SANCTIFIED Livello	DOTI DA LADRO			
ROGUE	TALENTI KNOWN	Livello da Ladro	Varie	Dal decimo livello, un Ladro
(LADRO)	KNOWN		2)+	può scegliere Doti avanzate
SANCTIFIED ROGUE		- \		(Arrotondato per difetto)
Livello da Ladro	1			
1 □ Individuare Trappole Sneak Attack				
2 🗆 Eludere	2			
4 🗆 Divine Purpose				
8 🗆 Divine Epiphany	3			
10 Doti avanzate				
20	4			
TRAPPOLE				
Livello Percezione da Ladro	5			
Scoprire Trappole = +(÷2)				
Disattivare Livello	6			
Congegni da Ladro				
Disatt. Trappole = + (÷ 2)	7			
PERCEPIRE TRAPPOLITIVEIIO Livello BONUS RIFLESSI da Ladro Varie				
3 + = (÷3) +	8			
ATTACCO FURTIVO				
DANNO FURTIVO Livello da Ladro Varie	9			
d6 = (÷ 2) +				
(Arrotond.per eccesso)	10			
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	12			
Gain a +1 bonus to Fortitude and Will saves.				
DIVINE EPIPHANY	13			
Livello 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	14			
Un attacco furtivo riuscito può causare uno fra: Livello • Sonno per 1d4 h				
20 • Paralisi per 2d6 rounds • Morte				
COLPO DA MAESTRO Livello				
CD TEMPRA da Ladro				
$=$ 10 + $\left(\div 2\right)$ + INT				

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