

# 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

Altro

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

Altro

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