					CONJUROS PREPARADOS					
	S	SHAMA (DRUIDA		aman Nivel			- - 0			
``		·	AMAN	,			_			
Nivel de	9		a Naturaleza							
Druida 1		,	·2 a Saber (Naturaleza) y Supervivencia Impatía salvaje				_			
		Mejora la actitud del animal					1			
2		Zancada Forestal Mueves a través de maleza a vel. normal								
-		y no recibes	daño				_			
			Totem Transformation Adopt an aspect of your totem creature							
3		Pisada sin R					_			
		No deja rastro, si no quiere. Resistir la Atracción de la Naturaleza					2			
4		+4 a salvaciones contra fatas y plantas Forma Salvaje Se transforma en cualquier animal pequeño o med					_			
4					diano		_			
		Totemic Summons								
5			ur totem creature a extra temporary h				- 3			
		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	munidad al veneno)			
9			dos los venenos				_			
15		Cuerpo Etern No envejece,	10 , no puede envejec	er mágicamente						
			JUROS				- 4			
CD Sal	V	CON	uros Coniuro£	onjuros Adicionales	,		4			
de Conju	ros	al Ĉ	Día Base	- 4						
		0		SAB SAB SAB SAB						
		1		7777			- 5			
		2					_)			
		3								
		4								
		5					- 6			
		6					_			
		7								
		8					_			
		9					7			
CD Salv	de Cor	njuro = 10 + SA	B + Nivel de Conju	ro			_ "			
Concentr	ación		= SAB +	Nivel de Lanzador						
V	ÍNC	III O CON	LA NATURA							
			LA NATURA L X DOMINIO				8			
_ 001/			g pomini							
Dada Car		_		D- d 0did-			_			
Poder Cor)		Poder Concedido			9			
Nivel				Nivel						
				9	*	PERGAMINOS	-	*	POCIONES	# (
Us	08			Usos						
al	día			al día						
BONUS I	DE EN		A SALVAJE	# (
SALVAJE		1	Nivel de Druida	Misc						
		= CAR	+	ŀ						
+4 usando	Empa	tía Salvaje con	tu criatura totem							
×										
	V	eces al día	Veces							
Level +2 to	wild s	shape into your	totem creature, -				_			