

# 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 Rzut  
Obronnego

Czary  
Dziennie

=

Czary  
Bazowe

+

Czary Premiowe

0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

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

Koncentracja

☐

=

RZT

+

Poziom  
Czarującego

## WIEŻ Z DZICZĄ

☒ ZWIERZĘCY TOWARZYS ☐ 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