

SWAMP DRUID

Nivel de
Druida

Nivel de
Druida - 2 = Forma Salvaje

Nivel de
Druida

DRUÍDA

Nivel de Druida 1	<input type="checkbox"/>	Sentido de la Naturaleza +2 a Saber (Naturaleza) y Supervivencia Empatía salvaje Mejora la actitud del animal
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 Forma Salvaje Se transforma en cualquier animal pequeño o mediano
9	<input type="checkbox"/>	Inmunidad al Veneno Inmune a todos los venenos
13	<input type="checkbox"/>	Slippery Continuous <i>freedom of movement</i>
15	<input type="checkbox"/>	Cuerpo Eterno No envejece, no puede envejecer mágicamente

CONJUROS

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

Poder Concedido Poder Concedido

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

EMPATÍA SALVAJE

BONUS DE EMPATÍA
SALVAJE

Nivel de Druida Misc

= CAR + +

MARSHWRIGHT

SWAMP
BONUS

Nivel de Druida

= ÷ 2

Bonus a Iniciativa, Saber (geografía), Percepción, Sigilo, Supervivencia y Nadar cuanto está en terrenos acuáticos.

FORMA SALVAJE

Veces al día

Veces hoy

☐ ☐ ☐ ☐

CONJUROS PREPARADOS

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

PERGAMINOS

POCIONES