

SANCTIFIED  
ROGUE

(LADRO)

Livello  
da Ladro

DOTI DA LADRO

TALENTI  
CONOSCIUTI

Livello  
da Ladro

Varie

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  
da Ladro

Varie

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

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO  
BONUS

Livello  
da Ladro

Varie

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.

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