MOI	TNI'	TAIN	DRI	Pozio	om i	PRZYGOTOWANE CZARY					
MOC) I M			Pozi	om T						
		Poziom Druida _	_	2 ⊀szta Nati				_ o			
×			DRUID	Hatt	, (all)						
Poziom Druida		Zmysł nati		0.1.1	i Book and in						
1		+2 do wie		oraz Sztuk	ri Przetrwania						
		Doskonali postępowanie ze zwierzętami									
2		Mountaineer Bonus in mountain terrain, cannot be tracked						_ 1			
3			Surefooted No speed penalty on slopes, rubble or scree								
'				lopes, rubb	le or scree						
		Spire Walker Endure cold, immune to altitude sickness, keep dexterity bonus when climbing Wild Shape Become any small or medium animal or giant									
4					ing						
					mal or giant			2			
9			Mountain Stance Immune to petrification, +4 to saves and CMD								
9		against attempts to move									
13		Mountain Stone									
-		Become a weathered stony outcrop Ponadczasowe ciało						— 3			
15		Nie starzeje się, nie może być postarzany za po			starzany za po n	odamagii		_			
			CZARY		-						
ST Rzut			Czary = .	Czary +C	zary Premiowe						
Obronne	go		ziennie I	Bazowe	- 4			– 4			
		0			RZT RZT RZT RZT			- 4			
		1			7777						
		2									
		3						_ 5			
		4						_)			
		5									
		6			\overline{q}						
		7						6			
		8						_ 0			
		9									
ST Rz. Obr. = 10 + RZT + Poziom Czaru											
Koncentr	acja		= RZ	T +	Poziom	ego 🗆 🗆		 _ 7			
7		WIFŹ	Z DZIC	7.Δ	Ozarają o			_ /			
□ ZWIERZĘCY TOWARZY M DOMENA											
Zesłana M	loo			7,	esłana Moc			8			
				Δ.							
Poziom					Poziom						
					TS			9			
	ycia				Jżycia Jżycia						
				□□□ na		×	ZWOJE		×	MIKSTURY	, (
WIĘŹ Z I	DZIC		Z DZIC	ZĄ	,						
PREMIA			Pozion	n Druida	Inne						
		= CH/	A +	+							
``		MOU	NTAINE	ER	-						
MOUNTA	AIN										
BONUS		Poziom D									
		=	÷ 2		C \ D						
Premia do	Inicjat	ywy, Wspinai	nıa się, Wied	izy (geogra	tıa), Percepcji, U	krywania się i Sz	rtuki Przetrwania w górskich terena	ch			
KSZTAŁT NATURY											
	Uż	yć na dzień	1	Użyć dzisi	aj						
	L										