

# 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

$$\boxed{\phantom{00}}_{d6} = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \phantom{00} \quad (\text{per eccesso})$$

Il danno da attacco furtivo si può applicare quando un bersaglio è fiancheggiato o se viene privato del proprio bonus di DES alla CA. Per gli Attacchi a distanza, si applica solo entro 9 m. Non viene moltiplicato dai Colpi critici. Può essere Danno non letale solo con una 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

$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \text{INT}$$

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

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \phantom{00} \quad (\text{per difetto})$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14