

CUTPURSE
(LADRO)

Cutpurse
Level

CUTPURSE

Livello
da Ladro

1

☐

Measure the Mark
Sneak Attack

2

☐

Eludere

3

☐

Stab and Grab

4

☐

Schivare prodigioso

8

☐

Schivare prodigioso 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

Varie

d6

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

(per eccesso)

Il danno da attacco furtivo si può applicare se un bersaglio è fiancheggiato o se privato del proprio bonus di DES alla CA. Per gli attacchi a distanza, si applica solo entro 9m. Non è moltiplicato dai colpi critici. Può infliggere danno non letale solo con un'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

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

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

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14