

# SWAMP DRUID

Livello  
da Druido

Livello  
da Druido

2

Livello  
= Forma  
Selvatica

## DRUIDO

Livello  
da Druido  
1

**Senso della natura**  
+2 a Conoscenza (Natura) e Sopravvivenza  
**Empatia selvatica**  
Migliora l'atteggiamento di un animale

2

**Marshwright**  
Bonus in swamp terrain, cannot be tracked

3

**Swamp Strider**  
No movement penalty in bogs or undergrowth

4

**Pond Scum**  
+4 to saves against disease and the abilities  
of monstrous humanoids;  
damage reduction against swarms  
**Wild Shape**  
Trasformazione in un animale piccolo o medio

9

**Immunità al veleno**  
Immune a tutti i tipi di veleno

13

**Slippery**  
Continuous freedom of movement

15

**Corpo senza tempo**  
Non invecchia, nemmeno magicamente

## INCANTESIMI

CD TS  
Incantesimi

Inc.  
al Giorno

=

Inc.  
Base

+

Inc. Bonus

0

SAG - 4  
SAG - 8  
SAG - 12

1

□ □ □ □

2

□ □ □ □

3

□ □ □ □

4

□ □ □ □

5

□ □ □ □

6

□ □ □ □

7

□ □ □ □

8

□ □ □ □

9

□ □

CD Salvezza Inc. = 10 + SAG + Liv. Incantesimo

Concentrazione

□

=

SAG

+

Livello  
Incantatore

## LEGAME CON LA NATURA

□ COMPAGNO ANIMALE ✗ DOMINIO

Poteri Concessi

Poteri Concessi

Livello		Livello	
CD		CD	
Usi al giorno	□ □ □ □ □ □ □ □	Usi al giorno	□ □ □ □ □ □ □ □

## EMPATIA SELVATICA

BONUS

EMPATIA SELVATICA

Livello da Druido

Varie

□ = CAR + +

## MARSHWRIGHT

SWAMP

BONUS

Livello da Druido

□ = ÷ 2

Bonus to Initiative, Knowledge (geography), Perception, Stealth, Survival and Swim while in aquatic terrains.

## FORMA SELVATICA

Volte al giorno

□ □ □ □ □ □ □ □

Usato oggi

□ □ □ □ □ □ □ □

## INCANTESIMI PREPARATI

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

## PERGAMENE

## POZIONI