SW	7Δ1	MP I	DRU	TD	Nivel de Druida		CONJUROS PREPARADOS						
	, , , ,				Nivel de	21							
		Nivel d Druid	le la	- 2	= Forma					0			
×			DRUÍI	DA		,							
Nivel de Druida	!		o de la Nat										
1			aber (Natu <mark>ía salvaje</mark>	iraleza) y	/ Superviv	encia							
			Mejora la actitud del animal										
2		Marshwright Bonus in swamp terrain, cannot be tracked				tracked				1			
3		Swamp Strider											
				penalty in bogs or undergrowth									
4		Pond Scum +4 to saves against disease and the abilities of monstrous humanoids; damage reduction against swarms											
								3					
		Forma	Forma Salvaje Se transforma en cualquier animal pequeño o med				dima			2			
<u> </u>			nmunidad al veneno										
9			Inmune a todos los venenos Slippery Continous freedom of movement										
13													
15		Cuerpo	uerpo Eterno				3						
15		No lon	No longer age, cannot be magically aged										
X			CONJUI	ROS		, iii							
CD Sal de Conju			Conjuros al Día	= Conj Ba	juro£onju ase	ros Adicionale	s <u> </u>						
		0			!	SAB - SAB - SAB - 8 SAB - 8 SAB - 1				4			
		1											
		2											
		3											
		4								5			
		5											
		6											
		7											
		8								6			
		9											
CD Salv	de Con	juro = 10) + SAB + N	Nivel Con	njuro								
Concentr	ooión			SAB	+					7			
						Lanzado							
 VÍNCULO CON LA NATURALEZA ★ COMPAÑERO ANIMAL □ DOMAIN 													
Nombre de] DOM	IAIN								
										8			
Tipo de cri	atura												
	U												
X		EMP	ATIA S	ALVA	JE					9			
BONUS I													
SALVAJE				livel de D		Misc	*	PERGAM	INOS *		*	POCIONES	4
		= C	AR +		+ _								
•		MA	ARSHW	/RIGH	ΙΤ	×							
SWAMF BONUS	•	Nivel	de Druida										
		=		÷ 2									
Ronus a l	niciativ	J			nción Sia	ilo Sunerviver	ıcia v Nadar cı	ianto está en terrer	nos acuáticos				
Bonus a Iniciativa, Saber (geografía), Percepción, Sigilo, Supervivenc ia y Nadar cuanto está en terrenos acuáticos.													
N C	.,		RMA SA			×							
	Ve	ces al dí	a		eces Hoy								