

# 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

= (  ÷ 2 ) +  (arrondi à l'inférieur)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

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 PIÈGES

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

- 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.