

# BURGLAR

(ROUBLARD)

Burglar  
Level

## TALENTS DE ROUBLARD

TALENTS  
CONNUS

Niveau  
de Roublard

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

## BURLGAR

Niveau  
de Roublard

1

☐

Détection de pièges  
Sneak Attack

2

☐

Evasion

4

☐

Careful Disarm

8

☐

Distraction

10

☐

Talents de maître roublard

20

☐

Master Strike

## PIÈGES

Perception

Niveau  
de Roublard

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

Sabotage

Niveau  
de Roublard

Désarmer les pièges  $\boxed{\phantom{000}} = \boxed{\phantom{000}} + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right)$

Niveau 4 Failing to disable a trap does not spring the trap unless you fail by 10 or more.

### SENS DES PIÈGES

Niveau

Divers

Niveau 3  $\boxed{\phantom{000}} + \boxed{\phantom{000}} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 3 \right) + \boxed{\phantom{000}}$

Niveau 4 Apply this bonus  $\times 2$  to avoid a trap you sprang while attempting to disable it.

## ATTAQUE SOURNOISE

BONUS DE DÉGÂTS  
D'ATTAQUE SOURNOISE

Niveau  
de Roublard

Divers

$\boxed{\phantom{000}} d6 = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \boxed{\phantom{000}}$   
(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.

## DISTRACTION

Niveau 8 When detected while using Stealth (but not visible), make a Bluff check to convince the target that the noise was something innocent.

This does not work twice on the same target.

## 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

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

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.