

TRAPSMITH

(ŁOTRZYK)

Trapsmith
Level

TALENTY TROPICIELA

Od 10 poziomu Tropiciel może korzystać z Zaawansowanych Talentów

Poziom Łotrzyka

1☐

Wykrywanie Pułapek
Ukradkowy Atak

2☐

Uchylenie

4☐

Careful Disarm

8☐

Trapmaster

10☐

Zaawansowane Talenty

20☐

Master Strike

PUŁAPKI

Percepcja

Poziom Łotrzyka

Wyszukiwanie Pułapek=+

÷ 2

Unieszkodliwianie Mechanizmów

Poziom Łotrzyka

Unieszkodliwianie Pułapek=+

÷ 2

Poziom Łotrzyka

4

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

WYCZUCIE PUŁAPEK

Poziom Łotrzyka

Inne

Poziom Łotrzyka

3

PREMIA DO RZ. OBRONNEGO

+

=

÷ 3

+

Poziom Łotrzyka

4

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

TRAP MASTER

Poziom Łotrzyka

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

PODSTĘPNE OBRAŻENIA

Poziom Łotrzyka

Inne

PREMIA

k6

=

÷ 2

+

(Zaokrąglane w górę)

Obrażenia z podstępного 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 Łotrzyka

20

-Sen na 1k4 godzin
-Paraliż na 2k6 rund
-Śmierć

MISTRZOWSKIE UDERZENIE

Poziom Łotrzyka

ST WYTRWAŁOŚĆ

=

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

TALENTY ZNANE

Poziom Łotrzyka

Inne

=

÷ 2

+

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14