

# PLAINS DRUID

Nivel de  
Druida

— 2 =

Nivel de  
Druida  
Nivel de  
Forma  
Salvaje

## DRUÍDA

Nivel de  
Druida  
1

**Sentido de la Naturaleza**  
+2 a Saber (Naturaleza) y Supervivencia  
**Empatía salvaje**  
Mejora la actitud del animal

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  
**Forma Salvaje**  
Se transforma en cualquier animal pequeño o mediano

9

**Canny Charger**  
Charge through allies, turn 90° while charging,  
+4 AC and damage against a charging foe

13

**Las Mil Caras**  
Cambia la apariencia a voluntad

15

**Cuerpo Eterno**  
No envejece, no puede envejecer mágicamente

## CONJUROS

CD Salv  
de Conjuros

Conjuros  
al Día

= Conjuro  
Base

+ Conjuros Adicionales

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

SAB

SAB - 4

SAB - 8

SAB - 12

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

CD Salv de Conjuro = 10 + SAB + Nivel de Conjuro

Concentración

= SAB +

Nivel de  
Lanzador

## VÍNCULO CON LA NATURALEZA

☐ COMPAÑERO ANIMAL ☒ DOMINIO

Poder Concedido

Poder Concedido

Nivel

CD

Usos  
al día

□□□□  
□□□□

□□□□  
□□□□

Usos  
al día

□□□□  
□□□□

## EMPATÍA SALVAJE

**BONUS DE EMPATÍA  
SALVAJE**

Nivel de Druida

Misc

= CAR +

+

## PLAINS TRAVELLER

**PLAINS  
BONUS**

Nivel de Druida

= ÷ 2

Bonus a Iniciativa, Saber (geografía), Percepción, Sigilo y Supervivencia en terrenos acuáticos.

## FORMA SALVAJE

Veces al día

Veces hoy

□□□□  
□□□□

□□□□  
□□□□

## CONJUROS PREPARADOS

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

## PERGAMINOS

## POCIONES