SWAMP DRUID Poziom Druida						PRZYGOTOWANE CZARY					
5 44	711			P	oziom						
		Pozion Druida	1 1	_ 2 <b>⊐</b> /∘				o			
×			DRUI		ratury =						
Poziom Druida		Zmysł n		, -							
<b>1</b>			+2 do Wiedzy (natura) oraz Sztuki Przetrwania Empatia z Dziczą								
		Doskonali postępowanie ze zwierzętami									
2			shwright us in swamp terrain, cannot be tracked					1			
			amp Strider								
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			nd the abilities						
4											
		Kształt	ztałt Natury że przemienić się zwierzę rozmiaru małego lı					2			
$\vdash$			ość na ja		ozmiaru małego iui						
9				ystkie trucizn	у						
13		Slipper		om of movement							
1-	_		Ponadczasowe ciało				3				
15		Nie starzeje się, nie może			postarzany za pom						
*			CZAF	RY	*						
ST Rzuti Obronneg			Czary Dziennie	= Czary Bazowe	+Premiowe Czary						
Obronneg		0	DZICIIIIC	Buzowe	4 8 -			<b>—</b> 4			
		1			- RZT - CD RZT - CD RZT - CD RZT						
		2									
		3									
		4						5			
		5									
		6									
		7									
		8			- 777			6			
		9									
ST Bz Ol	 br = 1	0 + RZT +	Poziom (	 Czaru	-						
					Poziom						
Koncentra	асја			RZT +	Czarując	e <del>go</del>		<b>—</b> 7			
*				ZICZĄ	* (						
□ ZWIE	ERZĘ	CYTOW	ARZYS	<b>X</b> DOMENA	A						
								8			
Zesłana Mo					Zesłana Moc						
Poziom					Poziom						
								9			
Liza Liza	/cia				Użycia Użycia						
na						×	ZWOJE		×	MIKSTURY	#
WIĘŹ Z D	7710		ĘZZD	ZICZĄ	*						
PREMIA	JZICA	LĄ.	F	Poziom Druida	n Inne						
		= CI	IA +		+						
		MAI	RSHW	RIGHT	*						
SWAMP											
BONUS			n Druida _	• •							
		=		÷ 2			' DI				
Premia do I	Inicjat	ywy, Wied	zy (geogr	ratia), Percepo	cji, Ukrywania się, S	sztuki Przetrwania	a i Pływania w wodnych terenac	ch			
KSZTAŁT NATURY											
	Uż	yć na dzie	ń	Użyć dz	zisiaj T						
	L										