

SNIPER

(ROUBLARD)

Sniper
Level

SNIPER

Niveau
de Roublard

1

☐

Accuracy
Sneak Attack

2

☐

Evasion

3

☐

Deadly Range

4

☐

Esquive instinctive

8

☐

Esquive instinctive supérieure

10

☐

Talents de maître roublard

20

☐

Master Strike

ACCURACY

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

ATTAQUE SOURNOISE

BONUS DE DÉGÂTS

Niveau
de Roublard

Divers

d6

$$= \left(\frac{\text{Niveau de Roublard}}{2} \right) + \text{Divers}$$

(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

feet

$$= 30 \text{ ft} + 10 \text{ ft} \times \left(\frac{\text{Niveau de Roublard}}{3} \right)$$

(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

Niveau
de Roublard

$$= 10 + \left(\frac{\text{Niveau de Roublard}}{2} \right) + \text{INT}$$

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.

TALENTS DE ROUBLARD

TALENTS CONNUS

Niveau
de Roublard

Divers

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

$$\text{Talents Connus} = \left(\frac{\text{Niveau de Roublard}}{2} \right) + \text{Divers (arrondi à l'inférieur)}$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14