

CUTPURSE  
(LADRO)

Cutpurse  
Level

CUTPURSE

Livello  
da Ladro

1

☐

Measure the Mark  
Sneak Attack

2

☐

Eludere

3

☐

Stab and Grab

4

☐

Schivare prod.

8

☐

Schivare prod. migliorato

10

☐

Talenti avanzati

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.

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO  
BONUS

Livello  
da Ladro

Altro

d6

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

(per eccesso)

Il danno da attacco furtivo può essere applicato quando un bersaglio viene fiancheggiato o se viene privato del proprio bonus di Destrezza alla CA. Per gli Attacchi a distanza, si applica oslo entro 10 m. Non viene moltiplicato dai Colpi critici. Non può essere Danno non letale a meno che non si usi una arma non letale.

COLPO DA MAESTRO

Un attacco furtivo riuscito può causare uno fra:

Livello • Sonno per 1d4 h

20 • Paralisi per 2d6 rounds

• Morte

COLPO DA MAESTRO  
CD TEMpra

Livello  
da Ladro

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

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

Altro

Dal decimo livello, un Ladro  
può scegliere Doti Avanzate

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14