

PLAINS DRUID

Poziom  
Druida

Poziom  
Druida

2

Kształtu  
Natury

Poziom  
Druida

- 2

Poziom  
Druida

DRUID

Poziom Druida	<b>Zmysł natury</b> +2 do Wiedzy (natura) oraz Sztuki Przetwarzania
<b>1</b>	<b>Empatia z Dziką</b> Doskonali postępowanie ze zwierzętami
<b>2</b>	<b>Plains Traveller</b> Bonus in plains terrain
<b>3</b>	<b>Run Like The Wind</b> +10ft speed; once an hour, run at double speed
<b>4</b>	<b>Savanna Ambush</b> Concealment and no penalty when prone; stand up from prone immediately <b>Kształt Natury</b> Może przemienić się zwierzę rozmiaru małego lub średniego
<b>9</b>	<b>Canny Charger</b> Charge through allies, turn 90° while charging, +4 AC and damage against a charging foe
<b>13</b>	<b>Tysiąc Twarzy</b> Zmienia wygląd na życzenie
<b>15</b>	<b>Ponadczasowe ciało</b> Nie starzeje się, nie może być postarzany za pomocą magii

CZARY

ST Rzutu Obronnego	Czary Dziennie	Czary Bazowe	Premiowe Czary
	<b>0</b>		RZT - 4 RZT - 8 RZT - 12
	<b>1</b>		
	<b>2</b>		
	<b>3</b>		
	<b>4</b>		
	<b>5</b>		
	<b>6</b>		
	<b>7</b>		
	<b>8</b>		
	<b>9</b>		

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

Koncentracja = RZT + Poziom Czarującego

WIEŻ Z DZICZĄ

☐ ZWIERZĘCY TOWARZY ☒ DOMENA

Zesłana Moc	Zesłana Moc
Poziom	Poziom
ST	ST
Użycia na dzień	Użycia na dzień

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

<b>0</b>	
<b>1</b>	
<b>2</b>	
<b>3</b>	
<b>4</b>	
<b>5</b>	
<b>6</b>	
<b>7</b>	
<b>8</b>	
<b>9</b>	

ZWOJE

MIKSTURY