

# ROOF RUNNER

(SCHURKE)

Roof  
Runner  
Level

## ROOF RUNNER

Schurken-  
stufe

1



Roof Running  
Sneak Attack

2



Entrinnen  
Tumbling Descent

4

Reflexbewegung

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.

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)

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

## TRICKS

TALENTE  
KNOWN

Schurken-  
stufe

Sonst.

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