CI.	17 Δ T	וח שא	RUID (vel do Di	ruida	MAGIAS PREPARADAS					
3 1		1	Nível da Forma Selva							
	Nível	do Druida	- 2 =							
×			RÚIDA				_			
lível do Dr	ruida	Senso da N	latureza							
1		+2 em Conl	hecimento (natureza o m a Natureza	a) e em Sobrevivêh	icia 🗆 🗆					
		Melhora a Atitude de um Animal								
2		Marshwright Bonus in swamp terrain, cannot be tracked					_ 1			
		Swamp Strider								
3		No movement penalty in bogs or undergrowth								
		Pond Scum +4 to saves against disease and the abilities								
4		of monstro	of monstrous humanoids; damage reduction against swarms							
		Forma Selvagem Torna-se qualquer animal médio ou pequeno					_ 2			
				illiliai medio ou pequeno						
9	9 Imune a Veneno Imune a todos os venenos									
13		Slippery								
-		Continous freedom of movement Corpo Atemporal					— 3			
15			iece, ignora magias	de envelheciment			_			
		M	AGIAS							
Teste			agias _Magias Bas	e Magias Bônus						
Resistênc	ia CD		or dia	3 - 4			_ 4			
		0		SAB SAB SAB SAB			_ •			
		1								
		2								
		3					– 5			
		4					_			
		5								
		6								
		7					– 6			
		8								
		9								
Teste de Resistência CD = 10 + SAB + Nível da Magia										
Concent	ração		= SAB +	Nível	lor		7			
`*	LIG	AÇÃO CO	M A NATUR	EZA			_			
□ COMPANHEIRO ANIMAM Domínio										
							_ 0			
Poder Garantido Poder Garantido							8			
<u>a</u>				<u> </u>						
Nível				Nível						
3				8			_ 9			
	sos iários			Usos Diários		PERGAMINHOS			POÇÕES	-1
	EMI	PATIA CO	OM A NATUR	EZA	*	PERGAMINHUS	-	`	POÇUES	
EMPATI BÔNUS	IA CO	M A NATUI	REZA Nível de Druida	Outros						
BONOS		= CAR								
				<u> </u>						
SWAMP	,	MARS	HWRIGHT							
BONUS		Nível de Di	ruida							
		=	÷ 2							
			(geography), Perce	ption, Stealth,						
Survival a	nd Swii		SELVAGEM							
	Ve	zes por dia	SELVAGEM Hoje							