m	mp o prater		1 1	×	STYL WALKI		ALKI	
TROPICIEL		Poziomy Premiowe						
ULUBIENI WROGOWIE				2	`			
Poziom PRE	MIA Z PREFEROWAI				<u> </u>			
1				6	÷			
5			0-0-0		<u> </u>			
10			-00	10				
15			-	14 18	Tropiciel dostaje premiowe atuty, nawet jeśli	nie sp	pełnia wymagań, jednak mogą być stosowane tylko gdy ni	e nosi o
20	20				WIĘŹ ŁOWCY			
■ Bonus to att	ack, damage and selected		t this enemy	Poziom	□ DZIELENIE SIĘ PREMIĄ	д по	□ ZWIERZĘCY TOWARZYSZ	
O DD	ULUBIONE TER		4 6 0	4		7		
FUZIUIII •	EMIA Z ULUBIONEG		4 6 8	DZIEL: CZAS	ENIE SIĘ PREMIĄ	Y	Imię	
8			0-0-0		rund = RZT +		Typ Stworzenia	
13			-00		(RZTminimum 1)	·		
18				Jako akcję ruchu podziel się twoją Premią za Preferowar go Wroga przeciw jedneż ie ze speżimierżeńcami w bb. Tropiciela				zarze
O Bonus to Initiative and selected skills when in this terrain				PRZYGOTOWANE CZARY				
WIĘŹ Z DZICZĄ								
Użyj zamiast Dyplomacji aby zyskać przychylność zwierzęcia						1		
CZARY								
Poziom		Poziom						
4	Poziom _ Tropiciela					2		
ST Rzutu Obronnego	Czary = Dziennie B	Czary + ^{Czar} azowe +	y Premiowe RZT					
	1	5	1000					
	2					3		
	3							
	4							
ST Rz. Obr. = 10 + RZT + Poziom Czaru						4	4	
						•		
				~				

# 000 000 000 000	ZWOJE	MIKSTURY
# 0000000000000000000000000000000000000		
# 0000000000000000000000000000000000000		
# 000 000 000 000 000 000 000 000 000 0		
# 000 000 000 000		

RÓŻDŻKI "