SWAMP DRUID Vel do Druida					ıida	MAGIAS PREPARADAS					
J 11			Nível o	da Forma Selva							
	Nível do Druida – 2 =							— 0			
×			DRÚII	DA	, (
Nível do Dr	uida	Senso	da Nature	za							
1		+2 em Conhecimento (natureza) e em Sobrevivê Empatia com a Natureza Melhora a Atitude de um Animal				ncia 🗆 🗆					
2		Marshwright Bonus in swamp terrain, cannot be tracked						1			
<u> </u>	_	Swamp Strider									
3		No movement penalty in bogs or undergrowth									
		Pond Scum +4 to saves against disease and the abilities of monstrous humanoids; damage reduction against swarms									
4											
		Forma	Forma Selvagem Torna-se qualquer animal médio ou pequeno					2			
9		Imune a Veneno Imune a todos os venenos									
13		Slippery									
		Continous freedom of movement Corpo Atemporal Não envelhece, ignora magias de envelhecimen			t			— 3			
15					e envelhecimen	<u> </u>					
			MAGI	AS							
Teste d	le		Magias		Magias Bônus						
Resistênci	a CD		por dia	= - +	- 8 - 1 2			4			
		0			SAB SAB SAB SAB						
		1			7777						
		2			0000						
		3			+ + + +			5			
		4									
		5			$\downarrow \downarrow \downarrow$						
		6									
		7						6			
		8						0			
		9									
Teste de	Resist	ência CD	= 10 + SA	AB + Nível da M	agia						
Concents	Concentração = SAB + Conjurac										
, INIVE					Nível			/			
LIGAÇÃO COM A NATUREZA											
X COMPANHEIRO ANIMAI□ Domínio Nome do Companheiro Animal											
· 								8			
Tipo da Criatura											
	T-2-6-1) A (THE A	0035	A NIAPPER				9			
EMPATIA COM A NATUREZA EMPATIA COM A NATUREZA BÔNUS Nível de Druida Outros											
						×	PERGAMINHOS		×	POÇÕES	*
		= C	AR +	+							
		TAT /	 \ D¢U\X	трісит		1					
MARSHWRIGHT *											
Nível de Druida = ÷ 2											
Bonus to Initiative, Knowledge (geography), Perception, Stealth, Survival and Swim while in aquatic terrains.											
Survival	and Sw			terrains.	<i>x</i> (
	Ve	zes por d		Hoje	/						
~	L										