

# BANDIT

(ROUBLARD)

Bandit  
Level

## TALENTS DE ROUBLARD

TALENTS  
KNOWN

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

## BANDIT

Niveau  
de Roublard

1

☐

Détection de pièges  
Sneak Attack

2

☐

Evasion

4

☐

Ambush

8

☐

Fearsome Strike

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

### SENS DES PIÈGES

Niveau

Divers

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

## ATTAQUE SOURNOISE

### BONUS DE DÉGÂTS

Niveau

Divers

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

(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.

## AMBUSH

Niveau

4

On surprise rounds where you are able to act, you can take a move action, a standard action and a swift action.

## FEARSOME STRIKE

On confirming a critical hit and dealing sneak attack damage, you can make a foe frightened.

Niveau

8

FRIGHTENED  
PER DAY

FRIGHTENED  
DURATION

CHA

CHA

trs

## 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 endormie 24 heures, qu'elle passe son jet de vigueur ou non.