AQUATIC DRUID

Poziom Druida

Poziom Druida _____ − 2 = Poziom Kształtu Natury

DRUID

Poziom Druida		
1	☐	**Zmysł natury** +2 do Wiedzy (natura) oraz Sztuki Przetrwania **Empatia z Dziczą** Doskonali postępowanie ze zwierzętami
2	☐	**Aquatic Adaptation** Bonus while in aquatic terrain
3	☐	**Natural Swimmer** Swim at half land speed
4	☐	**Resist Ocean's Fury** +4 do rz. obr. przeciw wodnym istotom i czarom **Kształt Natury** Może przemienić się zwierzę rozmiaru małego lub średniego
9	☐	**Seaborn** Aquatic subtype, amphibious trait, swim at land speed, endure cold
13	☐	**Deep Diver** Damage reduction, withstand deep pressure
15	☐	**Ponadczasowe ciało** Nie starzeje się, nie może być postarzany za pomocą magii

CZARY

ST Rzutu Obronnego		Czary Dziennie	= Czary Bazowe	+ Czary Premiowe (RZT / RZT - 4 / RZT - 8 / RZT - 12)
	0			
	1			☐ ☐ ☐ ☐
	2			☐ ☐ ☐ ☐
	3			☐ ☐ ☐ ☐
	4			☐ ☐ ☐ ☐
	5			☐ ☐ ☐
	6			☐ ☐ ☐
	7			☐ ☐ ☐
	8			☐ ☐ ☐
	9			☐ ☐

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

Koncentracja ☐ = RZT _____ + _____ Poziom Czarującego

WIĘŹ Z DZICZĄ

☐ ZWIERZĘCY TOWARZYSZ ☒ DOMENA

Zesłana Moc — Poziom — ST — Użycia na dzień ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Zesłana Moc — Poziom — ST — Użycia na dzień ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

WIĘŹ Z DZICZĄ

WIĘŹ Z DZICZĄ PREMIA ☐ = CHA _____ + Poziom Druida _____ + Inne _____

AQUATIC ADAPTATION

AQUATIC BONUS ☐ = Poziom Druida _____ ÷ 2

Premia do Inicjatywy, Wiedzy (geografia), Percepcji, Ukrywania się, Sztuki Przetrwania i Pływania w wodnych terenach

KSZTAŁT NATURY

Użyć na dzień ☐ — Użyć dzisiaj ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

PRZYGOTOWANE CZARY

0		
1	☐☐☐	☐☐☐
2	☐☐☐	☐☐☐
3	☐☐☐	☐☐☐
4	☐☐☐	☐☐☐
5	☐☐☐	☐☐☐
6	☐☐☐	☐☐☐
7	☐☐☐	☐☐☐
8	☐☐☐	☐☐☐
9	☐☐☐	☐☐☐

ZWOJE

MIKSTURY