

KNIFE MASTER

(ROUBLARD)

Knife
Master
Level

TALENTS DE ROUBLARD

TALENTS
KNOWN

Niveau
de Roublard

Divers

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

$$\boxed{\text{TALENTS KNOWN}} = \left(\boxed{\text{Niveau de Roublard}} \div 2 \right) + \boxed{\text{Divers}} \quad (\text{arrondi à l'inférieur})$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

KNIFE MASTER

Niveau
de Roublard

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

Niveau
de Roublard

$$\text{Conceal Knife } \boxed{\text{Sleight of Hand}} = \boxed{\text{Niveau de Roublard}} + \left(\boxed{\text{Divers}} \div 2 \right)$$

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

$$\boxed{\text{BONUS DE DÉGÂTS}} \text{ d8} = \left(\boxed{\text{Niveau de Roublard}} \div 2 \right) + \boxed{\text{Divers}} \quad (\text{arrondi au supérieur})$$

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 léthal.

BLADE SENSE

Niveau
de Roublard

Niveau
de Roublard

Divers

$$\text{CA BONUS } 3 + \boxed{\text{Niveau de Roublard}} = \left(\boxed{\text{Divers}} \div 3 \right) + \boxed{\text{Divers}}$$

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

$$\boxed{\text{COUP DE MAÎTRE FORTITUDE DC}} = 10 + \left(\boxed{\text{Niveau de Roublard}} \div 2 \right) + \text{INT}$$

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.