

TRAPSMITH

(ROUBLARD)

Trapsmith
Level

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 de Roublard

Divers

Niveau de Roublard

3

+

=

(

÷ 3

)

+

Niveau de Roublard

4

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

Niveau de Roublard

4

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

TRAP MASTER

Niveau de Roublard

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 D'ATTAQUE SOURNOISE

Niveau de Roublard

Divers

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 de Roublard

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.

TALENTS DE ROUBLARD

TALENTS CONNUS

Niveau de Roublard

Divers

=

(

÷ 2

)

+

(arrondi à l'inférieur)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14