

# CUTPURSE

(LADRO)

Cutpurse  
Level

## CUTPURSE

Livello  
da Ladro

1

☐

Measure the Mark  
Attacco furtivo

2

☐

Eludere

3

☐

Stab and Grab

4

☐

Schivare prodigioso

8

☐

Schivare Prodigioso Migliorato

10

☐

Talenti avanzati

20

☐

Colpo da Maestro

## 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.

## ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO  
BONUS

Livello  
da Ladro

Varie

d6

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

(per eccesso)

Il danno da attacco furtivo si può applicare se un bersaglio è fiancheggiato o se privato del proprio bonus di DES alla CA. Per gli attacchi a distanza, si applica solo entro 9m. Non è moltiplicato dai colpi critici. Può infliggere danno non letale solo con un'arma non letale.

## COLPO DA MAESTRO

Un attacco furtivo riuscito può anche causare:

- Livello
- Sonno per 1d4 h
  - 20 • Paralisi per 2d6 rounds
  - Morte

COLPO DA MAESTRO  
CD TEMpra

Livello  
da Ladro

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

Il Colpo da maestro non può essere usato nuovamente sullo stesso bersaglio entro 24 ore, che superi il TS su Tempra oppure no

## DOTI DA LADRO

TALENTI  
CONOSCIUTI

Livello  
da Ladro

Varie

Dal decimo livello, un Ladro  
può scegliere Doti Avanzate

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14