

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  
= CAR + +

PLAINS TRAVELLER

PLAINS BONUS

Nivel de Druida  
= ÷ 2

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