PLAINS DRUID Nivel de Druida					CONJUROS PREPARADOS					
		Nivel de	_ 2 =	Nivel			_			
		Druida					<b>– 0</b>			
Nivel de		DRU		*			_			
Druida		Sentido de la Naturaleza +2 a Saber (Naturaleza) y Supervivencia								
1		<b>Empatía salvaje</b> Mejora la actitud del animal					_			
<u> </u>		Plains Travelle								
2		Bonus in plains terrain					_ 1			
3		Run Like The \ +10ft speed; o	<b>Wind</b> once an hour, run :	at double speed			_			
		Savanna Ambush								
4		Concealment a stand up from	Concealment and no penalty when prone; stand up from prone immediately				_			
~		<b>Forma Salvaje</b> Se transforma en cualquier animal pequeño o me					_ 			
		Canny Charger								
9		Charge throug	arge through allies, turn 90° while charging, AC and damage against a charging foe				_			
42		Mil Caras	nage against a ci	larging loe						
13			Cambia apariencia a voluntad				_			
15		Cuerpo Eterno No envejece, n	<b>rno</b> e, no puede envejecer mágicamente				- 3			
		COMI	UROS							
CD Salv	/	Conjur	os _ Conjuro£ç	onjuros Adicionales	s 🗆 🗆 🗆					
de Conjur	ros	al Día	a Base	- 8 - 12			- - 4			
		0		SAB SAB SAB SAB			4			
		1								
		2								
		3					- 5			
		4					_			
		5								
		6					_			
		7					<b>–</b> 6			
		8					_			
9										
CD Salv	de Con	·								
Concentra	ación	- :	SAB +	Nivel de Lanzador			<b>- 7</b>			
			A NATURA				_			
□ COMPAÑERO ANIMAL <b>X</b> DOMINIO										
							_ 0			
Poder Con		)		Poder Concedido			_ 8			
Nivel				Nivel						
							_			
- 8				8			_ 9			
al o				Usos al día		PERGAMINOS	M		POCIONES	<i>,</i>
*		EMPATIA	SALVAJE	#		I LICAMIIVO			TOGIONES	
BONUS E SALVAJE		IPATIA	Nivel de Druida	Misc						
		= CAR	+ +							
		PLAINS TH	RAVELLER							
PLAINS										
BONUS		Nivel de Druid								
		=	÷ 2							
Bonus a Ini	iciativa	a, Saber (geograf	fía), Percepción, S	Sigilo y Superviven	icia en terreno	s acuáticos.				
×		FORMA S	SALVAJE	*						
	Veces al día Veces hoy									