

# SWAMP DRUID

Nivel de  
Druida

Nivel de  
Druida

- 2 =

Nivel

## DRUÍDA

Nivel de  
Druida

1

☐

### Sentido de la Naturaleza

+2 a Saber (Naturaleza) y Supervivencia

### Empatía salvaje

Mejora la actitud del animal

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

### Forma Salvaje

Se transforma en cualquier animal pequeño o mediano

9

☐

### Inmunidad al veneno

Inmune a todos los venenos

13

☐

### Slippery

Continuous *freedom of movement*

15

☐

### Cuerpo Eterno

No envejece, no puede envejecer mágicamente

## CONJUROS

CD Salv  
de Conjuros

Conjuros  
al Día

=

Conjuro Base

Conjuros Adicionales

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

SAB

- 4

SAB

- 8

SAB

- 12

SAB

- 12

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