

SPY
(ROUBLARD)

Niveau de Roublard

1	<input type="checkbox"/>	{ Skilled Liar Sneak Attack
2	<input type="checkbox"/>	
4	<input type="checkbox"/>	Evasion
8	<input type="checkbox"/>	Esquive instinctive
10	<input type="checkbox"/>	Esquive instinctive supérieure
20	<input type="checkbox"/>	Talents de maître roublard
20	<input type="checkbox"/>	Master Strike

SPY

Bluff

Deceive

POISON USE

Niveau 3

You are trained in poisons and cannot accidentally poison yourself.

ATTAQUE SOURNOISE

BONUS DE DÉGÂTS D'ATTAQUE SOURNOISE

Niveau de Roublard

Divers

d6

COUP DE MAÎTRE

Niveau 20

Une attaque sournoise réussie inflige un effet parmi :

- 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

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.

TALENTS DE ROUBLARD

TALENTS KNOWN

Niveau de Roublard

Divers

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

= (

÷ 2

) +

(arrondi à l'inférieur)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14