

SWAMP DRUID

Nivel de Druida

Nivel de Druida - 2 =

DRUÍDA

Nivel de Druida		Sentido de la Naturaleza +2 a Saber (Naturaleza) y Supervivencia
1	<input type="checkbox"/>	Empatía salvaje Mejora la actitud del 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 Salvaje Se transforma en cualquier animal pequeño o mediano
9	<input type="checkbox"/>	Inmunidad al veneno Inmune a todos los venenos
13	<input type="checkbox"/>	Slippery Continuous freedom of movement
15	<input type="checkbox"/>	Cuerpo Eterno No envejece, no puede envejecer mágicamente

CONJUROS

CD Salv de Conjuros	Conjuros al Día	Conjuros Base	Conjuros Adicionales
	0		SAB - 4 SAB - 8 SAB - 12
	1		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	2		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	3		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	4		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	5		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	6		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	7		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	8		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	9		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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

Concentración = SAB + Nivel de Lanzador

VÍNCULO CON LA NATURALEZA

☐ COMPAÑERO ANIMAL ☒ DOMINIO

Poder Concedido Poder Concedido

Nivel		Nivel	
CD		CD	
Usos al día	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Usos al día	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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 cuanto está en terrenos acuáticos.

FORMA SALVAJE

Veces al día

Veces hoy

☐ ☐ ☐ ☐

CONJUROS PREPARADOS

0	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
7	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
8	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
9	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

PERGAMINOS

POCIONES