

TRAPSMITH

(ROGUE)

Trapsmith
Level

Таланты жулика

Талантов
известно

Уровень
Жулика

Прочее

С 10го уровня Жулик
может брать Продвинутые Таланты

= (÷ 2) + (Округлять к меньшему)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

14

TRAPSMITH

Уровень
Жулика

1

Trapfinding
Sneak Attack

2

Уклонение

4

Careful Disarm

8

Trapmaster

10

Продвинутые Таланты

20

Master Strike

TRAPS

Восприятие

Уровень
Жулика

Locate Traps

=

+

(

÷ 2

)

Disable
Device

Уровень
Жулика

Disable Traps

=

+

(

÷ 2

)

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

TRAP SENSE

REFLEX BONUS

Уровень
Жулика

Прочее

3

+

=

(

÷ 3

)

Уровень 4 Apply this bonus × 2 to avoid a trap you sprang while attempting to disable it.

TRAP MASTER

Уровень 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.

ПОДЛАЯ АТАКА

Подлый урон,
бонус

Уровень
Жулика

Прочее

d6

=

(

÷ 2

)

+

(Округлять вверх)

Урон подлой атаки может применяться только на когда цель окружена или потеряла бонус ловкости к КЗ.

Для атак на расстоянии она работает только в пределах 30 футов.

Не умножается при критическом попадании.

Не может быть нелетальной, если используется летальное оружие

MASTER STRIKE

A successful sneak attack can also deliver one of:

Уровень • Sleep for 1d4 hours

20

• Paralysed for 2d6 rounds

• Slain

MASTER STRIKE
FORTITUDE DC

Уровень
Жулика

=

10

+

(

÷ 2

)

+

INT

Master strike cannot be used again on the same target within 24 hours, whether they pass the Fortitude save or not.