

SWAMP DRUID

Poziom
Druida

Poziom
Druida

— 2

Poziom
Kształtu
Natury

DRUID

Poziom
Druida

1

☐

Zmysł natury

+2 do Wiedzy (natura) oraz Sztuki Przetwarzania

Empatia z Dziką

Doskonali postępowanie ze zwierzętami

2

☐

Marshwright

Bonus in swamp terrain, cannot be tracked

3

☐

Swamp Strider

No movement penalty in bogs or undergrowth

4

☐

Pond Scum

+4 to saves against disease and the abilities of monstrous humanoids; damage reduction against swarms

Kształt Natury

Może przemienić się zwierzę rozmiaru małego lub średniego

9

☐

Odporność na jad

Odporny na wszystkie trucizny

13

☐

Slippery

Continuous freedom of movement

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

RZT - 16

RZT - 20

RZT - 24

RZT - 28

RZT - 32

RZT - 36

RZT - 40

RZT - 44

RZT - 48

RZT - 52

RZT - 56

RZT - 60

RZT - 64

RZT - 68

RZT - 72

RZT - 76

RZT - 80

RZT - 84

RZT - 88

RZT - 92

RZT - 96

RZT - 100

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

Koncentracja

=

RZT

+

Poziom
Czarującego

WIEŻ Z DZICZĄ

☒ ZWIERZĘCY TOWARZYSZ ☐ DOMENA

Imię Zwierzęcego Towarzysza

Typ Potwora

WIEŻ Z DZICZĄ

WIEŻ Z DZICZĄ

PREMIA

Poziom Druida

Inne

=

CHA

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

MARSHWRIGHT

SWAMP

BONUS

Poziom Druida

=

÷

2

Premia do Inicjatywy, Wiedzy (geografia), Percepcji, Ukrywania się, Sztuki Przetwarzania 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