

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

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

BURLGAR

Niveau
de Roublard

1

☐

Détection de pièges
Attaque Sournoise

2

☐

Evasion

4

☐

Careful Disarm

8

☐

Distraction

10

☐

Talents de maître roublard

20

☐

Frappe de maître

PIÈGES

Perception

Niveau
de Roublard

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

Sabotage

Niveau
de Roublard

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

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

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

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

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

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

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.