

ROOF RUNNER

(LADRO)

Roof
Runner
Level

DOTI DA LADRO

TALENTI
KNOWN

Livello
da Ladro

Altro

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Doti

Livello
da Ladro

1

☐

{

Roof Running
Sneak Attack

}

2

☐

{

Eludere
Tumbling Descent

}

4

☐

Schivare Prodigioso

8

☐

Schivare Prodigioso Migliorato

10

☐

Doti avanzate

20

☐

Master Strike

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

Altro

d6

= (

÷ 2

) +

(Arrotond. per eccesso)

Il danno da attacco furtivo può essere applicato quando un bersaglio viene fiancheggiato o se viene privato del proprio bonus di Destrezza alla CA
Per gli Attacchi a distanza, si applica oslo entro 10 m.
Non viene moltiplicato dai Colpi critici.
Non può essere Danno non letale a meno che non si usi una arma non letale.

TUMBLING DESCENT

Livello
2

Control your descent by ricocheting between two or more walls no more than 10ft apart.
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 causare uno fra:
Livello • Sonno per 1d4 h
20 • Paralisi per 2d6 rounds
• Morte

COLPO DA MAESTRO
CD TEMPR

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 Tempria oppure no

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14