niveau 3, le pirate gagne un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets mentaux et la terreur. Ce bonus augmente de +1 tous les trois niveaux, pour un maximum de +6 au niveau 18. Ce pouvoir remplace sens des pièges.

Talents de roublard. Voici les talents de roublard qui viennent compléter le pirate : botte secrète, brasse vigoureuse, contacts au marché noir, entraînement aux armes à feu, maître des cordes, retenir son souffle et roublard en finesse.

Talents de maître roublard. Voici les talents de maître roublard qui viennent compléter le pirate : allié involontaire, difficile à envoûter et maître de la fuite.

Roublard sanctifié

Le roublard sanctifié sert des instances supérieures, c'est le représentant d'un culte ou d'une Église ou quelqu'un qui suit les préceptes d'une religion ou d'une divinité spécifique. Tous les roublards sanctifiés partagent les croyances ou les idéaux de la religion qu'ils représentent mais ce ne sont pas forcément des gens pieux. Une poignée de voleurs saints à la mauvaise réputation

sont juste des mercenaires. En revanche, à l'opposé, de nombreux roublards sanctifiés adhèrent aux préceptes de leur religion avec une dévotion fanatique. Mais quoi qu'il en soit, ils semblent tous capables de faire appel aux faveurs divines pour les aider en cas de besoin.

Dessein divin (Sur). Au niveau 4, le roublard sanctifié reçoit la bénédiction d'une divinité ou d'une institution religieuse, ce qui lui permet de palier à certaines faiblesses. Il gagne un bonus sacré de +1 aux jets de Vigueur et de Volonté. Ce pouvoir remplace esquive instinctive.

Épiphanie divine (Sur). Au niveau 8, le roublard sanctifié peut, une fois par jour, avoir un aperçu du futur immédiat et prévoir les résultats d'une action donnée, comme avec *augure*. Son niveau de lanceur de sorts est égal à son niveau de classe. Ce pouvoir remplace esquive surnaturelle.

Talents de roublard. Voici les talents de roublard qui viennent compléter le roublard sanctifié : connaissances ésotériques, magie majeure et magie mineure.

Talents de maître roublard. Voici les talents de maître roublard qui viennent compléter le roublard sanctifié : don et maîtrise des compétences.

Tireur embusqué

Certains disent que les tireurs embusqués sont les assassins les plus redoutables, des tueurs qui attendent en silence, tapis dans les ombres, puis qui frappent à distance et sans aucun remord. Les tireurs embusqués, quant à eux, considèrent ces reproches évoquant leur « lâcheté » et leur « manque d'honneur » comme rien de plus que le bêlement des brebis qui craignent d'être abattues, et ils ne leur prêtent aucun attention. La plupart des tireurs embusqués tirent une grande fierté de leurs capacités exceptionnelles, qui leur permettent de prendre une vie en un clin d'œil, en silence et sans efforts inutiles puis de disparaître sans laisser de trace.

Précision (Ext). Au niveau 1, le tireur embusqué divise par deux toutes les pénalités dues à la portée lorsqu'il effectue une attaque à distance avec un arc ou une arbalète. Cette capacité remplace Recherche des pièges.

Portée mortelle (Ext). Au niveau 3, le tireur embusqué augmente la portée maximale à laquelle il peut appliquer ses dégâts d'attaque sournoise de 3 mètres (2 c). Cette portée continue d'augmenter de 3 mètres (2 c) tous les trois niveaux après le niveau 3. Cette capacité remplace Sens des pièges.

Talents de roublard. Ces talents conviennent particulièrement à un tireur embusqué : camouflage, formation martiale, œil de l'archer et tir soudain.

Talents de maître roublard. Les talents de maître roublard suivants conviennent particulièrement à un tireur embusqué : maître du déguisement, roulé-boulé et tireur discret.

Voyou

Certains criminels commettent des vols avec une certaine finesse et leurs victimes ne découvrent leur crime que lorsqu'ils sont déjà partis depuis longtemps et qu'ils ont déjà dépensé le butin. Les voyous, par contre, n'ont rien à faire de la finesse. C'est grâce à des menaces et à la violence qu'ils obtiennent ce qu'ils désirent... des menaces qu'ils n'hésitent d'ailleurs pas à mettre en œuvre si cela s'avère nécessaire.

Effrayant (Ext). Chaque fois qu'un voyou réussit à démoraliser une créature grâce à sa compétence d'Intimidation, l'état préjudiciable « secoué » persiste pendant 1 round de plus que la normale.

De plus, si la cible est secouée pour 4 rounds ou plus, le voyou peut choisir de renoncer à cet effet et de plutôt la rendre effrayée pendant 1 round. Cette capacité remplace recherche des pièges.

Coups brutaux (Ext). Au niveau 3, chaque fois qu'un voyou inflige des dégâts d'attaque sournoise, il peut choisir de sacrifier 1d6 points de ces dégâts pour rendre la cible fiévreuse pendant un nombre de rounds égal à la moitié de son niveau de roublard. Cette capacité ne se cumule pas avec elle-même : seule la durée la

plus récente est prise en compte. Cette capacité remplace sens des pièges.

Talents de roublard. Ces talents conviennent particulièrement à un voyou : attaque sournoise puissante, défense offensive, formation martiale et forte impression.

Talents de maître roublard. Les talents de maître roublard suivants conviennent particulièrement bien à un voyou : attaque handicapante, attaque sournoise mortelle et coup assommant.