

# SANCTIFIED ROGUE

(LADRO)

Livello  
del Ladro

## DOTI DA LADRO

TALENTI  
KNOWN

Livello  
del Ladro

Altro

Dal decimo livello, un Ladro  
può scegliere Doti avanzate

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \boxed{\phantom{000}} \quad (\text{Arrotondato per difetto})$$

SANCTIFIED ROGUE		
Livello del Ladro		
1	<input type="checkbox"/>	Individuare Trappole Sneak Attack
2	<input type="checkbox"/>	Eludere
4	<input type="checkbox"/>	Divine Purpose
8	<input type="checkbox"/>	Divine Epiphany
10	<input type="checkbox"/>	Doti avanzate
20	<input type="checkbox"/>	Master Strike

## TRAPPOLE

Percezione

Livello  
del Ladro

Scoprire Trappole  $\boxed{\phantom{000}} = \boxed{\phantom{000}} + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right)$

Disattivare  
Congegni

Livello  
del Ladro

Disatt. Trappole  $\boxed{\phantom{000}} = \boxed{\phantom{000}} + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right)$

## PERCEPIRE TRAPPOLE

Livello

BONUS RIFLESSI

Livello  
del Ladro

Altro

$$3 + \boxed{\phantom{000}} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 3 \right) + \boxed{\phantom{000}}$$

## ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO  
BONUS

Livello  
del Ladro

Altro

$$\boxed{\phantom{000}} \text{ d6} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \boxed{\phantom{000}} \quad (\text{per eccesso})$$

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 causare uno fra:

Livello

20

- Sonno per 1d4 h
- Paralisi per 2d6 rounds
- Morte

COLPO DA MAESTRO  
CD TEMpra

Livello  
del Ladro

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \text{INT}$$

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14