

BANDIT

(ROUBLARD)

Bandit
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

BANDIT

Niveau
de Roublard

1

☐

Détection de pièges
Attaque Sournoise

2

☐

Evasion

4

☐

Ambush

8

☐

Fearsome Strike

10

☐

Talents de maître roublard

20

☐

Frappe de maître

PIÈGES

Perception

Niveau
de Roublard

Détection de pièges

=

+

(

$\div 2$

)

Sabotage

Niveau
de Roublard

Désarmer les pièges

=

+

(

$\div 2$

)

SENS DES PIÈGES

Niveau

Divers

3

+

=

(

$\div 3$

)

+

$\div 3$

)

ATTAQUE SOURNOISE

BONUS DE DÉGÂTS

Niveau

Divers

D'ATTAQUE SOURNOISE

d6

=

(

$\div 2$

)

+

$\div 2$

)

(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.

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

=

10

+

(

$\div 2$

)

+

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.