

# 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)

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