

# SWAMP DRUID

Nível de  
Druida

Nível de  
Druida

- 2 =

Nível da  
Forma  
Selvagem

## DRÚIDA

Nível de  
Druida

1

☐

### Senso da Natureza

+2 em Conhecimento (natureza) e em Sobrevivência

### Empatia com a Natureza

Melhora a Atitude de um 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 Selvagem

Torna-se qualquer animal médio ou pequeno

9

☐

### Venom Immunity

Immune to all poisons

13

☐

### Slippery

Continuous freedom of movement

15

☐

### Corpo Atemporal

Não envelhece, ignora magias de envelhecimento

## MAGIAS

Teste de  
Resistência CD

Magias  
por dia

=

Base  
Magia

+

Magias Bônus

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

SAB

SAB - 4

SAB - 8

SAB - 12

SAB

SAB

SAB

SAB

SAB

SAB

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

Concentração

=

SAB

+

Conjurador  
Nível

## LIGAÇÃO COM A NATUREZA

☐ COMPANHEIRO ANIMAL ☒ DOMAIN

Poder Garantido

Poder Garantido

Nível

CD

Usos  
Diários

☐☐☐☐  
☐☐☐☐

Nível

CD

Usos  
Diários

☐☐☐☐  
☐☐☐☐

## EMPATIA COM A NATUREZA

### EMPATIA COM A NATUREZA

BÔNUS

Nível de Druida

Outros

☐

=

CAR

+

+

## MARSHWRIGHT

### SWAMP

BONUS

Nível de 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