

# AWANTURNIK

(ŁOTRZYK)

Poziom  
Awanturnika

## TALENTY TROPICIELA

TALENTY  
ZNANE

Poziom  
Łotrzyka

Inne

Od 10 poziomu Tropiciel może korzystać z Zaawansowanych Talentów

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \boxed{\phantom{000}} \quad (\text{Zaokrąglane w dół})$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

### AWANTURNIK

Poziom  
Łotrzyka

1

☐

Martial Training  
Podstępny Atak

2

☐

Uchylenie

3

☐

Daring

4

☐

Nieświadomy Unik

8

☐

Doskonalszy Nieświadomy Unik

10

☐

Zaawansowane Talenty

20

☐

Master Strike

### MARTIAL TRAINING

Weapon Proficiency

### COMBAT FEATS

1

2

### PODSTĘPNY ATAK

PODSTĘPNY OBRAŻENIE  
PREMIUM

Poziom  
Łotrzyka

Inne

$$\boxed{\phantom{000}} \text{ k6} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \boxed{\phantom{000}}$$

(Zaokrąglane w górę)

Obrażenia z podstępnego ataku można stosować gdy cel jest flankowany lub stracił premię ze ZR do KP.

W przypadku ataków dystansowych stosuje je się tylko w zasięgu 9m.

Nie ulegają zwiększeniu w wyniku uderzeń krytycznych.

Obrażenia powodują śmierć tylko w przypadku używania zabójczej broni.

### DARING

DARING BONUS

Poziom  
Łotrzyka

Inne

$$\text{Poziom } 3 + \boxed{\phantom{000}} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 3 \right) + \boxed{\phantom{000}}$$

Morale bonus applies to Acrobatics checks and saving throws against fear.

### MISTRZOWSKIE UDERZENIE

Udany podstępny atak może również przynieść:

Poziom -Sen na 1k4 godzin

20

-Paraliż na 2k6 rund

-Śmierć

MISTRZOWSKIE UDERZENIE  
ST WYTRWAŁOŚĆ

Poziom  
Łotrzyka

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \text{INT}$$

Mistrzowskie uderzenie nie może być użyte na tym samym celu w ciągu 24 godzin, bez względu na wynik rzutu obronnego na Wytrwałość