TROPHY HUNTER

(TROPICIEL)

Poziom Tropiciela

Poziomy Premiowe +

ULUBIENI WROGOWIE

Poziom	PREMIA Z PREFEROWANEGO WROGA	2	4	6	8	10
1		■	□	□	□	□
5		□	□	□	□	□
10		□	□	□	□	
15		□	□	□		
20		□	□			

ULUBIONE TERENY

Poziom	PREMIA Z ULUBIONEGO TERENU	2	4	6	8
3		■	□	□	□
8		□	□	□	□
13		□	□	□	
18		□	□		

IMPROVED TRACK

Poziom Tropiciela — Premia ze Sztuki Przetrwania

Tropienie [ ] = (_____ ÷ 2) + _____ + 2

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

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

FIREARM STYLE

1	Grit Points	You may gain up to **WIS** grit points each day	[ ]
Poziom 2	Deadeye	Use touch AC beyond first range increment	**Cost:** 1 ptk na przyrost zasięgu
	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 4 — 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	□ □ □
□ □ □		□ □ □
□ □ □		□ □ □

RÓŻDŻKI

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

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

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

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

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

ZWOJE

MIKSTURY