

# SWAMP DRUID

Livello  
da Druido

Wild

- 2 =

Shape

Level

Livello  
da Druido

## 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 piccolo o medio

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

Incantesimi  
DC Tiri Salv.

Incantesimi  
al giorno

Incantesimi  
Base

Incantesimi  
Bonus

	0				
	1				
	2				
	3				
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

SAG - 4

SAG - 8

SAG - 12

SAG - 16

SAG - 20

SAG - 24

SAG - 28

SAG - 32

Salvezza Incntsm. = 10 + SAG + Liv Incntsm

Concentrazione

= SAG +

Livello

Dell'incantatore

## LEGAME CON LA NATURA

☒ COMPAGNO ANIMALE ☐ DOMAIN

Nome del compagno animale

Tipo di creatura

## EMPATIA SELVAGGIA

BONUS a  
BONUS

Livello del Druido

Altro

= CAR +

+

## MARSHWRIGHT

SWAMP  
BONUS

Livello del Druido

=  $\div 2$

Bonus to Initiative, Knowledge (geography), Perception, Stealth, Survival and Swim while in aquatic terrains.

## FORMA SELVATICA

Volte al giorno

Volte oggi

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## INCANTESIMI PREPARATI

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

## PERGAMENE

## POZIONI