

# KNIFE MASTER

(ROUBLARD)

Knife  
Master  
Level

## TALENTS DE ROUBLARD

TALENTS  
CONNUS

Niveau  
de Roublard

Divers

À partir du niveau 10, un Roublard  
peut choisir des talents de maître roublard

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \boxed{\phantom{000}} \quad (\text{arrondi à l'inférieur})$$

KNIFE MASTER		
Niveau de Roublard		
1	<input type="checkbox"/>	Détection de pièges Attaque Sournoise
2	<input type="checkbox"/>	Evasion
3	<input type="checkbox"/>	Blade Sense
4	<input type="checkbox"/>	Esquive instinctive
8	<input type="checkbox"/>	Esquive instinctive supérieure
10	<input type="checkbox"/>	Talents de maître roublard
20	<input type="checkbox"/>	Frappe de maitre

## HIDDEN BLADE

Sleight of  
Hand

Niveau  
de Roublard

Conceal Knife  $\boxed{\phantom{000}} = \boxed{\phantom{000}} + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right)$

## ATTAQUE SOURNOISE

When using a dagger, punching dagger, kerambit, kukri, starknife or swordbreak dagger, the Knife Master's sneak attack deals d8s.  
With any other weapon, they deal d4s.

### BONUS DE DÉGÂTS

Niveau  
de Roublard

Divers

$\boxed{\phantom{000}} \text{ d8} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \boxed{\phantom{000}}$   
(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.

## BLADE SENSE

Niveau **CABONUS** Niveau de Roublard Divers

$$3 + \boxed{\phantom{000}} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 3 \right) + \boxed{\phantom{000}}$$

Bonus applies when attacked with a light blade.

## 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

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \text{INT}$$

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.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14