						подготовленные заклинания						
	1	ΤΙΔ	MAF	Уровень					_			
			уид)	Шамана					0			
×			ШАМ	AH	<b>#</b>							
Уровень Друида			во природ									
1		+2 к навыкам Знание (природа) и Выживание Сочувствие животным		сивание								
		Улучшение отношение животных							1			
2		<b>Лесная Прогулка</b> Передвижение через любой вид подлеска										
			в потери скорости и не получая урона em Transformation									
				of your totem creature								
3		Бесследная Ходьба Не оставлять за собой следы, если только не										
		Устойчивость к Соблазнам Природы			IIDKU HO CI				2			
4		+4 к спасам против фей и растений Дикая форма										
'		<b>Дикая</b> Превр	дикая форма Превращаться в любое маленькое или средне			животное						
_		Totem	Totemic Summons Summon your totem creature as a standard									
5				tem creature as a standard a temporary hit points					3			
9		Имму	нитет к яд	ду								
<u> </u>				з ко всем ядам	-							
15		<b>Бечно</b> Больц	<b>е тело</b> је не стар	еет, не может быть маг	гически с	остарен						
		3A	клин	АНИЯ					4			
КС Спас	ca		Заклинани	ий Базовых Доп. Закл	линания				_			
от заклина	ания		в день		1-8							
		0		MVA								
		1		77					5			
		2										
		3		ļ —								
		4		ļ <u> </u>								
		5		ļ <u></u>					6			
		6		ļ <u> </u>								
		7										
		8										
		9							7			
КС Спас	а от за	аклинані	ия = 10 + М	МУД + Уровень заклина	РИНЕ				4			
Концентр	рация		=		Уровень Заклинат							
		CD G 3	ьспр	иродой								
Х Жив				продои □ сфера					8			
Имя живо												
Вид существа								9				
<u> </u>	СОП	ЕРЕЖ	ИВАН	ИЕ ПРИРОДЕ	<b>*</b>	×	СВИТКИ	*		*	ЗЕЛЬЯ	*
Бонус Д	иког	о сопе										
BONUS Уровень друида Прочее												
	_		AP +	+								
+4 when us	sing W			our totem creature								
				OPMA	-							
И	споль	зований	в День	Использовано сегодня  □□□□								
Level +2 to	wilds	shape int	o your tote	em creature, -2 otherwise	e							