

ROOF RUNNER

(SCHURKE)

Roof
Runner
Level

TRICKS

TALENTE
BEKANNT

Schurken-
stufe

Sonstiges

Ab Stufe 10 kann der Schurke
verbesserte Tricks wählen

= (÷ 2) + (abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

ROOF RUNNER

Schurken-
stufe

1 ☐ { Roof Running
Hinterhältiger Angriff

2 ☐ { Entrinnen
Tumbling Descent

4 ☐ Reflexbewegung

8 ☐ Verbesserte Reflexbewegung

10 ☐ Verbesserte Tricks

20 ☐ Meisterhafter Angriff

ROOF RUNNING

Take no penalties to speed, Dexterity-based skills or Reflex saves
for moving around on top of buildings.

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

SCHADEN
BONUS

Schurken-
stufe

Sonstiges

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.

TUMBLING DESCENT

Control your descent by ricocheting between two or more
walls no more than 10ft apart.

Stufe

2 You can end the drop by diving through a window, balcony
or other opening.

The DC for this Acrobatics check is 5 for each 10ft dropped.

MEISTERHAFTER ANGRIFF

Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen:

Stufe

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

MEISTERHAFTER ANGRIFFSCHURKEN-
ZÄHIGKEITSWURF (SG) stufe

= 10 + (÷ 2) + IN

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