					CONJUROS PREPARADOS					
		SHAMA	N Sha	man }			_			
		(DRUIDA		evel			– 0			
`		SHA	MAN	#						
Nivel de Druida		Sentido de la								
1		+2 a Saber (N Empatía salva	+2 a Saber (Naturaleza) y Supervivencia							
		Mejora la actitud del animal					_ 1			
2		Zancada Forestal Mueves a través de maleza a vel. normal								
		y no recibes d								
		Totem Transformation Adopt 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 en cualquier animal pequeño o med								
"					diano 🗆					
		Totemic Summons								
5		Summon your totem creature as a standard action, with extra temporary hit points					_ _ 3			
		Inmunidad al					_)			
9			os los venenos							
15		No longer age	o e, cannot be magic	ally aged						
CD Sal	lv	Coniu	TUROS ros Coniuro&c	njuros Adicionales			- 4			
de Conju		al Di	ía Base	4 8 5						
		0		SAB SAB SAB SAB						
		1		7777			_ _ 5			
		2		0000			_)			
		3								
		4		000						
		5					_ _ 6			
		6		$\varphi \varphi \varphi$			_ 0			
		7		-						
		8		444						
		9					- 7			
CD Salv	de Cor	njuro = 10 + SAB	B + Nivel Conjuro							
Concentr	ración		= SAB +	Nivel de						
				Lanzador						
VÍNCULO CON NATURALEZA □ COMPAÑERO ANIMAL ★ DOMAIN							8			
□ COM	IPANI	EKU ANIMAL	★ DOMAIN							
Poder Cor							9			
Nivel				Nivel						
					``	PERGAMINOS		Ĭ.	POCIONES	,
S				Usos						
	día			al día						
PONTE	DE ET		A SALVAJE	Ä.						
BONUS I SALVAJE		IPAIIA	Nivel de Druida	Misc						
		= CAR	+ +							
+4 usando	Empa	ı	u criatura totem							
	F-7		SALVAJE	, (
	V	eces al día	Veces h	oy						
eval ±2 +/	o wild .	shane into your	□□□i totem creature, -2							
Level +2 (o wiiu s	mape milo your	totem creature, -Z	other wise						