

# CUTPURSE

(PÍCARO)

Cutpurse  
Level

## CUTPURSE

Nivel de  
Pícaro

1

☐

Measure the Mark  
Ataque furtivo

2

☐

Evasión

3

☐

Stab and Grab

4

☐

Esquiva Asombrosa

8

☐

Esquiva Asombrosa Mejorada

10

☐

Talentos Avanzados

20

☐

Golpe 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

Nivel

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.

## ATAQUE FURTIVO

BON DAÑO  
FURTIVO

Nivel de  
Pícaro

Misc

d6

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

(Redondear arriba)

Daño de ataque furtivo se aplica cuando el objetivo es flanqueado o pierde el bonus DES a CA.

En ataques a distancia, solo se aplica dentro de 30ft.

No se multiplica con crítico.

No puede ser no letal, execpto usando armas no letales.

## GOLPE MAESTRO

Un ataque furtivo exitoso puede también añadir uno de los siguientes:

Nivel

20

- Dormir durante 1d4 horas
- Paralizado durante 2d6 asaltos
- Asesinado

GOLPE MAESTRO  
CD FORTALEZA

Nivel de  
Pícaro

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

Golpe maestro no puede ser usado de nuevo en el mismo objetivo en 24 horas, pasen la Salv Fort. o no

## TALENTOS DE PÍCARO

TALENTOS  
CONOCIDOS

Nivel de  
Pícaro

Misc

Desde Nivel 10, un Pícaro  
puede aprender Talentos Avanzados

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14