

# SWAMP DRUID

Уровень  
Друида

Wild

Уровень  
Друида

— 2 =

Shape

## ДРУИД

Уровень  
Друида

1

☐

### Чувство природы

+2 к навыкам Знание (природа) и Выживание

### Сочувствие животным

Улучшение отношение животных

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

### Дикая форма

Стать любым маленьким или средним животным

9

☐

### Иммунитет к яду

Невосприимчив ко всем ядам

13

☐

### Slippery

Continuous freedom of movement

15

☐

### Вечное тело

Больше не стареет, не может быть магически состарен

## ЗАКЛИНАНИЯ

КС Спасброска  
от заклинания

Заклинаний  
в день

Базовых  
заклинаний

Бонусных  
заклинаний

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

WIS

МУД - 4

WIS - 8

МУД - 12

WIS

МУД - 4

WIS - 8

МУД - 12

WIS

МУД - 4

WIS - 8

МУД - 12

WIS

МУД - 4

WIS - 8

МУД - 12

WIS

МУД - 4

WIS - 8

МУД - 12

КС Спаса от заклинания = 10 + МУД + Уровень заклинания

Концентрация

= WIS +

Уровень  
Заклинателя

## СВЯЗЬ С ПРИРОДОЙ

Животное-компаньон ☐ ДОМЕН

Имя животного-компаньона

Тип существа

## СОЧУВСТВИЕ ЖИВОТНЫМ

Бонус Дикого соперживания

BONUS

Уровень друида

Прочее

=

XAP

+

+

## MARSHWRIGHT

SWAMP

BONUS

Уровень друида

=

÷ 2

Bonus to Initiative, Knowledge (geography), Perception, Stealth, Survival and Swim while in aquatic terrains.

## ДИКАЯ ФОРМА

Использований в День

Использовано Сегодня

☐☐☐  
☐☐☐  
☐☐☐

## ПОДГОТОВЛЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

## СВИТКИ

## ЗЕЛЬЯ