(1)	7Λ 1	MD :	DRU	Druic		×	VORBER	EITET	TE ZAUBE	R	<i>x</i> (
3 V	V AL				tufe :						
		Druider stu	n- fe	- 2 = ge				- - 0			
,			DRUI		level Z			_ 0			
Druiden	-	Naturg	gespür								
stufe 1			+2 to Knowledge (nature) and Survival Tierempathie Improve the attitude of an animal								
								_			
2		Marshwright Bonus in swamp terrain, cannot be tracked			he tracked			_ 1			
	_	Swamp Strider			be tracked						
3		No movement penalty in bogs or undergrowth			r undergrowth						
		Pond Scum +4 to saves against disease and the abilities of monstrous humanoids; damage reduction against swarms			I the abilities			_			
4								_			
		Tiergestalt						_ 2			
		Immunität gegen Gift						_			
9			un gegen jedes Gift								
13			Slippery Continous freedom of movement					_			
	_	7aitles	7aitlasar Körnar					- 3			
15		Altert	nicht mehr	r, kann magisch	nicht gealtert w	erden 🗆 🗆		_			
``			ZAUBER								
RW geg Zaube			Zauber pro Tag	= Grund- zauber +	Bonuszauber			_			
Zaube	:1	0	pro ray	Zaubei	- 4			- 4			
		1						_			
		2									
		3						_			
								- 5			
		5						_			
		6									
		7						_			
		8						– 6			
		9						_			
RW geg	en 7au		= 10 + WF	+ Zaubergrad							
		per (00) ·			Zauber-			_			
Konzenti	ration		=	WE +	stufe			- 7			
BUND MIT DER NATUR								_			
X TIERGEFÄHRTE □ DOMAIN Name des Tiergefährten											
Name des	Tierge	fahrten						8			
								_			
Art											
								9			
TIEREM	DATE		EREMP	ATHIE	*						
BONUS	PAIL	IIE		Druidenstufe	Sonst.	*	SCHRIFTROLLEN		×	TRÄNKE	*
		= (CH +	+							
		M/	ARSHW	VRIGHT		(
SWAMI											
BONUS		7	idenstufe								
] =		÷ 2							
			ledge (ged in aquatic	ography), Perce terrains.	ption, Stealth,						
``			ERGES		*						
	Anz	zahl pro 1	Гад	Heute verw							
~											