

# SWAMP DRUID

Livello Druido    Wild Shape Level   

Livello Druido    - 2 =   

## DRUIDO

Livello Druido <b>1</b>	<input type="checkbox"/>	<b>Senso della natura</b> +2 a Conoscenza (Natura) e Sopravvivenza <b>Empatia selvatica</b> Migliora l'atteggiamento di un animale
<b>2</b>	<input type="checkbox"/>	<b>Marshwright</b> Bonus in swamp terrain, cannot be tracked
<b>3</b>	<input type="checkbox"/>	<b>Swamp Strider</b> No movement penalty in bogs or undergrowth
<b>4</b>	<input type="checkbox"/>	<b>Pond Scum</b> +4 to saves against disease and the abilities of monstrous humanoids; damage reduction against swarms <b>Forma selvatica</b> Trasformazione in un qualunque animale piccolo o medio
<b>9</b>	<input type="checkbox"/>	<b>Immunità al veleno</b> Immune a tutti i tipi di veleno
<b>13</b>	<input type="checkbox"/>	<b>Slippery</b> Continuous <i>freedom of movement</i>
<b>15</b>	<input type="checkbox"/>	<b>Corpo senza tempo</b> Non invecchia, nemmeno magicamente

## INCANTESIMI

CD TS Incantesimi		Inc. al giorno	=	Inc. Base	+	Inc. Bonus
	<b>0</b>					SAG - 4
	<b>1</b>					SAG - 8
	<b>2</b>					SAG - 12
	<b>3</b>					
	<b>4</b>					
	<b>5</b>					
	<b>6</b>					
	<b>7</b>					
	<b>8</b>					
	<b>9</b>					

CD TS Incantesimo = 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 del Druido Altro

   = **CAR** +    +   

## MARSHWRIGHT

**SWAMP BONUS**

Livello del Druido

   =    ÷ 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