

# ÉCLAIREUR

(ROUBLARD)

Scout  
Level

## ÉCLAIREUR

Niveau  
de Roublard

**1** ☐ { Détection de pièges  
Attaque Sournoise

**2** ☐ Evasion

**4** ☐ Scout's Charge

**8** ☐ Skirmisher

**10** ☐ Talents de maître roublard

**20** ☐ Frappe de maître

## PIÈGES

Perception Niveau  
de Roublard

Détection de pièges  =  + (  ÷ 2 )

Sabotage Niveau  
de Roublard

Désarmer les pièges  =  + (  ÷ 2 )

### SENS DES PIÈGES

Niveau Bonus de REFLEXION Niveau Divers

**3** +  = (  ÷ 3 ) +

## ATTAQUE SOURNOISE

### BONUS DE DÉGÂTS

Niveau Divers

**d6** = (  ÷ 2 ) +   
(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 Niveau de Roublard

= 10 + (  ÷ 2 ) + 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.

## 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