

SANCTIFIED
ROGUE

(LADRO)

Livello
da Ladro

DOTI DA LADRO

TALENTI
KNOWN

Livello
da Ladro

Altro

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Doti

= (÷ 2) + (Arrotondato per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

SANCTIFIED ROGUE

Livello
da Ladro

1

Individuare Trappole
Sneak Attack

2

Eludere

4

Divine Purpose

8

Divine Epiphany

10

Doti avanzate

20

Master Strike

TRAPPOLE

Percezione

Livello
da Ladro

Scoprire Trappole = + (÷ 2)

Disattivare
Congegni

Livello
da Ladro

Disattivare
Trappole = + (÷ 2)

PERCEPIRE TRAPPOLE

Livello

BONUS RIFLESSI

Livello
da Ladro

Altro

3 + = (÷ 3) +

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO
BONUS

Livello
da Ladro

Altro

d6

 = (÷ 2) +
(Arrotond.per eccesso)

Il danno da attacco furtivo può essere applicato quando un bersaglio viene fiancheggiato
o se viene privato del proprio bonus di Destrezza alla CA
Per gli Attacchi a distanza, si applica oslo entro 10 m.
Non viene moltiplicato dai Colpi critici.
Non può essere Danno non letale a meno che non si usi una arma non letale.

11

12

13

14

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
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