WILD STALKER

(TROPICIEL)

Poziom Tropiciela

Poziomy Premiowe +

STRONG SENSES

PERCEPTION BONUS + = (Poziom Tropiciela ÷ 4) + Optional Bonus 1

(Max +7) (Zaokrąglane w górę)

Optional bonus applies if the character already has low-light vision

ULUBIONE TERENY

Poziom	PREMIA Z ULUBIONEGO TERENU	4	6	8
3	■	□	□	□
8	□	□	□	□
13	□	□	□	
18	□	□		

WIĘŹ Z DZICZĄ

WIĘŹ Z DZICZĄ PREMIA = CHA + Poziom Tropiciela + Inne

Użyj zamiast Dyplomacji aby zyskać przychylność zwierzęcia

TRACK

Tropienie = (Poziom Tropiciela ÷ 2) + Premia ze Sztuki Przetrwania

CZARY

Poziom 4 — Poziom Tropiciela - 3 = Poziom Czarującego

ST Rzutu Obronnego		Czary na dzień	= Czary Bazowe	+ Premiowe Czary RZT
	1			□□□□
	2			□□□□
	3			□□□□
	4			□□□□

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

Koncentracja = RZT + Poziom Czarującego

RAGE OF THE WILD!

Poziom 4 — Poziom Tropiciela - 3 = Poziom Barbarzyńcy

SZAŁ! CZAS PER DAY = BD + (Poziom Tropiciela × 2) - 4 + Inne — SZAŁ! TODAY

	WARTOŚĆ SIŁY BONUS	WARTOŚĆ BUDOWY BONUS	Rz. Obr. na WOLĘ PREMIA	KLASA PANCERZA KARA
SZAŁ!	4	4	2	-2
POTĘŻNIEJSZY SZAŁ!	6	6	3	-2
MĘŻNY RAGE!	8	8	4	-2
Modyfikator z Atrybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2	S	BD		KP

ZMĘCZONY DURATION = SZAŁ! Duration × 2

Wartość Siły Kara: -2 — -1

Wartość Zręczności Kara: -2 — -1

Nie może wpadać w szał, biegać lub szarż gdy zmęczony.

WILD TALENTS

PRZYGOTOWANE CZARY

□□□	1	□□□
□□□		□□□
□□□		□□□
□□□	2	□□□
□□□		□□□
□□□		□□□
□□□	3	□□□
□□□		□□□
□□□		□□□
□□□	4	□□□
□□□		□□□
□□□		□□□

RÓŻDŻKI

ŁADUNKI # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□ □□□ □□□ □□□

ŁADUNKI # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□ □□□ □□□ □□□

ŁADUNKI # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□ □□□ □□□ □□□

ŁADUNKI # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□ □□□ □□□ □□□

ŁADUNKI # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□ □□□ □□□ □□□

ZWOJE

MIKSTURY