

ROOF RUNNER

(LADRO)

Roof  
Runner  
Level

DOTI DA LADRO

TALENTI  
KNOWN

Livello  
da Ladro

Altro

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Doti

ROOF RUNNER		
Livello da Ladro		
1	<input type="checkbox"/>	{ Roof Running Sneak Attack
2	<input type="checkbox"/>	{ Eludere Tumbling Descent
4	<input type="checkbox"/>	Schivare prodigioso
8	<input type="checkbox"/>	Schivare prodigioso migliorato
10	<input type="checkbox"/>	Doti avanzate
20	<input type="checkbox"/>	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