

# SPY

(LADRO)

Spy  
Level

## SPY

Livello  
da Ladro

- 1

☐

Skilled Liar

Attacco furtivo
- 2

☐

Eludere
- 4

☐

Schivare prodigioso
- 8

☐

Schivare prodigioso migliorato
- 10

☐

Talenti avanzati
- 20

☐

Colpo da Maestro

## SKILLED LIAR

Raggirare

Spy  
Level

Deceive

=

+

÷ 2

)

## POISON USE

Livello

**3**

You are trained in poisons and cannot accidentally poison yourself.

## ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO  
BONUS

Livello  
da Ladro

Varie

d6

=

÷ 2

)

+

(per eccesso)

Il danno da attacco furtivo si può applicare quando un bersaglio è fiancheggiato o se viene privato del proprio bonus di DES alla CA.

Per gli Attacchi a distanza, si applica solo entro 9 m.

Non viene moltiplicato dai Colpi critici.

Può essere Danno non letale solo con una arma non letale.

## COLPO DA MAESTRO

Un attacco furtivo riuscito può anche causare:

- Livello
- 20**
- Sonno per 1d4 h
  - Paralisi per 2d6 rounds
  - Morte

COLPO DA MAESTRO  
CD TEMPRA

Livello  
da Ladro

=

10

+

÷ 2

)

+

INT

Il Colpo da maestro non può essere usato nuovamente sullo stesso bersaglio entro 24 ore, che superi il TS su Tempa oppure no

## DOTI DA LADRO

TALENTI  
CONOSCIUTI

Livello  
da Ladro

Varie

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Doti Avanzate

=

÷ 2

)

+

(per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14