

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

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