

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

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

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 ☐ Évasion

4 ☐ Careful Disarm

8 ☐ Trapmaster

10 ☐ Talents de maître roublard

20 ☐ Frappe de maître

PIÈGES

SENS DES PIEGES

Niveau

Divers

Niveau **BONUS DE REFLEXES** de Roublard

$$3 \quad \boxed{+} \boxed{} = \left(\boxed{} \div 3 \right) + \boxed{}$$

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 de Roublard

$$\boxed{} d6 = \left(\boxed{} \div 2 \right) + \boxed{}$$

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

$$\boxed{} = 10 + \left(\boxed{} \div 2 \right) + \text{INT}$$

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.