

# SWAMP DRUID

Poziom  
Druida

Poziom  
Kształtu  
Natury

Poziom  
Druida

- 2

Poziom  
Kształtu  
Natury

## DRUID

|                              |                          |  |
|------------------------------|--------------------------|--|
| Poziom<br>Druida<br><b>1</b> | <input type="checkbox"/> | <b>Zmysł natury</b><br>+2 do Wiedzy (natura) oraz Sztuki Przetwarzania   |
| <b>2</b>                     | <input type="checkbox"/> | <b>Empatia z Dziką</b><br>Doskonali postępowanie ze zwierzętami  |
| <b>3</b>                     | <input type="checkbox"/> | <b>Marshwright</b><br>Bonus in swamp terrain, cannot be tracked  |
| <b>4</b>                     | <input type="checkbox"/> | <b>Swamp Strider</b><br>No movement penalty in bogs or undergrowth   |
| <b>9</b>                     | <input type="checkbox"/> | <b>Pond Scum</b><br>+4 to saves against disease and the abilities of monstrous humanoids;<br>damage reduction against swarms |
| <b>13</b>                    | <input type="checkbox"/> | <b>Kształt Natury</b><br>Może przemienić się zwierzę rozmiaru małego lub średniego   |
| <b>15</b>                    | <input type="checkbox"/> | <b>Odporność na jad</b><br>Odporny na wszystkie trucizny   |
| <b>13</b>                    | <input type="checkbox"/> | <b>Slippery</b><br>Continuous freedom of movement  |
| <b>15</b>                    | <input type="checkbox"/> | <b>Ponadczasowe ciało</b><br>Nie starzeje się, nie może być postarzany za pomocą magii                                       |

## CZARY

| ST Rzutu<br>Obronnego | Czary<br>Dziennie | = | Czary<br>Bazowe | + | Czary Premiowe  |
|-----------------------|-------------------|---|-----------------|---|---|
| <input type="text"/>  | <b>0</b>          |   |                 |   | RZT - 4<br>RZT - 8<br>RZT - 12  |
| <input type="text"/>  | <b>1</b>          |   |                 |   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| <input type="text"/>  | <b>2</b>          |   |                 |   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| <input type="text"/>  | <b>3</b>          |   |                 |   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| <input type="text"/>  | <b>4</b>          |   |                 |   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| <input type="text"/>  | <b>5</b>          |   |                 |   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>                          |
| <input type="text"/>  | <b>6</b>          |   |                 |   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>                          |
| <input type="text"/>  | <b>7</b>          |   |                 |   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>                          |
| <input type="text"/>  | <b>8</b>          |   |                 |   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>                          |
| <input type="text"/>  | <b>9</b>          |   |                 |   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>   |

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

Koncentracja

= RZT +

Poziom  
Czarującego

## WIEŻ Z DZICZĄ

☐ ZWIERZĘCY TOWARZY ☒ DOMENA

Zesłana Moc

Zesłana Moc

|                    |                      |                    |                      |
|--------------------|----------------------|--------------------|----------------------|
| Poziom             | <input type="text"/> | Poziom             | <input type="text"/> |
| ST                 | <input type="text"/> | ST                 | <input type="text"/> |
| Użycia<br>na dzień | <input type="text"/> | Użycia<br>na dzień | <input type="text"/> |

## 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