

SNIPER

(ROUBLARD)

Sniper
Level

SNIPER

Roublard Niveau		
1	<input type="checkbox"/>	Accuracy Sneak Attack
2	<input type="checkbox"/>	Evasion
3	<input type="checkbox"/>	Deadly Range
4	<input type="checkbox"/>	Esquive instinctive
8	<input type="checkbox"/>	Esquive instinctive supérieure
10	<input type="checkbox"/>	Talents de maître roublard
20	<input type="checkbox"/>	Master Strike

ACCURACY

Halves the normal range increment penalty when firing a bow or crossbow.

ATTAQUE SOURNOISE

BONUS DE DÉGÂTS

D'ATTAQUE SOURNOISE

Roublard Niveau

Divers

d6

= (

÷ 2

) +

(arrondi au supérieur)

Sneak attack damage can be applied when a target is flanked or is denied their DEX bonus to AC.

On ranged attacks, it only applies within range:

SNEAK ATTACK

RANGE LIMIT

Roublard Niveau

Divers

m

= 30 ft + 10 ft × (

÷ 3

)

(arrondi à l'inférieur)

It is not multiplied by critical hits.

It cannot be non-lethal unless using a non-lethal weapon.

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

Roublard Niveau

Divers

= 10 + (

÷ 2

) + INT

Coup de maître ne peut pas être utilisé à nouveau sur la même cible endormie pendant 24 heures, qu'elle passe son jet de vigueur ou non.

TALENTS DE ROUBLARD

TALENTS KNOWN

Roublard Niveau

Divers

= (

÷ 2

) +

(arrondi à l'inférieur)

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14