

SPY

(ROUBLARD)

Spy
Level

TALENTS DE ROUBLARD

TALENTS
CONNUS

Niveau
de Roublard

Divers

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

=

÷ 2

+

(arrondi à l'inférieur)

Niveau
de Roublard

1 ☐ { Skilled Liar
Attaque Sournoise

2 ☐ Evasion

4 ☐ Esquive instinctive

8 ☐ Esquive instinctive supérieure

10 ☐ Talents de maître roublard

20 ☐ Frappe de maître

SKILLED LIAR

Bluff
Spy
Level

Deceive

=

+

÷ 2

POISON USE

Niveau Vous êtes entraîné au poisons et vous ne pouvez vous empoisonner.

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.

COUP DE MAÎTRE

Une attaque sournoise réussie inflige un effet parmi :

- Niveau
- 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 endormie
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