

# 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

Altro

d6

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

(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

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

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

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