

SWAMP DRUID

Nivel de
Druida

Nivel de
Druida

- 2 =

Nivel

DRUÍDA

Nivel de
Druida

1

☐

Sentido de la Naturaleza

+2 a Saber (Naturaleza) y Supervivencia

Empatía salvaje

Mejora la actitud del animal

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

Forma Salvaje

Se transforma en cualquier animal pequeño o mediano

9

☐

Inmunidad al Veneno

Inmune a todos los venenos

13

☐

Slippery

Continuous *freedom of movement*

15

☐

Cuerpo Eterno

No envejece, no puede envejecer mágicamente

CONJUROS

CD Salv
de Conjuros

Conjuros
al Día

=

Conjuro Base

Conjuros Adicionales

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

SAB - 4

SAB - 8

SAB - 12

1

2

3

1

2

3

1

2

3

1

2

3

1

2

3

1

2

3

1

2

3

1

2

CD Salv de Conjuo = 10 + SAB + Nivel de Conjuo

Concentración

=

SAB +

Nivel de
Lanzador

VÍNCULO CON NATURALEZA

☒ COMPAÑERO ANIMAL ☐ DOMINIO

Nombre del Compañero Animal

Tipo de criatura

EMPATIA SALVAJE

BONUS DE EMPATÍA

SALVAJE

Nivel de Druida

Misc

=

CAR +

+

MARSHWRIGHT

SWAMP

BONUS

Nivel de Druida

=

÷ 2

Bonus a Iniciativa, Saber (geografía), Percepción, Sigilo, Supervivencia y Nadar cuanto está en terrenos acuáticos.

FORMA SALVAJE

Veces al día

Veces hoy

CONJUROS PREPARADOS

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

PERGAMINOS

POCIONES