

CUTPURSE

(ROUBLARD)

Cutpurse
Level

CUTPURSE

Niveau
de Roublard

1 ☐ { Measure the Mark
Attaque Sournoise

2 ☐ Evasion

3 ☐ Stab and Grab

4 ☐ Esquive instinctive

8 ☐ Esquive instinctive supérieure

10 ☐ Talents de maître roublard

20 ☐ Frappe de maitre

MEASURE THE MARK

When attempting to pick a pocket, the mark must roll their Perception check before your Sleight of Hand, and you can decide whether to make the attempt.

If you decide not to, roll a Bluff check to prevent them noticing.

STAB AND GRAB

As a full round action make one attack; if it successfully deals sneak attack damage (or is in a surprise round), you may also use Sleight of Hand to pick the foe's pocket. The foe takes -5 to Perception to notice this.

ATTAQUE SOURNOISE

BONUS DE DÉGÂTS

Niveau
de Roublard

Divers

$$\boxed{\text{d6}} = \left(\frac{\text{Niveau de Roublard}}{2} \right) + \text{Divers}$$

(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.

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

$$\boxed{\text{Fortitude DC}} = 10 + \left(\frac{\text{Niveau de Roublard}}{2} \right) + \text{INT}$$

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.

TALENTS DE ROUBLARD

TALENTS
CONNUS

Niveau
de Roublard

Divers

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

$$\boxed{\text{Talent}} = \left(\frac{\text{Niveau de Roublard}}{2} \right) + \text{Divers}$$

(arrondi à l'inférieur)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14