SWAMP DRUID Nivel de Druida						CONJUROS PREPARADOS						
5 **	7 1 11			Nive	el de							
		Nivel d Druid		- 2 = Fo Sal	rma vaje				0			
``			DRUÍI		,							
Nivel de Druida			o de la Na									
1		+2 a Saber (Naturaleza) y Supervivencia Empatía salvaje										
		Mejora la actitud del animal										
2		Marshwright Bonus in swamp terrain, cannot be tracked						1				
			vamp Strider									
3				enalty in bogs or undergrowth								
,	_	Pond Scum +4 to saves against disease and the abilities of monstrous humanoids; damage reduction against swarms										
4								2				
		Forma	Forma Salvaje Se transforma en cualquier animal pequeño o med						2			
\vdash		Inmunidad al Veneno										
9		Inmune a todos los venenos Slippery Continous freedom of movement										
13												
	_		Cuerpo Eterno						3			
15				puede envejecer mágicamente								
``		(CONJUI									
CD Sal			Conjuros al Día	= Conjuro&o Base	njuros Adicionale							
de Conju	103	0	ai Dia	Dase	B - 4 B - 8 B - 12				4			
		1			SAB SAB							
		2							_			
		3										
									5			
		5										
		6							_			
		7										
		8							6			
		9										
CD Salv	de Con) + SAR + N	Nivel de Conjur								
- CD Salv	ue con	Julo - 10										
Concentr	ación		=	SAB +	Lanzadoi				7			
VÍNCULO CON LA NATURALEZA												
X COMPAÑERO ANIMAL □ DOMINIO												
Nombre de	el Comp	oañero Ai	nimal						8			
Tipo de cri	atura											
									9			
PONTIG	DE EM			SALVAJE	*							
BONUS I SALVAJE		IPATIA		livel de Druida	Misc	×	PERGAMIN	os 📕		×	POCIONES	<i>*</i>
		= C	AR +	+								
		M	ARSHW	/RIGHT		,						
SWAME)											
BONUS		Nivel	de Druida									
] =		÷ 2								
Bonus a Iniciativa, Saber (geografía), Percepción, Sigilo, Supervivencia y Nadar cuanto está en terrenos acuáticos.												
X		FOF	RMA SA	ALVAJE	, (
	Ve	ces al dí		Veces he	ру							
~												
									-			