

SANCTIFIED ROGUE

(LADRO)

Livello
da Ladro

DOTI DA LADRO

**TALENTI
CONOSCIUTI**

Livello
da Ladro

Altro

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
Sneak Attack

2

☐

Eludere

4

☐

Divine Purpose

8

☐

Divine Epiphany

10

☐

Talenti avanzati

20

☐

Master Strike

TRAPPOLE

Percezione

Livello
da Ladro

Scoprire Trappole = + (÷ 2)

Disattivare
Congegni

Livello
da Ladro

Disatt. Trappole = + (÷ 2)

PERCEPIRE TRAPPOLE

Livello

BONUS RIFLESSI

Livello
da Ladro

Altro

3 + = (÷ 3) +

ATTACCO FURTIVO

**DANNO FURTIVO
BONUS**

Livello
da Ladro

Altro

d6

 = (÷ 2) + (per eccesso)

Il danno da attacco furtivo si può applicare se un bersaglio è fiancheggiato o se privato del proprio bonus di DES alla CA.
Per gli attacchi a distanza, si applica solo entro 9m.
Non è moltiplicato dai colpi critici.
Può infliggere danno non letale solo con un'arma non letale.

4

8

12

16

20

24

28

32

36

40

44

48

52

56

60

64

68

72

76

80

84

88

92

96

100

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