					CONJUROS PREPARADOS					
							_			
	2	HAMA (DRUIDA)		man livel			<b>– 0</b>			
		(DRUIDA) SHAI		7			_			
Nivel d	-	Sentido de la N								
Druida <b>1</b>	a	,	aturaleza) y Supe :-	rvivencia			_			
		Empatía salvaje Mejora la actitud del animal					- 1			
2		Zancada Forestal Te mueves a través de maleza a vel normal					_ •			
		y no recibes da	año	i vei nomiai			_			
		Totem Transfo Adopt an aspe	ormation ect of your totem	creature						
3		Pisada sin Ras					_			
		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 me			diano		_			
		Totemic Summons								
5		Summon your totem creature as a action, with extra temporary hit p					- 3			
9		Inmunidad al V					_			
-		Cuerpo Eterno								
15			no puede envejec	er mágicamente			_			
		CONJ	UROS				<b>- 4</b>			
CD Sa		Conjur	os _ Conjuro£g	njuros Adicionale	s 🔲 🗆 🗆		_ '			
de Conj	uros	al Día	a Base	3 - 4						
		0		SAB SAB SAB SAB			_			
		1					- 5			
		2					_			
		3		7777						
		5					_			
		6					<b>–</b> 6			
		7					_			
		8								
		9					_			
CD Salv	de Cor	njuro = 10 + SAB	+ Nivel de Coniur				<b>- 7</b>			
				Nivel de			_			
Concent	ración		= SAB +	Lanzador						
		ULO CON L					8			
	/IPAÑI	ERO ANIMAL	<b>★</b> DOMINIO				_			
Poder Concedido Poder Concedido							9			
				Nivel						
Nive					×	PERGAMINOS		×	POCIONES	*
9				00						
	sos día			Usos al día						
×		EMPATIA	SALVAJE	*						
BONUS SALVAJ		APATIA	Nivel de Druida	Misc						
		= CAR	+ +							
+4 usand	o Empa	J tía Salvaje con tu	ı criatura totem						_	
×		FORMA S		*						
	V	eces al día	Veces h							
Level +2 t	o wild:	shape into your to								