

TROPICIEL

Poziom
Tropiciela

Poziomy
Premiowe

+

ULUBIENI WROGOWIE

Poziom **PREMIA Z PREFEROWANEGO WROGA** 8 10

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

ULUBIONE TERENY

Poziom **PREMIA Z ULUBIONEGO TERENU** 4 6 8

3	■ □ □ □
8	□ □ □ □
13	□ □ □
18	□ □

WIEŻ Z DZICZĄ

WIEŻ Z DZICZĄ Poziom Tropiciela Inne

PREMIA = **CHA** + +

Użyj zamiast Dyplomacji aby zyskać przychylność zwierzęcia

TRACK

Poziom Tropiciela Premiowe ze Sztuki Przetwarzania

Tropienie = (÷ 2) +

CZARY

Poziom **4** Poziom Tropiciela - 3 = Poziom Czarującego

ST Rzutu Obronnego	Czary Dziennie	Czary Bazowe	Premiowe Czary RZT
1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	□ □ □ □
2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	□ □ □ □
3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	□ □ □ □
4	<input type="text"/>	<input type="text"/>	□ □ □ □

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

Koncentracja = **RZT** + Poziom Czarującego

STYL WALKI

Poziom
Tropiciela

2

6

10

14

18

Tropiciel dostaje premiowe atuty, nawet jeśli nie spełnia wymagań, jednak mogą być stosowane tylko gdy nie nosi

WIEŻ ŁOWCY

Poziom

4

DZIELENIE SIĘ PREMIĄ

ZWIERZĘCY TOWARZYSZ

DZIELENIE SIĘ PREMIĄ

CZAS

Inne

Imię

Creature type

rund = **RZT** +
(RZTminimum 1)

Jako akcję ruchu podziel się swoją Premią za Preferowanego Wroga przeciw jednemu z przeciwnikami w obszarze 9

PRZYGOTOWANE CZARY

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

RÓŻDŻKI

LADUNKI #	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
LADUNKI #	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
LADUNKI #	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
LADUNKI #	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
LADUNKI #	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
LADUNKI #	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

ZWOJE

MIKSTURY