D	RIII	DΔ		el de ruida	×	MAGIA	S PRE	PARADAS		*
L	IXO1.	DΩ	Niv	vel da			_			
			2 -1	agem			– 0			
	N/ L L		DRUIDA	,			_			
	Nível de Druida		Senso da Natureza +2 em Conhecimento (natureza	a) e em Sobrevivên	cia					
	1		Empatia com a Natureza Melhora a Atitude de um Animal				_			
			Aquatic Adaptation				- 1			
	2		Bonus while in aquatic terrain				_ 1			
	3		Natural Swimmer Swim at half land speed				_			
			Resist Ocean's Fury +4 to saves against water spells and creatures Forma Selvagem Torna-se qualquer animal médio ou pequeno							
	4						_			
							2			
	9		Seaborn Aquatic subtype, amphibious trait, swim				_			
			at land speed, endure cold	d speed, endure cold			_			
	13	13 Deep Diver Damage reduction, withstand deep pressure								
	15		Corpo Atemporal				- - 3			
)		_	Não envelhece, ignora magias	de envelhecimento						
	1		MAGIAS	, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,						
lest	e de Resisti	encia (D Magias = Base por dia Magia	+ Magias Bônus + ∞ ←						
			0	SAB			- 4			
			1	P P P P						
			2							
			3	+ + + +			_			
			4				- 5			
			5	+ + +						
			6	$\downarrow \downarrow \downarrow \downarrow$						
			7	+ + +			_			
			8	+ + +			– 6			
			9				_			
_	Teste de Resistência CD = 10 + SAB + Nível da Magia									
	Concentra	ação	= SAB +	Nível do	Conjurador		_			
	× ·	LIG	AÇÃO COM A NATUR	EZA			- 7			
□ COMPANHEIRO ANIMAM Domínio							_			
-	Poder Gara	antido		Poder Garantido			8			
-										
	Nível			Nível						
	CD			CD			9			
	Uso Diá	os rios		Usos Diários						
	` :	EMF	PATIA COM A NATUR	EZA	×	PERGAMINHOS		×	POÇÕES	*
	EMPATIA BÔNUS	A CON	/I A NATUREZA Nível do Druida	Outros						
			CAR	+						
AQUATIC ADAPTATION AQUÁTICO BÔNUS Nível do Druida										
		=÷ 2								
Bonus to Initiative, Knowledge (geography), Perception, Stealth, Survival and Swim while in aquatic terrains.										
Survival and Swim while in aquatic terrains. FORMA SELVAGEM										
Vezes por dia Hoje										
				I LLI						