

CUTPURSE

(ROUBLARD)

Cutpurse
Level

CUTPURSE

Roublard
Niveau

1

☐

Measure the Mark
Sneak Attack

2

☐

Evasion

3

☐

Stab and Grab

4

☐

Esquive instinctive

8

☐

Esquive instinctive supérieure

10

☐

Talents de maître roublard

20

☐

Master Strike

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

Roublard

D'ATTAQUE SOURNOISE

Divers

d6

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

(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 létal.

COUP DE MAÎTRE

Une attaque sournoise réussie inflige un effet parmi :

- La cible est endormie pour 1d4 heures
- La cible est paralysée pour 2d6 rounds
- La cible est tuée

COUP DE MAÎTRE

Roublard

FORTITUDE DC

Niveau

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

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

TALENTS DE ROUBLARD

TALENTS
KNOWN

Roublard
Niveau

Divers

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

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14