

SANCTIFIED ROGUE (SCHURKE)

Schurken-
stufe

TRICKS

TALENTE
KNOWN

Schurken-
stufe

Sonst. Mod.

Ab der 10. Stufe kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

= (÷ 2) + (abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

SANCTIFIED ROGUE

Schurken-
stufe

1 ☐ { Fallen finden
Sneak Attack

2 ☐ Entrinnen

4 ☐ Divine Purpose

8 ☐ Divine Epiphany

10 ☐ Verbesserte Tricks

20 ☐ Master Strike

FALLENKUNDE

Wahrnehmung

Schurken-
stufe

Fallen aufspüren = + (÷ 2)

Mechanism.
ausschalten

Schurken-
stufe

Fallen entschärfen = + (÷ 2)

FALLENGESPÜR
REFLEX BONUS

Stufe

Schurken-
stufe

Sonst. Mod.

3 + = (÷ 3) +

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

SCHADEN
BONUS

Schurken-
stufe

Sonst. Mod.

W6

 = (÷ 2) + (aufrunden)

Zusätzlicher Schaden wird addiert, wenn der Schurke sein Ziel in die Zange nimmt oder es seinen GE-Bonus verliert.
Bei Fernkampfangriffen gilt er im Umkreis von 9m.
Er wird bei kritischen Treffern nicht multipliziert.
Nicht-tödlicher Schaden nur möglich, wenn die Waffe nicht-tödlichen Schaden verursacht.

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

DIVINE PURPOSE

Stufe

4 Gain a +1 bonus to Fortitude and Will saves.

DIVINE EPIPHANY

Stufe

8 Once per day, see into the future as if using the Augury spell with a caster level equal to your Rogue level.

MEISTERHAFTER ANGRIFF

Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen:

Stufe

- 20
- Schlaf für 1W4 Stunden
 - Gelähmt für 2W6 Runden
 - Getötet

MEISTERHAFTER ANGRIFF
ZÄHIGKEITSWURF (SG)

Schurken-
stufe

= 10 + (÷ 2) + IN

Meisterhafter Angriff kann nicht auf den Gleichen Gegner in 24h angewendet werden, egal ob dieser den Zähigkeitswurf schafft oder nicht