

# 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

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

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

Conceal Knife

=

+

$$\left( \frac{\text{ }}{\text{ }} \div 2 \right)$$

### 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

D'ATTAQUE SOURNOISE

 d8

=

$$\left( \frac{\text{ }}{\text{ }} \div 2 \right)$$

+

(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  
de Roublard

Niveau  
de Roublard

Divers

3

+

=

$$\left( \frac{\text{ }}{\text{ }} \div 3 \right)$$

+

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

Niveau  
de Roublard

=

$$10 + \left( \frac{\text{ }}{\text{ }} \div 2 \right)$$

+

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.