

CUTPURSE

(SCHURKE)

Cutpurse
Level

CUTPURSE

Schurken-
stufe

1 ☐ { Measure the Mark
Sneak Attack

2 ☐ Entrinnen

3 ☐ Stab and Grab

4 ☐ Reflexbewegung

8 ☐ Verbesserte Reflexbewegung

10 ☐ Verbesserte Tricks

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.

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

SCHADEN
BONUS

Schurken-
stufe

Sonst. Mod.

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

20

MEISTERHAFTER ANGRIFF
ZÄHIGKEITSWURF (SG)

Schurken-
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
KNOWN

Schurken-
stufe

Sonst. Mod.

Ab der 10. Stufe kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

$$\text{[Box]} = \left(\frac{\quad}{2} \right) + \quad \text{(abrunden)}$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14