	Poziom Tropiciela	``	STYL WALKI			
TROPICIEL	Danismu	WALKA DWOMA ORĘŻAMI				
	Premiowe +	Poziom	Podwójne CięcieDodaj pełną premię z Sdo			
ULUBIENI WROG	OWIE -	1ropicieia 2	Improved Shield BashUżyj Grzmotnięcia T Szybkie DobywanieDobieranie broni jako a			
Poziom PREMIA Z PREFEROWAN	IEGO2WROGA 8 10		☐ <b>Walka Dwoma Orężami</b> Kary za dzierżenie	dwó	ch broni zmniejszone do -4 / -4	
1		6	Doskonalsza Walka Dwoma OrężamiDrugi		: improwizowaną bronią czy do KP za używanie dwóch broni (+2 jeśli walczy defensy	
5		☐ Lensza Walka Dwoma BroniamiTrzeci atak twoia improwizowana hronia				
10			Rozdarcie Dwoma Orężami Jeśli trawisz obiema brońmi dodaj 1k10 + (S× 1,5) obrażeń			
15		18	Tropiciel dostaje premiowe atuty, nawet jeśli r	nie sp	pełnia wymagań, jednak mogą być stosowane tylko gdy nie r	
20	D-0	T.	WIĘŹ	ŁC	OWCY	
Poziom O PREMIA Z ULUBIONE GO		Poziom 4	□ DZIELENIE SIĘ PREMIĄ		□ ZWIERZĘCY TOWARZYSZ	
Poziom O PREMIA Z OLUBIONEGO			ENIE SIĘ PREMIĄ	75	Imię	
8	0-0-0	CZAS	Inne	Ш		
13			rund = RZT +	Ш	Typ Stworzenia	
18		Jako ako	(RZTminimum 1) cję ruchu podziel się twoją Premią za Preferowa	an e go	o Wroga przeciw je <b>dnej ienocie ze <u>s</u>pezjani</b> erzeńcami w obsza Tropiciela <b>3 –</b> Druida	
WIĘŹ Z DZICZ	ZĄ					
WIĘŹ Z DZICZĄ Pozi PREMIA Tropio			PRZYGOTO	WA	ANE CZARY	
= CHA +	+			1		
Użyj zamiast Dyplomacji aby zyskać przyc	hylność zwierzęcia		]	_		
TRACK	*		]			
Pozioi Tropici				2		
Tropienie = (	÷2)+		]			
CZARY	*					
Poziom Poziom 7 Tropiciela	Poziom Zarującego			3		
ST Rzutu Czary _ C	Czary _ Czary Premiowe					
Obronnego Dziennie Ba	azowe RZT					
1			]	4		
3						
4						
ST Rz. Obr. = 10 + RZT + Poziom Czaru						
Koncentracja = RZ	Poziom					
	Czarują	cego				
		_				
RÓŻDŻKI	*					
		\-\-	ZWOJE *	<b>1</b> 1	MIKSTURY	
\$ # 🗆			ZWUJE		WIRSTORY ,	
		-				
T T T T T T T T T T T T T T T T T T T						
_						
□ Abunki		1				
ş # □		1				
THOMK!						