

SWAMP DRUID

Poziom
Druida

Poziom
Kształtu
Natury

Poziom
Druida

- 2

Poziom
Kształtu
Natury

DRUID

Poziom
Druida

1

☐

Zmysł natury

+2 to Knowledge (nature) and Survival

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				

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

RZT - 4

RZT - 8

RZT - 12

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

Koncentracja

=

RZT

+

Poziom
Czarującego

WIEŻ Z DZICZĄ

☐ ZWIERZĘCY TOWARZY ☒ DOMAIN

Zesłana Moc

Zesłana Moc

Poziom		Poziom	
ST		ST	
Użycia na dzień	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Użycia na dzień	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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 Przetrawiania 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