DESE	RT DRUID da Drui		×	INCAN'	TESIMI I	PREPARA	TI	x (
	Livello 2 _ Eor	ello T						
d	da Druido Selvat		•		— 0			
DIVINITÀ		ENDERO LECULE						
		Call Like						
	PRIMA	******						
Livello	DRUIDO Senso della natura	*						
da Druido	+2 a Conoscenza (Natura) e Sopi	ravvivenza			1			
1 -	Empatia selvatica Migliora l'atteggiamento di un an	imale						
2 -	Desert Native							
2 □	Bonus in desert terrain							
3 🗆	Sandwalker No movement penalty in sandy to	errain			2			
	Desert Ensurance							
4 🗆	Endure hot, reduced need to eat a Wild Shape	and drink						
	Become any small or medium an	imal or vermin						
	Shaded Vision Immune to blinding, dazzling; +2	to caves						
	against gaze attacks, figments a				3			
13 🗆	Dunemeld Become a swirling mass of sand							
	Corpo senza tempo							
15 🗆	Non invecchia, nemmeno magica	mente						
X	INCANTESIMI				4			
CD TS	Inc. = Inc. +	Inc. Bonus						
Incantesimi	al Giorno Base	6 - 4						
	0	SAG SAG SAG SAG						
	1				— 5			
	2							
	3							
	4							
	5				6			
	6							
	7							
	8							
	9				— 7			
CD Salvezza Inc.	. = 10 + SAG + Liv. Incantesimo	Livello						
Concentrazione	= SAG +	Incantate	ore					
LEG	GAME CON LA NATUR	A			8			
	O ANIMALE DOMINIO							
Nome del Compagi	no animale							
Tipo di creatura					9			
ripo di creatura								
E	MPATIA SELVATICA			PERGAMENE		``	POZIONI	x (
BONUS	WILLIAM OLD VILLION							
EMPATIA SELV		Varie						
	= CAR + +							
×	DESERT NATIVE							
DESERT BONUS	Livello da Druido							
	= ÷ 2							
		ion Stoolth						
and Survival while	, Knowledge (geography), Percept in desert terrains.	ivii, steaith						
<u> </u>	FORMA SELVATICA							
Volte	e al giorno Usato ogo							