

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

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

TRAPSMITH

Niveau
de Roublard

1 ☐ { Détection de pièges
Sneak Attack

2 ☐ Evasion

4 ☐ Careful Disarm

8 ☐ Trapmaster

10 ☐ Talents de maître roublard

20 ☐ Master Strike

PIÈGES

Perception Niveau
de Roublard

Détection de pièges $\boxed{\text{ }} = \text{ } + \left(\frac{\text{ }}{2} \right)$

Sabotage Niveau
de Roublard

Désarmer les pièges $\boxed{\text{ }} = \text{ } + \left(\frac{\text{ }}{2} \right)$

Niveau 4 Failing to disable a trap does not spring the trap unless
you fail by 10 or more.

SENS DES PIÈGES

Niveau 3 **BONUS DE REFLEXES** Niveau de Roublard Divers

$$3 + \boxed{\text{ }} = \left(\frac{\text{ }}{3} \right) + \text{ }$$

Niveau 4 Apply this bonus $\times 2$ to avoid a trap you sprang while
attempting to disable it.

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 SOUTOISE

BONUS DE DÉGÂTS

Niveau de Roublard Divers

$$\boxed{\text{d6}} = \left(\frac{\text{ }}{2} \right) + \text{ } \quad (\text{arrondi au supérieur})$$

Les dégâts d'attaque soutoise s'appliquent quand la cible est prise en tenaille
, ou perds 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 être non-létaux, sauf en utilisant une arme non létal.

COUP DE MAÎTRE

Une attaque soutoise 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

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

Coup de maître ne peut pas être utilisé à nouveau sur la même cible endéans
24 heures, qu'elle passe son jet de vigueur ou non.