

# ACROBAT

(ŁOTRZYK)

Acrobat  
Level

## TALENTY TROPICIELA

TALENTY  
ZNANE

Poziom  
Łotrzyka

Inne

Od 10 poziomu Tropiciel może korzystać

= (

÷ 2

) +

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

(Zaokrąglane w górę)

9

10

(Zaokrąglane w górę)

11

12

13

14

## ACROBAT

Poziom  
Łotrzyka

1 ☐ Expert Acrobat  
Ukradkowy Atak

2 ☐ Uchylenie

3 ☐ Second Chance

4 ☐ Nieświadomy Unik

8 ☐ Doskonalszy Nieświadomy Unik

10 ☐ Zaawansowane Talenty

20 ☐ Master Strike

## AKROBATYKA

### EXPERT ACROBAT

While wearing light armour, no Armour Check Penalty to Acrobatics, Fly, Climb, Sleight of Hand or Stealth checks.

While wearing no armour, gain +2 to Acrobatics and Fly checks.

### SECOND CHANCE

Poziom

3

Reroll an Acrobatics, Climb or Fly check at -5.  
You must take the new result.

SECOND CHANCES  
PER DAY

Poziom  
Łotrzyka

Inne

= (

÷ 3

) +

(Zaokrąglane w górę)

## PODSTĘPNY ATAK

PODSTĘPNE OBRAŻENIA  
PREMIA

Poziom  
Łotrzyka

Inne

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 -Sen na 1k4 godzin

20 -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