

SWAMP DRUID

Poziom
Druida

Poziom
Kształtu
Natury

Poziom
Druida

- 2

Poziom
Kształtu
Natury

DRUID

Poziom Druida		Zmysł natury +2 do Wiedzy (natura) oraz Sztuki Przetwarzania
1	<input type="checkbox"/>	Empatia z Dziką Doskonali postępowanie ze zwierzętami
2	<input type="checkbox"/>	Marshwright Bonus in swamp terrain, cannot be tracked
3	<input type="checkbox"/>	Swamp Strider No movement penalty in bogs or undergrowth
4	<input type="checkbox"/>	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	<input type="checkbox"/>	Odporność na jad Odporny na wszystkie trucizny
13	<input type="checkbox"/>	Slippery Continuous freedom of movement
15	<input type="checkbox"/>	Ponadczasowe ciało Nie starzeje się, nie może być postarzany za pomocą magii

CZARY

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

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

Koncentracja

= RZT +

Poziom
Czarującego

WIEŻ Z DZICZĄ

☒ ZWIERZĘCY TOWARZYSZ DOMENA

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

☐ ☐ ☐ ☐

PRZYGOTOWANE CZARY

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

ZWOJE

MIKSTURY