SW	7AT	MP D	RU	TD Nive	el de uida	CONJUROS PREPARADOS							
0 11				Niv	el de				_				
		Nivel de Druida		<b>- 2 =</b> Fo	orma Ivaje			0	) _				
`*		Ι	RUÍI	DA	*				_				
Nivel de Druida		Sentido d			ivanaia								
1		+2 a Saber (Naturaleza) y Supervivencia Empatía salvaje			rvivencia								
		Mejora la actitud del animal							_				
2		Marshwri Bonus in	nwright s in swamp terrain, cannot be tracked					1	_				
3		Swamp Strider  No movement penalty in bogs or undergrowth							_				
<u> </u>				nalty in bogs o	y in bogs or undergrowth								
,			icum aves against disease and the abilities Istrous humanoids; e reduction against swarms						_				
4									_				
		Forma Sa	lvaje					2	_				
	Se transforma en cualquier animal pequeño o m								_				
9				os venenos									
13		Slippery Continous freedom of movement			nt				_				
15		Cuerpo Et						3	_				
15		No envejece, no puede envejecer mágicamen							_				
×			NJUI		,								
CD Salv de Conjur		C	onjuros al Día	= Conjuros	pnjuros Adicionales				_				
		0			SAB - 4 SAB - 4 SAB - 8 SAB - 12			4	. –				
		1							_				
		2											
		3							_				
		4						5	_				
		5							_				
		6											
		7							_				
		8						6	_				
		9							_				
CD Salv o	 de Con	_	SAB + N	 Nivel de Conjur									
		,		*	Nivel de				_				
Concentra				SAB +	Lanzador			7	_				
VÍNCULO CON LA NATURALEZA  □ COMPAÑERO ANIMAL ★ DOMINIO									_				
								8	_				
Poder Con					Poder Concedido								
Nivel					Nivel								
								9	_				
Uso	os .				Usos				_				
al d					al día	×	PERGAMINOS	*	×		POCIONES	#	
BONUS D	E EN		TIA S	ALVAJE	*								
SALVAJE		II MIIM	N	ivel de Druida	Misc								
		= CA	R +	+									
`		MAR	SHWI	RIGHT	*								
SWAMP		Nivel de	Druida										
BONUS													
D		=		÷ 2	0:-:1- 0	: N: -!							
Bonus a Ini	Bonus a Iniciativa, Saber (geografía), Percepción, Sigilo, Supervivencia y Nadar cuanto está en terrenos acuáticos.												
*		FORM	IA SA	ALVAJE	,								
Veces al día Veces hoy													