

Poziom Tropiciela	
Poziomy Premiowe	+

1	■ □ □ □ □
5	□ □ □ □ □
10	□ □ □ □
15	□ □ □
20	□ □

3	■ □ □ □
8	□ □ □ □
13	□ □ □
18	□ □

= CHA + +

Użyj zamiast Dyplomacji aby zyskać przychylność zwierzęcia

Tropienie $\square = (\quad \div 2) +$

ST Rzutu Obronnego		Czary na dzień	=	Czary Bazowe	+	Premiowe Czary RZT
	1					<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	2					<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	3					<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	4					<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>

$$\text{Koncentracja} \quad \boxed{} = \text{BZT} + \text{Poziom}$$

Poziom	<input type="checkbox"/> Daleki Strzał Kara do Ataku na przyrost zasięgu maleje z -2 do -1
Tropiciela	<input type="checkbox"/> Bezpośredni strzał +1 do ataku i obrażeń w standardowym zasięgu
2	<input type="checkbox"/> Szybki Strzał Wykonuje jeden dodatkowy atak dystansowy na rundę, z karą -2 do każdego
	<input type="checkbox"/> Precyzyjny Strzał Bez kary -4 za strzelanie do walczących wręcz
6	<input type="checkbox"/> Ulepszony Precyzyjny Strzał Zignoruj kary za częściową osłonę lub częściowe ukrywanie
	<input type="checkbox"/> Wielostrzał Wystrelasz dwie strzały podczas pierwszego ataku
10	<input type="checkbox"/> Precyzyjne celowanie Wykonaj pojedynczy atak ignorujący tarczę, zbroję i naturalną zbroję.
14	<input type="checkbox"/> Strzał w Biegu Atakuj w dowolnym momencie ruchu
18	Tropiciel dostaje premieowe atuty, nawet jeśli nie spełnia wymagań, jednak mogą być stosowane tylko gdy nie nosi

DZIELENIE SIĘ PREMIĄ	Inne	Imię
DURATION		Creature type
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">rund</div> = RZT + _____ ----- (RZT minimum 1)		
Jako akcję ruchu podziel się swoją Premią za Preferowanego Wroga przeciw jednemu z przeciwnikami w obszarze 30 stóp od siebie.		
	Preferowanego Wroga	Przeciwnika
	Tropiciela	Broniarza
		Druida

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

The diagram illustrates a process over five time steps, each represented by a 3x3 grid. A '#' symbol and the label 'LADUNKI' are present in each grid. The black squares represent occupied cells, and their distribution evolves over time.

- Time Step 1:** Black squares are at (1,1), (1,2), (1,3), (2,1), (2,2), (2,3), (3,1), (3,2), and (3,3).
- Time Step 2:** Black squares are at (1,1), (1,2), (1,3), (2,1), (2,2), (2,3), (3,1), (3,2), and (3,3).
- Time Step 3:** Black squares are at (1,1), (1,2), (1,3), (2,1), (2,2), (2,3), (3,1), (3,2), and (3,3).
- Time Step 4:** Black squares are at (1,1), (1,2), (1,3), (2,1), (2,2), (2,3), (3,1), (3,2), and (3,3).
- Time Step 5:** Black squares are at (1,1), (1,2), (1,3), (2,1), (2,2), (2,3), (3,1), (3,2), and (3,3).

[illegible]**MIKSTURY**