DRIJÍ	DΛ	ACUÁTICO Dru	de	×	CONJ	UROS PR	EPARADO	os
JKUI	DΑ	Nive	l de					
		Nivel de - 2 = For Salv				0		
1		DRUÍDA	,					
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 Salvaje Se transforma en cualquier animal pequeño o med						
				liano		2		
9		Seaborn Aquatic subtype, amphibious trait, swim at land speed, endure cold						
13		Deep Diver Damage reduction, withstand de	en pressure					
4.5		Cuerpo Eterno						
15		No longer age, cannot be magically aged				3		
X		CONJUROS	,					
CD Salv de Conjur		Conjuros = Conjuro£o al Día = Base						
de Conjui	05		B - 4 B - 8 B - 12					
		0	SAB SAB SAB SAB					
		1						
		2						
		3						
		4				5		
		5						
		6						
		7						
		8				6		
		9						
CD Salv o	de Con	juro = 10 + SAB + Nivel Conjuro						
Concentra	ación	= SAB +	Nivel de					
, ·	VÍNO	CULO CON NATURALE				— 7		
□ COMPAÑERO ANIMAL ★ DOMAIN								
Poder Cond	cadida		oder Concedido			8		
r oder com								
Nivel			Nivel					
			CD					
Uso	ns		Usos			9		
al d			al día		DEDCARINOC			DOGLONIEC
2011110		EMPATIA SALVAJE	#	×	PERGAMINOS		*	POCIONES
BONUS D SALVAJE		PATIA Nivel de Druida	Misc					
		= CAR + +						
	Δ.	QUATIC ADAPTATION						
AQUATIO		QUATIC ADAPTATION						
BONUS		Nivel de Druida						
		÷ 2						
Bonus a Ini	iciativa	, Saber (geografía), Percepción, S	gilo, Supervivenc	ia y Nadar cuar	nto está en terrenos acuáticos.			
		EODMA SALVAIE	<i>*</i>					
	Va	FORMA SALVAJE ces al día Veces ho						
	ve)]					