					CONJUROS PREPARADOS					
							_			
	S	SHAMA		man livel			- 0			
	_	(DRUIDA) SHAN					_			
Nivel d	e	Sentido de la N								
Druida <b>1</b>		+2 a Saber (Na	nturaleza) y Supe	rvivencia			_			
1		Empatía salvaj Mejora la actit					- 4			
		Zancada Forestal Te mueves a través de maleza a vel normal					_ 1			
2		Te mueves a tra y no recibes da		vel normal			_			
		Totem Transfor	rmation ct of your totem	creature						
$\vdash$		Pisada sin Ras		creature			_			
3		No deja rastro, si no quiere.					2			
4		Resistir la atracción de la Naturaleza +4 a salvaciones contra fatas y plantas Forma Salvaje					_			
							_			
			Se transforma en cualquier animal pequeño o me Totemic Summons							
5		Summon your	totem creature a				_			
$\vdash$		action, with extra temporary  Inmunidad al Veneno		it points			- 3			
9		Inmunicad ai v					_			
15		Cuerpo Eterno	o puede envejece	r mágicomento.						
			. ,	er magicamente			_			
00.0-	l	CONJU		ا بر			- 4			
CD Sa de Conj		al Día	os <sub>=</sub> Conjuros q n Base	njuros Adicionales			_			
		0		SAB - SAB - SAB - SAB -						
		1		7777			_			
		2					- 5			
		3					_			
		4								
		5					_			
		6					- 6			
		7					_			
		8								
		9					_			
CD Salv	de Cor	njuro = 10 + SAB -	+ Nivel de Conjur	0			<b>- 7</b>			
Concent	ración		SAB +	Nivel de						
				Lanzador						
		ULO CON LA ERO ANIMAL					8			
□ CON	APAINI	EKU ANIMAL	A DOMINIO							
Poder Concedido Poder Concedido							9			
Nive				Nivel						
				N CD	×	PERGAMINOS		Ĭ.	POCIONES	<b>,</b>
G	SOS			Usos						
	día			al día						
BONUS	DE EA	EMPATIA	SALVAJE	*						
SALVAJ		nralla	Nivel de Druida	Misc						
		= CAR ·	+ +							
+4 usand	o Empa	] tía Salvaje con tu	criatura totem							
×		FORMA S	SALVAJE	*						
	V	eces al día	Veces h	oy						
Level +2 1	o wild:	shape into your to								
		. ,								