

# THUG

(ROUBLARD)

Thug  
Level

## TALENTS DE ROUBLARD

### TALENTS CONNUS

Niveau  
de Roublard

Divers

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

= (  ÷ 2 ) +  (arrondi à l'inférieur)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

### THUG

Niveau  
de Roublard

1 ☐ { Frightening  
Attaque Sournoise

2 ☐ Evasion

3 ☐ Brutal Beating

4 ☐ Esquive instinctive

8 ☐ Esquive instinctive supérieure

10 ☐ Talents de maître roublard

20 ☐ Frappe de maître

### FRIGHTENING

On successfully intimidating a target, they are shaken for 1 round longer than normal.

If a target would be shaken for at least 4 rounds, you can choose instead to make them frightened for 1 round.

### ATTAQUE SOURNOISE

#### BONUS DE DÉGÂTS D'ATTAQUE SOURNOISE

Niveau  
de Roublard

Divers

d6

 = (  ÷ 2 ) +  (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.

### BRUTAL BEATING

On successfully dealing sneak attack damage, forgo 1d6 of the damage to make the target sickened.

Niveau

3

#### SICKENED DURATION

Niveau  
de Roublard

trs

 = (  ÷ 2 )

### 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

= 10 + (  ÷ 2 ) + 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.