

# SWAMP DRUID

Poziom  
Druida

Poziom  
Druida

- 2

Poziom  
Kształtu  
Natury

## DRUID

Poziom  
Druida

1

☐

### Zmysł natury

+2 do Wiedzy (natura) oraz Sztuki Przetwarzania

### Empatia z Dziką

Doskonali postępowanie ze zwierzętami

2

☐

### Marshwright

Bonus in swamp terrain, cannot be tracked

3

☐

### Swamp Strider

No movement penalty in bogs or undergrowth

4

☐

### Pond Scum

+4 to saves against disease and the abilities of monstrous humanoids; damage reduction against swarms

### Kształt Natury

Może przemienić się zwierzę rozmiaru małego lub średniego

9

☐

### Odporność na jad

Odporny na wszystkie trucizny

13

☐

### Slippery

Continuous freedom of movement

15

☐

### Ponadczasowe ciało

Nie starzeje się, nie może być postarzany za pomocą magii

## CZARY

ST Rzutu  
Obronnego

Czary  
na dzień

= Czary  
Bazowe

+ Premiowe Czary

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

RZT

RZT - 4

RZT - 8

RZT - 12

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

## PRZYGOTOWANE CZARY

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

## ZWOJE

## MIKSTURY

## WIEŻ Z DZICZĄ

### ZWIERZĘCY TOWARZYSZ DOMAIN

Imię Zwierzęcego Towarzysza

Typ Potwora

## 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

☐

☐