

DESERT DRUID

Livello da Druido

Livello da Druido

- 2 =

Livello 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"/>	Desert Native Bonus in desert terrain
3	<input type="checkbox"/>	Sandwalker No movement penalty in sandy terrain
4	<input type="checkbox"/>	Desert Ensurance Endure hot, reduced need to eat and drink
		Wild Shape Become any small or medium animal or vermin
9	<input type="checkbox"/>	Shaded Vision Immune to blinding, dazzling; +2 to saves against gaze attacks, figments and patterns
13	<input type="checkbox"/>	Dunemeld Become a swirling mass of sand
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

Poteri Concessi

Poteri Concessi

Livello		Livello	
CD		CD	
Usi al giorno	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Usi al giorno	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

EMPATIA SELVAGGIA

BONUS

EMPATIA SELVAGGIA

Livello da Druido

Varie

= CAR +

+

DESERT NATIVE

DESERT

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