

ROOF RUNNER

(SCHURKE)

Roof
Runner
Level

ROOF RUNNER

Schurken-
stufe

1



Roof Running
Sneak Attack

2



Entrinnen
Tumbling Descent

4

Entrinnen

8

Verbesserte Reflexbewegung

10

Verbesserte Tricks

20

Master Strike

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

Sonst. Mod.

W6



= (

÷ 2

) +

(aufrunden)

Der Schaden des Hinterhältigen Angriffs zum Normalen Schaden addiert, wenn der Schurke sein Ziel in die Zange nimmt oder es seinen GE -Bonus verliert.

Bei Fehrkampfangriffen gelte er im Umkreis von 9m.

Er wird nicht multipliziert bei Kritischen Treffern.

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-
ZÄHIGKEIT SG

Schurken-
stufe

= 10 +

(

÷ 2

) +

IN

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

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