					CONJUROS PREPARADOS					
	S	SHAMA (DRUIDA		aman Nivel			_ _ o			
×		·	AMAN	7			_			
Nivel de	2	Sentido de la	a Naturaleza							
Druida 1		*	+2 a Saber (Naturaleza) y Supervivencia Empatía salvaje				_			
		Mejora la actitud del animal					- 1			
2		Zancada Forestal Mueves a través de maleza a vel. normal								
		y no recibes daño		vei. Horrilar			_			
			Totem Transformation Adopt an aspect of your totem creature							
		Pisada sin Ra	Pisada sin Rastro				_			
3		No deja rastro, si no quiere.					2			
		Resistir la atracción de la Naturaleza +4 a salvaciones contra fatas y plantas Forma Salvaje Se transforma en cualquier animal pequeño o me					_			
4							_			
-		Totemic Summons								
5		Summon your totem creature as a standard action, with extra temporary hit points					_			
-		Inmunidad al Veneno		nt points			- 3			
9			dos los venenos				_			
15		Cuerpo Etern		cer mágicamente						
<u></u>				cer magicamente			_			
CD Sal	.,	CON	JUROS Caniumo	Çonjuros Adicionales			- 4			
de Conju		al D	oros = Conjuros Día Base	4 ∞ ⊆	·		_			
		0		SAB - SAB - SAB -						
		1		7777			_			
		2					- 5			
		3					_			
		4								
		5					_			
		6					– 6			
		7					_			
		8								
		9					_			
CD Salv	de Cor	njuro = 10 + SAI	 B + Nivel de Conju	_			- 7			
Nivel de							_			
Concentr	ación		= SAB +	Lanzador						
vínculo con naturaleza 🗾							8			
□ COM	PAÑI	ERO ANIMAI	DOMINIC	0			_			
Poder Concedido Poder Concedido							9			
							_ /			
CD Nivel				CD Nivel	X	PERGAMINOS	7	×	POCIONES	* (
Us	os día			Usos al día						
lan v	uiu		A SALVAJE	di did						
BONUS I										
SALVAJE	Ĺ		Nivel de Druida							
		= CAR		+						
+4 usando	Empa		tu criatura totem							
*			SALVAJE	Ž.						
	Ve	eces al día	Veces							
Level +2 to	wild s	shape into your	totem creature, -	2 otherwise						