

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 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 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