

SURVIVALIST

Survivalist
Level

(LADRO)

SURVIVALIST

Livello
da Ladro

1 ☐ Hardy
Attacco furtivo

2 ☐ Eludere

3 ☐ Endure Elements

4 ☐ Schivare prodigioso

8 ☐ Schivare prodigioso migliorato

10 ☐ Talenti avanzati

20 ☐ Colpo da Maestro

HARDY

Can go twice the normal number of days for your race without water before suffering dehydration, and triple the normal number of days without food before suffering starvation.

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO
BONUS

Livello
da Ladro

Varie

d6

$$= \left(\text{ } \div 2 \right) +$$

(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.

ENDURE ELEMENTS

Cast Endure Elements as a spell-like ability, with a caster level equal to your Rogue level.

Livello

3

Suffer no harm from being in hot or cold environments. Equipment is likewise protected.

Endure Elements does not protect you from fire or cold damage.

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

$$= 10 + \left(\text{ } \div 2 \right) + \text{INT}$$

Il Colpo da maestro non può essere usato nuovamente sullo stesso bersaglio entro 24 ore, che superi il TS su Tempra oppure no

DOTI DA LADRO

TALENTI
CONOSCIUTI

Livello
da Ladro

Varie

Dal decimo livello, un Ladro
può scegliere Doti Avanzate

$$= \left(\text{ } \div 2 \right) + \text{ } \text{ (per difetto)}$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14