

PLAINS DRUID

Nivel de Druida

Nivel de Druida

Nivel de Druida

- 2 = Forma Salvaje

DRUÍDA

Nivel de Druida		<b>Sentido de la Naturaleza</b> +2 a Saber (Naturaleza) y Supervivencia
1	<input type="checkbox"/>	<b>Empatía salvaje</b> Mejora la actitud del animal
2	<input type="checkbox"/>	<b>Plains Traveller</b> Bonus in plains terrain
3	<input type="checkbox"/>	<b>Run Like The Wind</b> +10ft speed; once an hour, run at double speed
4	<input type="checkbox"/>	<b>Savanna Ambush</b> Concealment and no penalty when prone; stand up from prone immediately <b>Forma Salvaje</b> Se transforma en cualquier animal pequeño o mediano
9	<input type="checkbox"/>	<b>Canny Charger</b> Charge through allies, turn 90° while charging, +4 AC and damage against a charging foe
13	<input type="checkbox"/>	<b>Las Mil Caras</b> Cambia la apariencia a voluntad
15	<input type="checkbox"/>	<b>Cuerpo Eterno</b> No envejece, no puede envejecer mágicamente

CONJUROS

CD Salv de Conjuros	Conjuros al Día	Conjuros Base	Conjuros Adicionales
	0		SAB - 4 SAB - 8 SAB - 12
	1		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	2		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	3		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	4		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	5		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	6		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	7		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	8		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	9		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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

Concentración = SAB + Nivel de Lanzador

VÍNCULO CON LA NATURALEZA

COMPañERO ANIMAL DOMINIO

Nombre del Compañero Animal

Tipo de criatura

EMPATIA SALVAJE

BONUS DE EMPATÍA

SALVAJE Nivel de Druida Misc

PLAINS TRAVELLER

PLAINS BONUS

Nivel de Druida

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