

# CUTPURSE (SCHURKE)

Cutpurse  
Level

## CUTPURSE

Schurken-  
stufe

1

☐ { Measure the Mark  
Hinterhältiger Angriff

2

☐ Entrinnen

3

☐ Stab and Grab

4

☐ Reflexbewegung

8

☐ Verbesserte Reflexbewegung

10

☐ Verbesserte Tricks

20

☐ Meisterhafter Angriff

## 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

Stufe 3 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.

## HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

SCHADEN  
BONUS

Schurken-  
stufe

Sonstiges

W6

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

(aufrunden)

Zusätzlicher Schaden wird addiert, wenn der Schurke sein Ziel in die Zange nimmt oder es seinen GE-Bonus verliert.

Bei Fernkampfangriffen gilt er im Umkreis von 9m.

Er wird bei kritischen Treffern nicht multipliziert.

Nicht-tödlicher Schaden nur möglich, wenn die Waffe nicht-tödlichen Schaden verursacht.

## MEISTERHAFTER ANGRIFF

Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen:

- Stufe 20
- Schlaf für 1W4 Stunden
  - Gelähmt für 2W6 Runden
  - Getötet

MEISTERHAFTER ANGRIFFSCHURKEN-  
ZÄHIGKEITSWURF (SG) stufe

$$= 10 + \left( \frac{\quad}{2} \right) + \text{IN}$$

Meisterhafter Angriff kann nicht auf den Gleichen Gegner in 24h angewendet werden, egal ob dieser den Zähigkeitswurf schafft oder nicht

## TRICKS

TALENTE  
BEKANNT

Schurken-  
stufe

Sonstiges

Ab Stufe 10 kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

$$\boxed{\quad} = \left( \frac{\quad}{2} \right) + \quad \text{(abrunden)}$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14