

SNIPER

(ROUBLARD)

Sniper
Level

SNIPER

Niveau
de Roublard

1

Accuracy
Attaque Sournoise

2

Évasion

3

Deadly Range

4

Esquive instinctive

8

Esquive instinctive supérieure

10

Talents de maître roublard

20

Frappe de maitre

ACCURACY

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

ATTAQUE SOURNOISE

BONUS DE DÉGÂTS

Niveau
de Roublard

Divers

D'ATTAQUE SOURNOISE

d6

$= \left(\frac{\quad}{2} \right) +$

(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

m

$= 30 \text{ m} + 10 \text{ m} \times \left(\frac{\quad}{3} \right)$

(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

$= 10 + \left(\frac{\quad}{2} \right) + \text{INT}$

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

TALENTS DE ROUBLARD

TALENTS
CONNUS

Niveau
de Roublard

Divers

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

$\left[\quad \right] = \left(\frac{\quad}{2} \right) + \quad$ (arrondi à l'inférieur)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14