SWAMP DRUID Poziom Druida						PRZYGOTOWANE CZARY					
D VV	711		110		ziom						
		Poziom Druida		- 2 *c				0			
×			DRUI		utury =						
Poziom Druida		Zmysł na									
1		+2 do Wiedzy (natura) oraz Sztuki Przetrwania Empatia z Dziczą			tuki Przetrwania						
		Doskonali postępowanie ze zwierzętami									
2		Marshwr Bonus in		terrain, canno	errain, cannot be tracked			1			
		Swamp S	-								
3			No movement penalty in bogs or undergrowth								
,		Pond Scum +4 to saves against disease and the abilities of monstrous humanoids; damage reduction against swarms									
4											
		Kształt N	<mark>ztałt Natury</mark> rże przemienić się zwierzę rozmiaru małego lu					2			
\vdash		Odporno			ozmiaru marego iui						
9	Odporny na wszystkie trucizny				,						
13		Slippery Continous freedom of mov			mont						
1	_	Ponadczasowe ciało Nie starzeje się, nie może być p						3			
15					postarzany za po n						
×			CZAR	RY	*						
ST Rzuti Obronneg		Г	Czary Oziennie	= Czary Bazowe	Czary Premiowe						
Obtomics		0	ZICIIIIC	Dazowe	T - 4 T - 8 T - 12			4			
		1			A RZT C RZT						
		2									
		3									
		4						5			
		5									
		6									
		7									
		8						6			
		9									
ST Rz. Obr. = 10 + RZT + Poziom Czaru											
					Poziom						
Koncentra	Koncentracja = RZT + Czarujące					eg o		— 7			
*				ZICZĄ	*						
□ ZWIERZĘCY TOWARZYS X DOMENA											
								8			
Zesłana Moc Zesłana Moc											
Poziom					Poziom						
								9			
Uży	rcia				Użycia Użycia						
na d						×	ZWOJE	-()	×	MIKSTURY	#
WIĘŹ Z D	7107		ZZD	ZICZĄ	# l						
PREMIA	ZICZ	Ą	Р	oziom Druida	Inne						
		= CH	[A +	-	ŀ						
		MAR	SHW	RIGHT							
SWAMP											
BONUS		Poziom _									
		=		÷ 2			'DI				
Premia do Inicjatywy, Wiedzy (geografia), Percepcji, Ukrywania się, Sztuki Przetrwania i Pływania w wodnych terenach											
KSZTAŁT NATURY											
	Uży	⁄ć na dzień		Użyć dz	isiaj						