

SANCTIFIED
ROGUE

(LADRO)

Livello
da Ladro

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

SANCTIFIED ROGUE

Livello
da Ladro

1

Individuare Trappole
Attacco furtivo

2

Eludere

4

Divine Purpose

8

Divine Epiphany

10

Talenti avanzati

20

Colpo da Maestro

TRAPPOLE

PERCEPIRE TRAPPOLE

Livello
da Ladro

Varie

Livello

BONUS RIFLESSI

3

+

= (÷ 3) +

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.

DIVINE PURPOSE

Livello

4

Gain a +1 bonus to Fortitude and Will saves.

DIVINE EPIPHANY

Livello

8

Once per day, see into the future as if using the Augury spell with a caster level equal to your Rogue level.

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 Tempra oppure no