

# SANCTIFIED ROGUE

(LADRO)

Livello  
da Ladro

## DOTI DA LADRO

**TALENTI  
KNOWN**

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

**BONUS RIFLESSI**

Livello  
da Ladro

Varie

**3** +  = (  ÷ 3 ) +

## ATTACCO FURTIVO

**DANNO FURTIVO  
BONUS**

Livello  
da Ladro

Varie

d6

 = (  ÷ 2 ) +  (per eccesso)

10

11

12

13

14

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

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

10

11

12

13

14

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