

SANCTIFIED ROGUE (ROUBLARD)

Niveau
de Roublard

TALENTS DE ROUBLARD

TALENTS CONNUS

Niveau
de Roublard

Divers

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

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

SANCTIFIED ROGUE

Niveau
de Roublard

1 ☐ { Détection de pièges
Attaque Sournoise

2 ☐ Evasion

4 ☐ Divine Purpose

8 ☐ Divine Epiphany

10 ☐ Talents de maître roublard

20 ☐ Frappe de maître

PIÈGES

SENS DES PIÈGES

Niveau

Divers

Niveau

BONUS DE REFLEXES de Roublard

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

ATTAQUE SOURNOISE

BONUS DE DÉGÂTS

Niveau

Divers

d'ATTAQUE SOURNOISE de Roublard

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

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.

DIVINE PURPOSE

Niveau

4

Gain a +1 bonus to Fortitude and Will saves.

DIVINE EPIPHANY

Niveau

8

Once per day, see into the future as if using the Augury spell
with a caster level equal to your Rogue level.

COUP DE MAÎTRE

Une attaque sournoise réussie inflige un effet parmi :

Niveau

20

- 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

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

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.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14