

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

=

Conjuros
Base

+ Conjuros Adicionales

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

SAB

- 4

SAB

- 8

SAB

- 12

SAB

- 16

SAB

- 20

SAB

- 24

SAB

- 28

SAB

- 32

SAB

- 36

SAB

- 40

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

Concentración

= SAB +

Nivel de
Lanzador

VÍNCULO CON NATURALEZA

☐ COMPAÑERO ANIMAL ☒ DOMINIO

Poder Concedido

Poder Concedido

Nivel

CD

Usos
al día

☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐

Nivel

CD

Usos
al día

☐☐☐☐☐☐

EMPATÍA 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 cuando 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