

# ROOF RUNNER

(SCHURKE)

Roof  
Runner  
Level

## SCHURKEN TRICKS

TALENTE  
KNOWN

Schurken  
Stufe

Sonstiges

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

## ROOF RUNNER

Schurken  
Stufe

1

{ Roof Running  
Sneak Attack

2

{ Entrinnen  
Tumbling Descent

4

Entrinnen

8

Verbessertes Entrinnen

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

Sonstiges

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 Fehrnkampfangriffen gelte er im Umkreis von 9m.

Er wird nicht multipliziert bei Kritischen Treffern.

## TUMBLING DESCENT

verursacht.

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

Stufe

= 10 + (

÷ 2

) +

IN

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