

# CUTPURSE

(ROGUE)

Cutpurse  
Level

Таланты жулика

Талантов  
известно

Уровень  
Жулика

Прочее

С 10го уровня Жулик  
может брать Продвинутые Таланты

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \boxed{\phantom{000}} \quad (\text{Округлять к меньшему})$$

## CUTPURSE

Уровень  
Жулика

1 ☐ { Measure the Mark  
Sneak Attack

2 ☐ Уклонение

3 ☐ Stab and Grab

4 ☐ Необычайная увертливость

8 ☐ Улучшенная необычайная увертливость

10 ☐ Продвинутые Таланты

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 you may also use Sleight of Hand to pick the foe's pocket. The foe takes -5 to Perception to notice this.

## ПОДЛЯЯ АТАКА

Подлый урон,  
бонус

Уровень  
Жулика

Прочее

$$\boxed{\phantom{000}} d6 = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \boxed{\phantom{000}} \quad (\text{Округлять вверх})$$

Урон подлой атаки может применяться только на когда цель окружени или потеряла бонус ловкости к КЗ.

Для атак на расстоянии она работает только в пределах 30 футов. Не умножается при критическом попадании.

Не может быть нелетальной, если используется летальное оружие

## MASTER STRIKE

A successful sneak attack can also deliver one of:

Уровень • Sleep for 1d4 hours

20 • Paralysed for 2d6 rounds

• Slain

MASTER STRIKE  
FORTITUDE DC

Уровень  
Жулика

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + INT$$

Master strike cannot be used again on the same target within 24 hours, whether they pass the Fortitude save or not.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14