III	NC	GLE DRUID da Di	vello		INC	ANTESIMI	PREPARA	ΓI	<i>x</i> (
JO	146	Li	vello						
		Livello – 2 = F da Druido – Selv	orma atica			0			
``		DRUIDO	atiou *						
Livello da Druido	n	Senso della natura							
1		+2 a Conoscenza (Natura) e So Empatia selvatica	pravvivenza						
		Migliora l'atteggiamento di un	animale						
2		<b>Jungle Guardian</b> Bonus in jungle terrain				1			
		Andatura nel bosco Muoversi attraverso il sottobosco alla velocità r							
3					bire danni				
		Torrid Endurance							
4		Endure hot; +4 against disease abilities of animals and magica							
		Forma selvatica Trasformazione in un qualunqu	e animale			2			
		piccolo o medio Immunita al veleno							
9	Immune a tutti i tipi di veleno								
13		<b>Verdant Sentinal</b> Cast <i>tree shape</i> at will							
15		Corpo senza tempo				3			
		Non invecchia, nemmeno magi	camente						
``		INCANTESIMI	<b>,</b>						
CD TS Incantesi		Inc. = Inc. al Giorno = Base	+ Inc. Bonus						
		0	SAG - 4 SAG - 4 SAG - 8 SAG - 1			<del> 4</del>			
		1							
		2							
		3							
		4				5			
		5							
		6							
		7							
		8				6			
		9							
CD Salve	 ezza In	c. = 10 + SAG + Liv. Incantesimo							
Concentra	ozion	e = SAG +	Livello						
Concenti			Incantat	or <del>e</del>		<b>——</b> 7			
<b>X</b> 9035		GAME CON LA NATU							
		NO ANIMALE   DOMINIC  gno animale	)						
						8			
Tipo di cre	atura								
ripo di cre	atuld								
1		EMPATIA SELVATICA	<u> </u>			9			
BONUS		EMPATIA SELVATICA							
EMPATI	A SEI	LVATICA Livello da Druido	o Varie	×	PERGAMENE	7	) k	POZIONI	Į.
		= CAR + +							
×		JUNGLE GUARDIAN	*						
JUNGLE BONUS		Livello da Druido							
POMOS		= ÷ 2							
Danua ta C	limb I		n Ctaalth						
		Knowledge (geography), Perceptic e in jungle terrains.	m, steatth						
•		FORMA SELVATICA	*						
	Vol	te al giorno Usato o							
			$\overline{}$						