٨٨١	ΤΛ.	ric ppi	IID de De	vello	INCANTESIMI PREPARATI					
AQ	J A .	ΓIC DRU		vello						
		Livello da Druido	- 2 = Fd	orma atica			0			
×		DRUI		atica —						
Livello da Druio		Senso della natu								
1 1		+2 a Conoscenz Empatia selvation	,	pravvivenza						
		Migliora l'attegg		animale						
2		Aquatic Adaptation Bonus while in aquatic terrain					1			
		Natural Swimmer Swim at half land speed								
3										
4		Resist Ocean's Fury +4 to saves against water spells and creatures Forma selvatica Trasformazione in un qualunque animale piccolo								
					□ □ □					
<u> </u>		Trasformazione in un qualunque animale piccolo Seaborn					2			
9		Sottotipo acqua	Sottotipo acquatico, tratti anfibi, nuota a velocità			nza al freddo				
-		Deep Diver								
13		Damage reduction	on, withstand d	eep pressure						
15		Corpo senza ten Non invecchia, r		camente			3			
CD TS	S	INCANT	IESHMII Inc.	, Inc.						
Incantes		al Giorno		+ Bonus _≥						
		0		SAG SAG - SAG - SAG -			4			
		1		7777						
		2								
		3								
		4		4444			5			
		5		+ + +						
		6								
		7		444						
		8		444			6			
		9								
CD Salv	ezza In	c. = 10 + SAG + Liv	v. Incantesimo							
Concent	razion	e =	SAG +	Livello						
	I.F	GAME CON			ore		— 7			
		O ANIMALE								
Poteri Co	ncessi			Poteri Concessi			8			
Livello				Livello						
GO						9				
Usi OOOO Usi							9			
al giorno					K	PERGAMENE		\	POZIONI	<i>"</i>
BONUS		LIVII ATTA OL	LLVAGGIA							
EMPAT	IA SEI	1	ivello da Druido	o Altro						
		= CAR +	•							
*		QUATIC AD	APTATIO	N ,						
AQUATI BONUS	IC	Livello da Druido	0							
			÷ 2							
Bonus to	Initiativ	e, Knowledge (geo		otion. Stealth						
Survival a	nd Swi	m while in aquatic	terrains.	, этошти,						
X .		FORMA SEI	LVATICA	,						
	Vol	te al giorno	Usato o	ggi □						