

TROPHY HUNTER

(TROPICIEL)

Poziom
Tropiciela

Poziomy
Premiowe

ULUBIENI WROGOWIE

Poziom ☒ PREMIA Z PREFEROWANEGO WROGA 8 10

1	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
10	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
15	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
20	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

ULUBIONE TERENY

Poziom ☐ PREMIA Z ULUBIONEGO TERENU 4 6 8

3	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
8	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
13	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
18	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

IMPROVED TRACK

Poziom
Tropiciela

Premia ze
Sztuki Przetwarzania

Tropienie = (÷ 2) + + 2

DC 15 Knowledge (nature) check to discern a creature's health, manoeuvrability and general behaviour from their tracks.

CZARY

Poziom ☒ Poziom Tropiciela - 3 = Poziom Czarującego

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

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

Koncentracja = RZT + Poziom Czarującego

FIREARM STYLE

1

Grit
Points

You may gain up to **WIS**
grit points each day

Poziom **Deadeye**

Use touch AC beyond first range increment

Cost: 1 ptk na przyrost zasięgu

2

Gunslinger's Dodge

Move 5ft immediately; +2 AC against triggering attack
Alternatively, drop prone for +4 AC

Koszt: 1 ptk

Quick Clear

Fix a broken firearm as standard action

Cost: (1 pt to fix as a move action)

6

10

14

18

HUNTER'S AIM

Poziom

Firearm attacks target the enemy's touch AC in the first two
range increments. This stacks with similar effects.

Touch range
increments

PRZYGOTOWANE CZARY

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

1

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

RÓZDŹKI

LADUNKI

#

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

LADUNKI

#

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

LADUNKI

#

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

LADUNKI

#

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

LADUNKI

#

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ZWOJE

MIKSTURY