CHAMELEON vello Ladro 1	ALENTI NOWN = 1 2 3 4 5	Livello da Ladro	÷2)+	Altro	(Arrotondato per difetto	ral decimo livello, un Ladro può
CHAMELEON vello Ladro 1	= 1 1 2 3 4	,	÷ 2) =	•		
Ladro Misdirection Sneak Attack Eludere Eludere Eludere Schivare prodigioso Schivare prodigioso migliorato Doti avanzate MISDIRECTION AK POINTS Ranks in Sneak Points Today EFFORTLESS SNEAK Today Today	1 2 3 4 5				(Arrotondato per difetto	
Sneak Attack Sheak Attack Sheak Schivare prodigioso	2 3 4 5 6					
3	3 4 5					
4	3 4 5					
8	4 5 6					
Doti avanzate MISDIRECTION AK POINTS Ranks in Sneak Points Today = + me making a stealth check, allocate sneak points. EFFORTLESS SNEAK To Terrain ATTACCO FURTIVO	4 5 6					
MISDIRECTION AK POINTS Ranks in Sneak Points Today = +	5					
MISDIRECTION AK POINTS Ranks in Sneak Points Today = +	5					
AK POINTS Ranks in Sneak Points Today = +	6					
Bluff Talenti Today = + e making a stealth check, allocate sneak points. EFFORTLESS SNEAK To Terrain ATTACCO FURTIVO	6					
e making a stealth check, allocate sneak points. EFFORTLESS SNEAK To Terrain always take 10 on Stealth checks in these terrains. ATTACCO FURTIVO						
e making a stealth check, allocate sneak points. EFFORTLESS SNEAK To Terrain always take 10 on Stealth checks in these terrains. ATTACCO FURTIVO						
EFFORTLESS SNEAK To Terrain always take 10 on Stealth checks in these terrains. ATTACCO FURTIVO	7					
always take 10 on Stealth checks in these terrains. ATTACCO FURTIVO	7					
always take 10 on Stealth checks in these terrains. ATTACCO FURTIVO						
always take 10 on Stealth checks in these terrains. ATTACCO FURTIVO						
always take 10 on Stealth checks in these terrains. ATTACCO FURTIVO	8					
always take 10 on Stealth checks in these terrains. ATTACCO FURTIVO						
ATTACCO FURTIVO	9					
ATTACCO FURTIVO						
	0					
INO ELIDATIVO LIVALO						
Altro	1					
d6 = (÷ 2) +						
(Arrotond per eccesso)	2					
ino da attacco furtivo può essere applicato quando un bersaglio vier viene privato del proprio bonus di Destrezza alla CA	ne fiancheggiato					
li Attacchi a distanza, si applica oslo entro 10 m.	.3					
viene moltiplicato dai Colpi critici. può essere Danno non letale a meno che non si usi una arma non let						
COLPO DA MAESTRO						
Un attacco furtivo riuscito può causare uno fra: • • Sonno per 1d4 h	4					
• Paralisi per 2d6 rounds						
• Morte						
PO DA MAESTRO Livello TEMPRA 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 Tempra oppure no