ndiifna		ACUÁTICO Nive	l de	CONJUROS PREPARADOS				
DRUI	DA	Nive	l de					
		Nivel de — 2 = For Salv	rma vaje		_ o			
*		DRUÍDA	- I		_			
Nivel de Druida	!	Sentido de la Naturaleza						
1		+2 a Saber (Naturaleza) y Super Empatía salvaje	vivencia					
		Mejora la actitud del animal						
2		Aquatic Adaptation Bonus while in aquatic terrain			1			
		Nadador Natural						
3		Swim at half land speed						
4		Resist Ocean's Fury +4 to saves against water spells and creatures						
		Forma Calvaia						
		Se transforma en cualquier animal pequeño o med Seaborn			2			
9		Aquatic subtype, amphibious trait, swim at land speed, endure cold						
13 🗆		Deep Diver Damage reduction, withstand deep pressure		000				
15		Cuerpo Eterno No longer age, cannot be magically aged			_ 3			
×		CONJUROS	,					
CD Salv de Conjur		Conjuros = Conjuroso al Día = Base	njuros Adicionales → ∞ [™]	Adicionales				
		0	SAB - 2 SAB - 2 SAB - 8					
		1			— 4			
		2						
		3						
		4						
		5			— 5			
		6						
		7						
		8						
					_ 6			
CD Salv		9 Lura - 10 + SAR + Nival Capiura						
CD Salv de Conjuro = 10 + SAB + Nivel Conjuro Nivel de								
Concentra	ación	= SAB +	Lanzador					
×	vínculo con naturaleza				— 7			
		RO ANIMAL DOMAIN						
Nombre de	el Compa	añero Animal						
					8			
Tipo de cris	atura							
`*		EMPATIA SALVAJE	"		9			
BONUS D SALVAJE		PATÍA Nivel de Druida	Misc					
OAL VAJL		= CAR + +	imoo	PERGAMINOS		×	POCIONES	*
AOHATI		QUATIC ADAPTATION	1					
AQUATIO BONUS		Nivel de Druida						
		= ÷2						
Bonus a Ini	iciativa,	Saber (geografía), Percepción, S	igilo, Supervivenc	a y Nadar cuanto está en terrenos acuáticos.				
		PODMA CALLES						
		FORMA SALVAJE	*					
	Ved	es al día Veces ho						
Forma actu	ual							