

SWAMP DRUID

Livello
da Druido

Livello
da Druido

- 2 =

Livello
Forma
Selvatica

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

Wild Shape

Trasformazione in un 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

CD salvezza
incantesimi

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

CD Salvezza Inc. = 10 + SAG + Liv. Incantesimo

Concentrazione

= SAG +

Livello
incantatore

LEGAME CON LA NATURA

☒ COMPAGNO ANIMALE ☐ DOMAIN

Nome del compagno animale

Tipo di creatura

EMPATIA SELVAGGIA

BONUS
BONUS

Livello da Druido

Varie

= CAR +

+

MARSHWRIGHT

SWAMP
BONUS

Livello da Druido

= $\div 2$

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

FORMA SELVATICA

Volte al giorno

Volte oggi

INCANTESIMI PREPARATI

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

PERGAMENE

POZIONI