

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

Forma selvatica
Trasformazione in un qualunque animale

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