

# SWAMP DRUID

Nivel de  
Druida

Nivel de  
Druida - 2 = Forma  
Salvaje

Nivel de  
Druida

## DRUÍDA

Nivel de Druida <b>1</b>	<input type="checkbox"/>	<b>Sentido de la Naturaleza</b> +2 a Saber (Naturaleza) y Supervivencia <b>Empatía salvaje</b> Mejora la actitud del animal
<b>2</b>	<input type="checkbox"/>	<b>Marshwright</b> Bonus in swamp terrain, cannot be tracked
<b>3</b>	<input type="checkbox"/>	<b>Swamp Strider</b> No movement penalty in bogs or undergrowth
<b>4</b>	<input type="checkbox"/>	<b>Pond Scum</b> +4 to saves against disease and the abilities of monstrous humanoids; damage reduction against swarms <b>Forma Salvaje</b> Se transforma en cualquier animal pequeño o mediano
<b>9</b>	<input type="checkbox"/>	<b>Inmunidad al veneno</b> Inmune a todos los venenos
<b>13</b>	<input type="checkbox"/>	<b>Slippery</b> Continuous <i>freedom of movement</i>
<b>15</b>	<input type="checkbox"/>	<b>Cuerpo Eterno</b> No envejece, no puede envejecer mágicamente

## CONJUROS

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

Nombre del Compañero Animal

Tipo de criatura

## EMPATIA 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