TROPICIEL		Poziom Tropiciela		STYL WALKI			
				WALKA DWOMA ORĘŻAMI			
		Premiowe	+	Poziom			
ULUBIENI WROGOWIE					opiciela Ulepszone Grzmotnięcie TarcząUżyj Grzmotnięcia Tarczą i zachowaj swój bonus tarczy do KP		, , , ,
Poziom PREMIA Z PREFEROWANEGO 2WROGA 8 10				2	2		
<b>1</b>					, ,		
5				6	Doskonalsza Walka Dwoma OrężamiDru     Obronna Waka Dwoma Orężami+1 premi	_	cmprowizowaną bronią czy do KP za używanie dwóch broni (+2 jeśli walczy defensywnie
10	0-0-0-0		10	Lepsza Walka Dwoma BroniamiTrzeci atak twoją improwizowaną bronią  Rozdarcie Dwoma OrężamiJeśli trawisz obiema brońmi dodaj 1k10 + (S× 1,5) obrażeń			
15				14 18	Tropiciel dostaje premiowe atuty, nawet jeśli nie spełnia wymagań, jednak mogą być stosowane tylko gdy nie nosi		
20	20				WIEŹ ŁOWCY		
■ Bonus to attack, damage and selected skills against this enemy				Poziom WIĘZ ŁOWCY			
×	ULUBIONE TER	RENY	-	4	☐ DZIELENIE SIĘ PREMIĄ		☐ ZWIERZĘCY TOWARZYSZ
Poziom O PR	EMIA Z ULUBIONEG	O TERENU	4 6 8	DZIEL	ENIE SIĘ PREMIĄ	75	Imię
3			0-0-0	CZAS	Inne	- 11	
8			0-0-0		rund = RZT +		Typ Stworzenia
13				lala ala	(RZTminimum 1	′	W
18			Jako akcję ruchu podziel się twoją Premią za Preferowar s go Wroga przeciw jedne i w spezije ze spezijatier żeńcami w bszarze spezijatier z produce w spezijatier				
O Bonus to Initiative and selected skills when in this terrain				PRZYGOTOWANE CZARY			
WIĘŻ Z DZICZĄ							
						1	
Użyj zamiast Dyplomacji aby zyskać przychylność zwierzęcia							
Poziom	CZARY Poziom	Poziom					
4	Tropiciela	Zarującego					
ST Rzutu Obronnego	Czary = Dziennie B	Czary + Czary azowe +	y Premiowe <b>RZT</b>		]	2	
	1	P			]		
	2 0000				3		
	4				]		

4 \_\_\_\_

ST Rz. Obr. = 10 + RZT + Poziom Czaru

* RUZDZKI		
# 000 000 000 000 000 000 000 000 000 0	ZWOJE	MIKSTURY
# 000 000 000 000 000		
# 000 000 000 000		
# 000 000 000 000		
# 000 000 000 000 000		