

PLAINS DRUID

Poziom
Druida

- 2

Poziom
Druida
Poziom
Kształtu
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

- 4

RZT

- 8

RZT

- 12

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

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

Koncentracja

=

RZT

+

Poziom
Czarującego

WIEŻ Z DZICZĄ

☒ ZWIERZĘCY TOWARZYSZ DOMENA

Imię Zwierzęcego Towarzysza

Rodzaj Stworzenia

WIEŻ Z DZICZĄ

WIEŻ 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