| | BURGLAR | Burglar | TALENTS DE ROUBLARD | | | | |
|--------------------|--------------------------------------------------------------------------|------------------------|---------------------|-----------------------|---------|--------|---------------------------------------------|
| | (ROUBLARD) | Level | TALENTS CONNUS | Niveau de Roublard | | Divers | À partir du niveau 10, un Roublard |
| Niveau | BURGLAR | * | | = (- | ÷ 2) . | + | peut choisir des talents de maître roublard |
| de Roublar | | | | | | | (arrondi à l'inférieur) |
| 1 | Détection de pièges Attaque Sournoise | | 1 | | | | |
| 2 | □ Evasion | | | | | | |
| 4 | ☐ Careful Disarm | | 2 | | | | |
| 8 | ☐ Distraction | | | | | | |
| 10 | ☐ Talents de maître roublar | rd | 3 | | | | |
| 20 | ☐ Frappe de maitre | | | | | | |
| | PIÈGES | | 4 | | | | |
| Niveau Faili | ing to disable a trap does not spr | ing the trap unless | | | | | |
| | fail by 10 or more. | | 5 | | | | |
| SEN Niveau BON | NS DES PIEGES Niveau | Divers | | | | | |
| 3 + | | ÷ 3) + | | | | | |
| | | | 6 | | | | |
| | ly this bonus × 2 to avoid a trap y mpting to disable it. | you sprang while | | | | | |
| | ATTAQUE SOURN | OISE . | 7 | | | | |
| BONUS DI | E DÉGÂTS Niveau UE SOURNde Boublard | Divers | | | | | |
| | |) + | 8 | | | | |
| | d6 = (÷ 2) | (arrondi au supérieur) | | | | | |
| Les dégâts o | d'attaque sournoise s'appliquent | | | | | | |
| | bonus de DEX à la CA. liquent que jusque 9m lors d'une | attaqua à distanca | | | | | |
| Ils ne sont p | oas multipliés en cas de coup crit | tique. | | | | | |
| | ent pas être non-létaux, sauf en u | | tale! 0 | | | | |
|) × | DISTRACTION | | | | | | |
| Niveau mak | en detected while using Stealth (b te a Bluff check to convince the t | | 11 | | | | |
| | something innocent. does not work twice on the sam | e target. | | | | | |
| - | COUP DE MAÎTI | | 12 | | | | |
| | attaque sournoise réussie inflige | | | | | | |
| | a cible est endormie pour 1d4 heu a cible est paralysée pour 2d6 rou | | | | | | |
| | i cible est tuée | ando | 13 | | | | |
| COUP DE FORTITU | | 4 | | | | | |
| FORTITU | = 10 + (| | 14 | | | | |
| | - 10 + (| - 4 / TINI | | | | | |

Coup de maître ne peut pas être utilisé à nouveau sur la même cible dans les 24 heures, qu'elle réussisse son jet de vigueur ou non.