

ROOF RUNNER

(LADRO)

Roof
Runner
Level

DOTI DA LADRO

TALENTI
KNOWN

Livello
del Ladro

Altro

Dal decimo livello, un Ladro
può scegliere Doti avanzate

= (÷ 2) + (Arrotondato per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

ROOF RUNNER

Livello
del 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
del Ladro

Altro

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 causare uno fra:

Livello

- Sonno per 1d4 h
- 20 • Paralisi per 2d6 rounds
- Morte

COLPO DA MAESTRO
CD TEMPRA

Livello
del 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