

# ROOF RUNNER

(LADRO)

Roof  
Runner  
Level

## ROOF RUNNER

Livello  
da Ladro

1



Roof Running  
Attacco furtivo

2



Eludere  
Tumbling Descent

4

Schivare prodigioso

8

Schivare prodigioso migliorato

10

Talenti avanzati

20

Colpo da Maestro

## ROOF RUNNING

Take no penalties to speed, Dexterity-based skills or Reflex saves for moving around on top of buildings.

## 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.

## TUMBLING DESCENT

Control your descent by ricocheting between two or more walls no more than 10ft apart.

Livello

2

You can end the drop by diving through a window, balcony or other opening.

The DC for this Acrobatics check is 5 for each 10ft dropped.

## 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 Temptra 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