

# SPY

(LADRO)

Spy  
Level

## SPY

Livello  
da Ladro

- 1

☐

Skilled Liar  
Sneak Attack
- 2

☐

Eludere
- 4

☐

Schivare prodigioso
- 8

☐

Schivare prodigioso migliorato
- 10

☐

Talenti avanzati
- 20

☐

Master Strike

## 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  
KNOWN

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