

SHAPESHIFTER

Poziom
Tropiciela

(TROPICIEL)

ULUBIENI WROGOWIE

Poziom

PREMIA Z PREFEROWANEGO WROGA 8 10

1

5

10

15

20

SHIFTER'S BLESSING

Poziom

3

Poziom

8

Poziom

13

Poziom

18

WIEŻ Z DZICZĄ

WIEŻ Z DZICZĄ

Poziom
Tropiciela

Inne

PREMIA

=

CHA

+

+

Użyj zamiast Dyplomacji aby zyskać przychylność zwierzęcia

TRACK

Poziom
Tropiciela

Premia ze
Sztuki Przetwarzania

Tropienie

=

(

÷ 2

)

+

CZARY

Poziom

4

Poziom
Tropiciela

- 3 = Poziom
Czarującego

ST Rzutu
Obronnego

1

2

3

4

Czary
Dziennie

=

Czary
Bazowe

+

Czary Premiowe
RZT

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

Koncentracja

=

RZT

+

Poziom
Czarującego

RÓŻDŹKI

LADUNKI

#

LADUNKI

#

LADUNKI

#

LADUNKI

#

LADUNKI

#

STYL WALKI

NATURAL WEAPON COMBAT

Poziom
Tropiciela

2

6

10

14

18

Aspect of the Beast

Low Light Vision

Dark Vision

Claws: 1d4 damage (1d3 if small)

Predator's Leap: Jump without a run-up

Wild Instinct: +2 to Initiative and Survival

Rending Claws

If two claw attacks hit in a turn, the second does an extra 1d6 damage

Improved Natural Weapon

Increased damage dice

1d2 → 1d3 → 1d4 → 1d6 → 1d8 → 2d6 → 3d6 → 4d6 → 6d6 → 8d6 → 12d6

1d10 → 2d8 → 3d8 → 4d8 → 6d8 → 8d8 → 12d8

Weapon Focus

+1 to attack with selected weapon

Eldritch Claws

Natural weapons considered both magical and silver

Vital Strike

Make a single attack for an extra set of damage dice

Multiattack

Second attack with natural weapons takes only -2 penalty rather than -5

Improved Vital Strike

Make a single attack for two extra sets of damage dice

Tropiciel dostaje premiowe atuty, nawet jeśli nie spełnia wymagań, jednak mogą być stosowane tylko gdy nie nosi c

WIEŻ ŁOWCY

Poziom

4

DZIELENIE SIĘ PREMIĄ

ZWIERZĘCY TOWARZYSZ

DZIELENIE SIĘ PREMIĄ

CZAS

Inne

Imię

Typ Stworzenia

rund = RZT +

(RZTminimum 1)

Jako akcję ruchu podziel się swoją Premią za Preferowanego Wroga przeciw jednej istocie ze zwierzęcymi w obszarze 9

Poziom
Tropiciela

3

Poziom
Druida

PRZYGOTOWANE CZARY

1

2

3

4

ZWOJE

MIKSTURY