

ROOF RUNNER

(LADRO)

Roof
Runner
Level

DOTI DA LADRO

TALENTI
KNOWN

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

ROOF RUNNER

Livello
da Ladro

1 ☐ { Roof Running
Sneak Attack

2 ☐ { Eludere
Tumbling Descent

4 ☐ Schivare prodigioso

8 ☐ Schivare prodigioso migliorato

10 ☐ Talenti avanzati

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

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