PLAINS DRUID

Poziom Druida: _____ − 2 = Poziom Kształtu Natury

DRUID

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

CZARY

ST Rzutu Obronnego		Czary Dziennie	= Czary Bazowe	+ Premiowe Czary (RZT / RZT - 4 / RZT - 8 / RZT - 12)
	0			
	1			☐ ☐ ☐ ☐
	2			☐ ☐ ☐ ☐
	3			☐ ☐ ☐ ☐
	4			☐ ☐ ☐ ☐
	5			☐ ☐ ☐
	6			☐ ☐ ☐
	7			☐ ☐ ☐
	8			☐ ☐ ☐
	9			☐ ☐

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

Koncentracja ☐ = RZT _____ + Poziom Czarującego _____

WIĘŹ Z DZICZĄ

☐ ZWIERZĘCY TOWARZYSZ ✖ DOMENA

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

WIĘŹ Z DZICZĄ

WIĘŹ Z DZICZĄ
PREMIA ☐ = CHA _____ + Poziom Druida _____ + Inne _____

PLAINS TRAVELLER

PLAINS
BONUS ☐ = Poziom Druida _____ ÷ 2

Premia do Inicjatywy, Wiedzy (geografia), Percepcji, Ukrywania się i Sztuki Przetrwania w wodnych terenach

KSZTAŁT NATURY

Użyć na dzień ☐ Użyć dzisiaj ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

PRZYGOTOWANE CZARY

0		
1	☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐	☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐
2	☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐	☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐
3	☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐	☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐
4	☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐	☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐
5	☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐	☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐
6	☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐	☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐
7	☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐	☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐
8	☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐	☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐
9	☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐	☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

ZWOJE

MIKSTURY