

# SCOUT (ROUBLARD)

Scout  
Level

## TALENTS DE ROUBLARD

TALENTS  
KNOWN

Roublard  
Niveau

Divers

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

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \boxed{\phantom{000}} \quad (\text{arrondi à l'inférieur})$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

## SCOUT

Roublard  
Niveau

1

☐

Détection de pièges  
Sneak Attack

2

☐

Evasion

4

☐

Scout's Charge

8

☐

Skirmisher

10

☐

Talents de maître roublard

20

☐

Master Strike

## PIÈGES

Perception

Roublard  
Niveau

$$\text{Détection de pièges } \boxed{\phantom{000}} = \boxed{\phantom{000}} + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right)$$

Disable  
Device

Roublard  
Niveau

$$\text{Disable Traps } \boxed{\phantom{000}} = \boxed{\phantom{000}} + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right)$$

TRAP SENSE

Roublard  
Niveau

Divers

Niveau REFLEX BONUS

3

☐

+

=

(

$\div 3$

)

+

## ATTAQUE SOURNOISE

BONUS DE DÉGÂTS

Roublard  
Niveau

Divers

D'ATTAQUE SOURNOISE

$$\boxed{\phantom{000}} d6 = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \boxed{\phantom{000}} \quad (\text{arrondi au supérieur})$$

Sneak attack damage can be applied when a target is flanked or is denied their DEX bonus to AC.

On ranged attacks, it only applies within 30 ft.

It is not multiplied by critical hits.

It cannot be non-lethal unless using a non-lethal weapon.

### SCOUT'S CHARGE

Niveau

4

Deal sneak attack damage when you charge.

Enemies with Uncanny Dodge are immune to this.

### SKIRMISHER

Niveau

8

Deal sneak attack damage whenever you move 10 ft.

Enemies with Uncanny Dodge are immune to this.

## 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

Roublard  
Niveau

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + INT$$

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