

CHAMELEON

Chameleon  
Level

(LADRO)

CHAMELEON

Livello  
da Ladro

1 ☐ { Misdirection  
Sneak Attack

2 ☐ Eludere

3 ☐ Effortless Sneak

4 ☐ Schivare prodigioso

8 ☐ Schivare prodigioso migliorato

10 ☐ Doti avanzate

20 ☐ Master Strike

MISDIRECTION

SNEAK POINTS  
PER DAY

Ranks in  
Bluff

Talenti

Sneak Points  
Today

=  +

Before making a stealth check, allocate sneak points.

EFFORTLESS SNEAK

Livello Terrain

3

6

9

12

15

18

May always take 10 on Stealth checks in these terrains.

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO  
BONUS

Livello  
da Ladro

Varie

d6 =  $\left( \frac{\text{ } \div 2 \right) + \text{ }$   
(Arrotond. 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 causare uno fra:

Livello • Sonno per 1d4 h

20 • Paralisi per 2d6 rounds

• Morte

COLPO DA MAESTRO  
CD TEMPRA

Livello  
da Ladro

= 10 +  $\left( \frac{\text{ } \div 2 \right) + \text{INT}$

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

DOTI DA LADRO

TALENTI  
KNOWN

Livello  
da Ladro

Varie

Dal decimo livello, un Ladro  
può scegliere Doti avanzate

=  $\left( \frac{\text{ } \div 2 \right) + \text{ }$  (Arrotondato per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14