

PLAINS DRUID

Livello da Druido
Livello Selvatica

Livello da Druido

- 2 = Forma Selvatica

DRUIDO

Livello da Druido		Senso della natura +2 a Conoscenza (Natura) e Sopravvivenza
1	<input type="checkbox"/>	Empatia selvatica Migliora l'atteggiamento di un animale
2	<input type="checkbox"/>	Plains Traveller Bonus in plains terrain
3	<input type="checkbox"/>	Run Like The Wind velocità +3m; una volta all'ora, corre al doppio della velocità
4	<input type="checkbox"/>	Savanna Ambush Concealment and no penalty when prone; stand up from prone immediately Forma selvatica Trasformazione in un qualunque animale piccolo o medio
9	<input type="checkbox"/>	Canny Charger Charge through allies, turn 90° while charging, +4 AC and damage against a charging foe
13	<input type="checkbox"/>	Mille Volti Cambia aspetto a volontà
15	<input type="checkbox"/>	Corpo senza tempo Non invecchia, nemmeno magicamente

INCANTESIMI

CD TS Incantesimi		Inc. al Giorno	=	Inc. Base	+	Inc. Bonus
	0					SAG
	1					SAG - 4
	2					SAG - 8
	3					SAG - 12
	4					
	5					
	6					
	7					
	8					
	9					

CD Salvezza Inc. = 10 + SAG + Liv. Incantesimo

Concentrazione = SAG + Livello Incantatore

LEGAME CON LA NATURA

COMPAGNO ANIMALE DOMINIO

Nome del Compagno animale

Tipo di creatura

EMPATIA SELVATICA

BONUS

EMPATIA SELVATICA Livello da Druido Varie

= CAR +

PLAINS TRAVELLER

PLAINS

BONUS

Livello da Druido

= ÷ 2

Bonus Iniziativa, Conoscenze (geografia), Percezione, Furtività e Sopravvivenza in ambiente acquatico

FORMA SELVATICA

Volte al giorno

Usato oggi

INCANTESIMI PREPARATI

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

PERGAMENE

POZIONI