

# TRAPSMITH

(ROUBLARD)

Trapsmith  
Level

## TALENTS DE ROUBLARD

TALENTS  
CONNUS

Niveau  
de Roublard

Divers

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

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \boxed{\phantom{000}} \quad (\text{arrondi à l'inférieur})$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

(arrondi au supérieur)

11

12

13

14

### TRAPSMITH

Niveau  
de Roublard

1

☐

Détection de pièges  
Attaque Sournoise

2

☐

Evasion

4

☐

Careful Disarm

8

☐

Trapmaster

10

☐

Talents de maître roublard

20

☐

Frappe de maître

### PIÈGES

SENS DES PIEGES

Niveau

Divers

Niveau

BONUS DE REFLEXES

3

+

=

(

÷ 3

) +

\_\_\_\_\_

Niveau

4

Apply this bonus × 2 to avoid a trap you sprang while  
attempting to disable it.

Niveau

4

Failing to disarm a trap does not spring the trap unless  
you fail by 10 or more.

#### TRAP MASTER

Niveau

8

On disabling a trap you can bypass it even if your result did  
not beat the trap's DC by 10.

If it's a magical trap that only lets certain people through,  
you can change who it will allow.

### ATTAQUE SOURNOISE

BONUS DE DÉGÂTS

Niveau

Divers

D'ATTAQUE SOURNOISE

d6

=

(

÷ 2

) +

\_\_\_\_\_

(arrondi au supérieur)

Les dégâts d'attaque sournoise s'appliquent quand la cible est prise en tenaille

ou perd 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 pas être non-létaux, sauf en utilisant une arme non létale.

### 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 +

(

÷ 2

) +

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.