

# KNIFE MASTER

(ROUBLARD)

Knife  
Master  
Level

## TALENTS DE ROUBLARD

TALENTS  
KNOWN

Roublard  
Niveau

Divers

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

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

## KNIFE MASTER

Roublard  
Niveau

1

☐

Détection de pièges  
Sneak Attack

2

☐

Evasion

3

☐

Blade Sense

4

☐

Esquive instinctive

8

☐

Esquive instinctive supérieure

10

☐

Talents de maître roublard

20

☐

Master Strike

## HIDDEN BLADE

Sleight of  
Hand

Roublard  
Niveau

Conceal Knife

=

+

$$\left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right)$$

## 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

Roublard

D'ATTAQUE SOURNOISE

Niveau

Divers

d8

=

$$\left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right)$$

+

(arrondi au supérieur)

Les dégâts d'attaque sournoise 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.

## BLADE SENSE

Niveau AC BONUS

Roublard  
Niveau

Divers

3

+

=

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

+

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

Roublard  
Niveau

=

10

+

$$\left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right)$$

+

INT

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