						PRZYGOTOWANE CZARY					
	9		MAN	Pozi	omy nana			o			
		(DF	RUID)		ialia !						
Poziom	1	7	SZAMA I natury	AN	#						
Druida	l			tura) oraz Szt	uki Przetrwania						
1			Empatia z Dziczą Doskonali postępowanie ze zwierzętami								
		Leśny	/ Krok					1			
2		Porus i nie d	zasz się po otrzymujesz	poszyciu leśn obrażeń.	ym z normalną p						
		Toten	Totem Transformation Adopt an aspect of your totem create								
$\vdash$					creature						
3		<b>Wędrówka bez Śladów</b> Nie pozostawia śladów						2			
		<b>Oparcie się Pokusie Natury</b> +4 do rz. obr. przeciwko wróżkom i roślinom			m i raálinam			Z			
4		Keztałt Natury									
		Może przemienić się zwierzę rozmiaru małego lu									
5			nic Summon non your tot		ure as a standard						
		action, with ext			points			3			
9			r <mark>ność na jad</mark> rny na wszy:	l stkie trucizny							
15		Ponac	dczasowe ci	iało							
		Nie st	tarzeje się, n	nie może być p	ostarzany za po						
` .			CZAR		, (			4			
ST Rzu Obronne			Czary Dziennie	= Czary Bazowe	Premiowe Czary						
		0			RZT - 4 RZT - 4 RZT - 8 RZT - 12						
		1									
		2						5			
		3									
		4									
		5									
		6						6			
		7									
		8									
		9									
ST Rz. (	 Obr. = 1		+ Poziom C	zaru				<del> </del>			
					Poziom						
Koncent	racja		=	RZT +	Czarując						
` .			IĘŹ Z DZ		,			8			
□ ZWI	ERZĘ	CY TO	WARZY	<b>\$</b> DOMENA							
Zesłana N	Лос				Zesłana Moc			9			
Poziom					Poziom			/			
B						×	ZWOJE		×	MIKSTURY	*
ST					ST						
Už na	życia a dzień				Użycia na dzień						
``		W	ĘŹ Z DZ	ZICZĄ	,						
WIĘŹ Z PREMIA		ZĄ	Pi	oziom Druida	Inne						
		= 0	HA +	•							
±4b	inine 14			ur totom							
+4 when t	ising W			our totem creat	ture						
	Π÷			Użyć dzi:							
Użyć na dzień Użyć dzisiaj											
1 . 1 .											
Level +2 t	o wild :	snape in	το your tote	m creature, -2	otnerwise						