

PLAINS DRUID

Poziom
Druida

— 2

Poziom
Druida
Poziom
Sztalku
Natury

DRUID

Poziom
Druida

1

☐

Zmysł natury

+2 do Wiedzy (natura) oraz Sztuki Przetwarzania

Empatia z Dziką

Doskonali postępowanie ze zwierzętami

2

☐

Plains Traveller

Bonus in plains terrain

3

☐

Run Like The Wind

+10ft speed; once an hour, run at double speed

4

☐

Savanna Ambush

Concealment and no penalty when prone; stand up from prone immediately

Kształt Natury

Może przemienić się zwierzę rozmiaru małego lub średniego

9

☐

Canny Charger

Charge through allies, turn 90° while charging, +4 AC and damage against a charging foe

13

☐

Tysiąc Twarzy

Zmienia wygląd na życzenie

15

☐

Ponadczasowe ciało

Nie starzeje się, nie może być postarzany za pomocą magii

CZARY

ST Rzutu
Obronnego

Czary
Dziennie

=

Czary
Bazowe

+

Czary Premiowe

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

RZT

RZT - 4

RZT - 8

RZT - 12

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

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

Koncentracja

☐

=

RZT

+

Poziom
Czarującego

WIĘŻ Z DZICZĄ

☐ ZWIERZĘCY TOWARZYSZ ☒ DOMENA

Zesłana Moc

Zesłana Moc

Poziom

ST

Użycia
na dzień

☐☐☐☐
☐☐☐☐

Poziom

ST

Użycia
na dzień

☐☐☐☐
☐☐☐☐

WIĘŻ Z DZICZĄ

WIĘŻ Z DZICZĄ

PREMIA

Poziom Druida

Inne

=

CHA

+

+

PLAINS TRAVELLER

PLAINS

BONUS

Poziom Druida

=

÷ 2

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

KSZTAŁT NATURY

Użyć na dzień

Użyć dzisiaj

☐☐☐☐
☐☐☐☐

☐☐☐☐
☐☐☐☐

PRZYGOTOWANE CZARY

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

ZWOJE

MIKSTURY