

SANCTIFIED ROGUE (SCHURKE)

Schurken-
stufe

TRICKS

TALENTE
KNOWN

Schurken-
stufe

Sonst.

Ab der 10. Stufe kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

$$\boxed{} = \left(\boxed{} \div 2 \right) + \boxed{} \quad (\text{abrunden})$$

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 $\boxed{} = \boxed{} + \left(\boxed{} \div 2 \right)$

Mechanism.
ausschalten

Schurken-
stufe

Fallen entschärfen $\boxed{} = \boxed{} + \left(\boxed{} \div 2 \right)$

FALLENGESPÜR
REFLEX BONUS

Stufe

Schurken-
stufe

Sonst.

3 $+ \boxed{} = \left(\boxed{} \div 3 \right) + \boxed{}$

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

SCHADEN
BONUS

Schurken-
stufe

Sonst.

$\boxed{} W6 = \left(\boxed{} \div 2 \right) + \boxed{}$
(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.

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

$\boxed{} = 10 + \left(\boxed{} \div 2 \right) + \text{IN}$

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14