RUIDA DO PÂNTAN Glida			<b>D</b> uida	MAGIAS PREPARADAS				
		Nível da Forma Se Druida				)		
		DRÚIDA	<i>x</i> (					
Nível de Druida		Senso da Natureza +2 em Conhecimento (natur	aza) a am Cabravivâ					
1		Empatia com a Natureza						
		Melhora a Atitude de um An	imal					
3		Marshwright Bonus in swamp terrain, cannot be tracked  Swamp Strider			1	_		
		No movement penalty in boo	gs or undergrowth					
4		Pond Scum +4 to saves against disease	and the abilities					
4		of monstrous humanoids; damage reduction against s	warms					
		Forma Selvagem Torna-se qualquer animal médio ou peq				_		
		Imune a Veneno	eulo ou pequello					
9		Imune a todos os venenos						
13		Slippery Continous freedom of move	ment					
15		Corpo Atemporal			3	5		
15		Não envelhece, ignora magi	as de envelhecimen					
		MAGIAS	*					
de Resistê	ncia C	D Magias = Base por dia Magia	+ -					
		0	SAB - 4 SAB - 4 SAB - 8 SAB - 12		<u> </u>	+		
		1						
		2						
		3						
		4			5	)		
		5						
		6						
		7						
		8			6	)		
		9						
Teste de Resistência CD = 10 + SAB + Nível da Magia						_		
oncentra	ção	= SAB +	- Conjura	dor	7	/		
LIGAÇÃO COM A NATUREZA			REZA					
COMPANHEIRO ANIMAI DOMÍNIO ome do Companheiro Animal			IIO					
					8			
po da Cria	tura							
					Ç			
EMPATIA COM A NATUREZA								
ÔNUS	COM	A NATUREZA Nível de Drui	ida Outros	PERGAN	MINHOS	I	POÇÕES	
				1				
SWAMP BONUS		MARSHWRIGHT  Nível de Druida	<b>'</b> ≠					
		= ÷2						
Bonus to Ir Burvival an	ıd Swir	e, Knowledge (geography), Pe n while in aquatic terrains.						
		FORMA SELVAGEN						
	Vez		oje 					
	1		iiii					