

ROOF RUNNER

(LADRO)

Roof  
Runner  
Level

DOTI DA LADRO

TALENTI  
CONOSCIUTI

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 se un bersaglio è  
fiancheggiato o se privato del proprio bonus di DES alla CA.  
Per gli attacchi a distanza, si applica solo entro 9m.  
Non è moltiplicato dai colpi critici.  
Può infliggere danno non letale solo con un'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