	Poziom Tropiciela	``	STYL WALKI			
TROPICIEL	Danismu	WALKA DWOMA ORĘŻAMI				
	Premiowe +	Poziom	Podwójne CięcieDodaj pełną premię z Sdo			
ULUBIENI WROG	OWIE -	1ropicieia 2	□ Ulepszone Grzmotnięcie TarcząUżyj Grzm □ Szybkie DobywanieDobieranie broni jako a		ęcia Tarczą i zachowaj swój bonus tarczy do KP ı darmowa	
Poziom PREMIA Z PREFEROWAN	IEGO2WROGA 8 10		Walka Dwoma OrężamiKary za dzierżenie	dwó	ch broni zmniejszone do -4 / -4	
1		6	Doskonalsza Walka Dwoma OrężamiDrugi		r improwizowaną bronią czy do KP za używanie dwóch broni (+2 jeśli walczy defensyv	
5		☐ Lensza Walka Dwoma BroniamiTrzeci atak twoia improwizowana bronia				
10		10 Rozdarcie Dwoma OrężamiJeśli trawisz obiema brońmi dodaj 1k10 + (S× 1,5) obrażeń				
15		18	Tropiciel dostaje premiowe atuty, nawet jeśli r	nie sp	pełnia wymagań, jednak mogą być stosowane tylko gdy nie n	
20		T.	WIĘŹ	ŁC	OWCY	
Poziom O PREMIA Z ULUBIONE GO		Poziom 4	□ DZIELENIE SIĘ PREMIĄ		☐ ZWIERZĘCY TOWARZYSZ	
Poziom O PREMIA Z OLUBIONEGO			ENIE SIĘ PREMIĄ	75	Imię	
8	0-0-0	CZAS	Inne			
13			rund = RZT +		Creature type	
18		Jako ako	(RZTminimum 1) cję ruchu podziel się twoją Premią za Preferowa	an e go	o Wroga przeciw jed neż iero cie ze <u>s</u>pozymne rzeńcami w obsza Tropiciela	
WIĘŹ Z DZICZ	ZĄ					
WIĘŹ Z DZICZĄ Pozi PREMIA Tropio			PRZYGOTO	W	ANE CZARY	
= CHA +	+			1		
Użyj zamiast Dyplomacji aby zyskać przyc	hylność zwierzęcia			_		
TRACK	*]			
Pozioi Tropici				2		
Tropienie = (÷2)+]			
CZARY	*					
Poziom Poziom 7 Tropiciela	Poziom]	3		
ST Rzutu Czary _ C	Czary _ Premiowe Czary]			
Obronnego na dzien Ba	azowe RZT]			
1]	4		
3						
4						
ST Rz. Obr. = 10 + RZT + Poziom Czaru						
Koncentracja = RZ	Poziom					
	Czarują	cego				
		_				
RÓŻDŻKI						
		\-\-	ZWOJE *	1 1	MIKSTURY	
š # □[ZWOJE		MIRSTORY	
		-				
T T T T T T T T T T T T T T T T T T T						
□ Abunki 		1				
7 □						
ş # □		1				
# DI						
				-		