

TRAPSMITH

(ŁOTRZYK)

Trapsmith  
Level

TALENTY TROPICIELA

TALENTY  
ZNANE

Poziom  
Łotrzyka

Inne

Od 10 poziomu Tropiciel może korzystać z Zaawansowanych Talentów

= (

÷ 2

) +

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

(Zaokrąglane w górę)

11

12

13

14

TRAPSMITH

Poziom  
Łotrzyka

1

☐

Wykrywanie Pułapek  
Podstępny Atak

2

☐

Uchyłanie

4

☐

Careful Disarm

8

☐

Trapmaster

10

☐

Zaawansowane Talenty

20

☐

Master Strike

PULAPKI

WYCZUCIE PUŁAPEK

Poziom

PREMIA DO RZ. OBRON. REFLEKS

Inne

3

+

= (

÷ 3

) +

Poziom

4

Apply this bonus × 2 to avoid a trap you sprang while attempting to disable it.

Poziom

4

Failing to disarm a trap does not spring the trap unless you fail by 10 or more.

TRAP MASTER

Poziom

8

On disabling a trap you can bypass it even if your result did not beat the trap's DC by 10.

If it's a magical trap that only lets certain people through, you can change who it will allow.

PODSTĘPNY ATAK

PODSTĘPNY OBRAŻENIA

PREMIA

Poziom  
Łotrzyka

Inne

k6

= (

÷ 2

) +

10

(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.

MISTRZOWSKIE UDERZENIE

Udany podstępny atak może również przynieść:

Poziom

20

-Sen na 1k4 godzin

-Paraliż na 2k6 rund

-Śmierć

MISTRZOWSKIE UDERZENIE  
ST WYTRWAŁOŚĆ

Poziom  
Łotrzyka

= 10 + (

÷ 2

) + INT

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