

SWAMP DRUID

Уровень
Друида

Уровень
Друида

— 2

Уровень
Дикой
Формы

ДРУИД

Уровень Друида	1	<input type="checkbox"/>	Чувство природы +2 к навыкам Знание (природа) и Выживание
	2	<input type="checkbox"/>	Marshwright Bonus in swamp terrain, cannot be tracked
	3	<input type="checkbox"/>	Swamp Strider No movement penalty in bogs or undergrowth
	4	<input type="checkbox"/>	Pond Scum +4 to saves against disease and the abilities of monstrous humanoids; damage reduction against swarms
	9	<input type="checkbox"/>	Дикая форма Превращаться в любое маленькое или среднее животное
	13	<input type="checkbox"/>	Иммунитет к яду Невосприимчив ко всем ядам
	15	<input type="checkbox"/>	Slippery Continuous freedom of movement
	15	<input type="checkbox"/>	Вечное тело Больше не стареет, не может быть магически состарен

ЗАКЛИНАНИЯ

КС Спаса от заклинания	Заклинаний в день	Базовых заклинаний	Доп. Заклинания
0			МУД - 4
1			МУД - 4
2			МУД - 4
3			МУД - 4
4			МУД - 4
5			МУД - 4
6			МУД - 4
7			МУД - 4
8			МУД - 4
9			МУД - 4

КС Спаса от заклинания = 10 + МУД + Уровень заклинания

Концентрация

= МУД +

Уровень
Заклинателя

СВЯЗЬ С ПРИРОДОЙ

☐ Животное-компаньон ☒ СФЕРА

Предоставляемые силы

Предоставляемые силы

Уровень	КС	Использований в день	Уровень	КС	Использований в день

СОЧУВСТВИЕ ЖИВОТНЫМ

СОЧУВСТВИЕ ЖИВОТНЫМ

БОНУС

Уровень друида Прочее

= ХАР + +

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