

SANCTIFIED ROGUE (ROUBLARD)

Niveau
de Roublard

TALENTS DE ROUBLARD

TALENTS
KNOWN

Niveau
de Roublard

Divers

À partir du niveau 10, un Roublard
peut choisir des talents de maître roublard

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

SANCTIFIED ROGUE

Niveau
de Roublard

1

☐

{ Détection de pièges
Sneak Attack

2

☐

Evasion

4

☐

Divine Purpose

8

☐

Divine Epiphany

10

☐

Talents de maître roublard

20

☐

Master Strike

PIÈGES

Perception

Niveau
de Roublard

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

Sabotage

Niveau
de Roublard

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

SENS DES PIÈGES

Niveau

BONUS DE REFLEXES

Niveau
de Roublard

Divers

3

+

=

(

÷ 3

)

+

ATTAQUE SOURNOISE

BONUS DE DÉGÂTS

D'ATTAQUE SOURNOISE

Niveau
de Roublard

Divers

d6

=

(

÷ 2

)

+

(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.

DIVINE PURPOSE

Niveau

4

Gain a +1 bonus to Fortitude and Will saves.

DIVINE EPIPHANY

Niveau

8

Once per day, see into the future as if using the Augury spell
with a caster level equal to your Rogue level.

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14