

# CUTPURSE

(ROUBLARD)

Cutpurse  
Level

## CUTPURSE

Niveau  
de Roublard

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

Niveau  
d'ATTAQUE SOURNOISE

Niveau  
de Roublard

Divers

d6

= (

÷ 2

) +

(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 :

- Niveau
- 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 +

(

÷ 2

) + 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  
CONNUS

Niveau  
de Roublard

Divers

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

= (

÷ 2

) +

(arrondi à l'inférieur)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14