

DESERT DRUID

Nivel de
Druida

Nivel de
Druida

- 2 =

DRUÍDA

Nivel de
Druida

1

☐

Sentido de la Naturaleza
+2 a Saber (Naturaleza) y Supervivencia

Empatía salvaje
Mejora la actitud del animal

2

☐

Desert Native
Bonus in desert terrain

3

☐

Sandwalker
No movement penalty in sandy terrain

4

☐

Desert Ensurance
Endure hot, reduced need to eat and drink
Wild Shape
Become any small or medium animal or vermin

9

☐

Shaded Vision
Immune to blinding, dazdling; +2 to saves
against gaze attacks, figments and patterns

13

☐

Dunemeld
Become a swirling mass of sand

15

☐

Cuerpo Eterno
No envejece, no puede envejecer mágicamente

CONJUROS

CD Salv
de Conjuros

Conjuros
al Día

=

Conjuro Base + Conjuros Adicionales

	0				SAB
	1				SAB - 4
	2				SAB - 8
	3				SAB - 12
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				

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

Concentración

=

SAB

+

Nivel de
Lanzador

VÍNCULO CON NATURALEZA

☐ COMPAÑERO ANIMAL ☒ DOMINIO

Poder Concedido

Poder Concedido

	Nivel		Nivel
	CD		CD
Usos al día	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Usos al día

EMPATÍA SALVAJE

BONUS DE EMPATÍA

SALVAJE

Nivel de Druida

Misc

☐

=

CAR

+

+

DESERT NATIVE

DESERT

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