

SWAMP DRUID

Nível do Druida

Nível do Druida

Nível da
- 2 = Forma
Selvagem

DRUIDA

Nível do Druida		Senso da Natureza +2 em Conhecimento (natureza) e em Sobrevivência
1	<input type="checkbox"/>	Empatia com a Natureza Melhora a Atitude de um Animal
2	<input type="checkbox"/>	Marshwright Bonus in swamp terrain, cannot be tracked
3	<input type="checkbox"/>	Swamp Strider No movement penalty in bogs or undergrowth
4	<input type="checkbox"/>	Pond Scum +4 to saves against disease and the abilities of monstrous humanoids; damage reduction against swarms Forma Selvagem Torna-se qualquer animal pequeno ou médio
9	<input type="checkbox"/>	Imune a Veneno Imune a todos os venenos
13	<input type="checkbox"/>	Slippery Continuous <i>freedom of movement</i>
15	<input type="checkbox"/>	Corpo Atemporal Não envelhece, ignora magias de envelhecimento

MAGIAS

Teste de Resistência CD Magias por dia Magias Base Magias Bônus

	0				SAB - 4
	1				SAB - 8
	2				SAB - 12
	3				
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				

Teste de Resistência CD = 10 + SAB + Nível da Magia

Concentração

= SAB +

Nível do Conjurador

LIGAÇÃO COM A NATUREZA

☒ **COMPANHEIRO ANIMAL** ☐ Domínio

Nome do Companheiro Animal

Tipo da Criatura

EMPATIA COM A NATUREZA

EMPATIA COM A NATUREZA

BÔNUS

Nível do Druida

Outros

= CAR +

+

MARSHWRIGHT

SWAMP

BONUS

Nível do Druida

= ÷ 2

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

FORMA SELVAGEM

Vezes por dia

Hoje

MAGIAS PREPARADAS

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

PERGAMINHOS

POÇÕES