					CONJUROS PREPARADOS					
	5	SHAMA		1			_ _ 0			
		(DRUIDA	.)	evel			_			
Nivel de			MAN	*						
Druida		Sentido de la +2 a Saber (N	Naturaleza laturaleza) y Supe	rvivencia			_			
1			Empatía salvaje Mejora la actitud del animal				_			
2		Zancada Forestal					_ 1			
		Mueves a través de maleza a vel. normal y no recibes daño								
		Totem Transf	Totem Transformation							
			opt an aspect of your totem creature							
3		Pisada sin Rastro 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	Se transforma en cualquier animal pequeño o med							
5		Totemic Summons Summon your totem creature as a standard								
,		action, with extra temporary hit					- 3			
9			Inmunidad al veneno Inmune a todos los venenos				_			
		Cuerpo Eterno								
15		No longer age	e, cannot be magic	ally aged			_			
``		CONJ	UROS	-			- 4			
CD Sal		Conju	ros = Conjuros	njuros Adicionales	<u> </u>		_			
de Conju	Iros	al D	ía Base	B - 4 B - 8 B - 12						
		0		SAB SAB SAB SAB SAB						
		1					- 5			
		2								
		3								
		4								
		5					– 6			
		6					_			
		7								
		8								
		9					- 7			
CD Salv	de Cor	njuro = 10 + SAB	3 + Nivel Conjuro				_			
Concentr	ración		= SAB +	Nivel de Lanzador						
v	ÍNC	ULO CON I	LA NATURA	LEZA Z						
□ COMPAÑERO ANIMAL X DOMAIN							_ 8			
Poder Cor	ncedida)		Poder Concedido						
							_ 9			
Nivel				Nivel			_ \			
				9	*	PERGAMINOS	-	*	POCIONES	# (
	30S			Usos						
al	día			al día						
BONUS I	DE EN		A SALVAJE	*						
SALVAJE		1	Nivel de Druida	Misc						
		= CAR	+ +	1						
+4 usando	Empa	tía Salvaje con t	u criatura totem							
`*		FORMA	SALVAJE	*						
	V	eces al día	Veces H							
Level +2 to	o wild :	shape into your	الـالــا totem creature, -2							
			•							