

ROOF RUNNER

(LADRO)

Roof
Runner
Level

DOTI DA LADRO

TALENTI
CONOSCIUTI

Livello
da Ladro

Altro

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 prod.

8

Schivare prod. 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

Altro

d6 = (÷ 2) + (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

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

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 Tempra oppure no