

BANDIT

(ROUBLARD)

Bandit
Level

TALENTS DE ROUBLARD

TALENTS
CONNUS

Niveau
de Roublard

Divers

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

$$\boxed{} = \left(\boxed{} \div 2 \right) + \boxed{} \quad (\text{arrondi à l'inférieur})$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

BANDIT

Niveau
de Roublard

1 ☐ { Détection de pièges
Attaque Sournoise

2 ☐ Évasion

4 ☐ Ambush

8 ☐ Fearsome Strike

10 ☐ Talents de maître roublard

20 ☐ Frappe de maître

PIÈGES

SENS DES PIEGES

Niveau

Divers

Niveau

BONUS DE REFLEXES

$$3 + \boxed{} = \left(\boxed{} \div 3 \right) + \boxed{}$$

ATTAQUE SOURNOISE

BONUS DE DÉGÂTS

Niveau

Divers

D'ATTAQUE SOURNOISE

$$\boxed{} d6 = \left(\boxed{} \div 2 \right) + \boxed{} \quad (\text{arrondi au supérieur})$$

Les dégâts d'attaque sournoise s'appliquent quand la cible est prise en tenaille
ou perd son bonus de DEX à la CA.

Ils ne s'appliquent que jusque 9m lors d'une attaque à distance.

Ils ne sont pas multipliés en cas de coup critique.

Ils ne peuvent pas être non-létaux, sauf en utilisant une arme non létale.

AMBUSH

Niveau

4 On surprise rounds where you are able to act, you can
take a move action, a standard action and a swift action.

FEARSOME STRIKE

On confirming a critical hit and dealing sneak attack
damage, you can make a foe frightened.

Niveau

8 FRIGHTENED
PER DAY

FRIGHTENED
DURATION

CHA

CHA trs

COUP DE MAÎTRE

Une attaque sournoise réussie inflige un effet parmi :

Niveau

- La cible est endormie pour 1d4 heures
- La cible est paralysée pour 2d6 rounds
- La cible est tuée

COUP DE MAÎTRE
FORTITUDE DC

Niveau
de Roublard

$$\boxed{} = 10 + \left(\boxed{} \div 2 \right) + INT$$

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.