

SWASHBUCKLER		
Niveau de Roublard		
1	<input type="checkbox"/>	<div>Martial Training</div> <div>Sneak Attack</div>
2	<input type="checkbox"/>	Evasion
3	<input type="checkbox"/>	Daring
4	<input type="checkbox"/>	Esquive instinctive
8	<input type="checkbox"/>	Esquive instinctive supérieure
10	<input type="checkbox"/>	Talents de maître roublard
20	<input type="checkbox"/>	Master Strike

MARTIAL TRAINING		
Weapon Proficiency		

COMBAT FEATS		
1		
2		

ATTAQUE SOURNOISE		
BONUS DE DÉGÂTS	Niveau de Roublard	Divers
D'ATTAQUE SOURNOISE		
	d6	<div><div></div><div>= (÷ 2) +</div></div>
(arrondi au supérieur)		

Les dégâts d'attaque sournoise s'appliquent quand la cible est prise en tenaille, ou perds 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 être non-létaux, sauf en utilisant une arme non létal.

DARING		
DARING BONUS	Niveau de Roublard	Divers
Niveau		
3	<div><div>+</div><div></div></div>	<div><div></div><div>= (÷ 3) +</div></div>
Morale bonus applies to Acrobatics checks and saving throws against fear.		

COUP DE MAÎTRE		
Une attaque sournoise réussie inflige un effet parmi :		
Niveau		
20	<div>• La cible est endormie pour 1d4 heures</div> <div>• La cible est paralysée pour 2d6 rounds</div> <div>• La cible est tuée</div>	

COUP DE MAÎTRE	Niveau de Roublard
FORTITUDE DC	
	<div><div></div><div>= 10 + (÷ 2) + INT</div></div>
Coup de maître ne peut pas être utilisé à nouveau sur la même cible endéans 24 heures, qu'elle passe son jet de vigueur ou non.	

TALENTS CONNUS	Niveau de Roublard	Divers
	À partir du niveau 10, un Roublard peut choisir des talents de maître roublard	
	(arrondi à l'inférieur)	

1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		