

# 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

Disattivare  
Trappole  =  + (  ÷ 2 )

**PERCEPIRE TRAPPOLE**  
Livello da Ladro

Altro

**BONUS RIFLESSI**  
3 +  = (  ÷ 3 ) +

## ATTACCO FURTIVO

**DANNO FURTIVO  
BONUS**

Livello  
da Ladro

Altro

d6 = (  ÷ 2 ) +   
(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.

## 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