DRAGON	J SHAMAN Sciamano	×			TO	TEM	DRAG	GON					,	
	Dragone /Draconic Aura		Nero	ַם	Ottone	Bronzo	Rame	0	Verde	Rosso	Argento	Bianco		
AURE KNOWN		Allineamento	» U	□ Blu	0 Ot	B	□ Ra	□ Oro	□ Ve	□ Ro	□ Ar	□ Bi		
	□ Acido □ Elettricità □ Fuoco □ Freddo	gon Che												
Aure Conosc.	□ Altre:													
PLAYERS HANI	D00K 2	* * *			DAG6		A D A-B	TI A IDIT	ON					
□ Energy Shield	pts returned energy damage (when hit in melée)	Dal Livello 3:	t'acqu			DNIC A	ADAP			(er	da			
□ POTERE	Melée damage	ability Dal livello 13:	e sott	quism	Eleme	e sott	limb	e sott	e sott	Seek	Morbi	er attivo)		
□ Presence	Bluff, Diplomacy, Intimidate	Share effect with allies within 30 ft	Respirare sott'acqu (sempre attivo)	Ventriloquism (a volontà)	Endure Elements (a volontà)	Respirare sott'acqu (sempre attivo)	Spider Climb (a volontà)	Respirare sott'acqu (sempre attivo)	Respirare sott'acqu (sempre attivo)	Treasure Seeker (bonus abilità)	Caduta Morbida (a volontà)	Ice Walker (sempre attivo)		
□ Resistenza	× 5 Resistance to selected energy type	Equivalent Level		1	1		2				1			
□ Senses	Listen, Spot, Initiative	CD Salvezza = 10 + CAR + Liv. Equiv.												
☐ Toughness	Riduzione danno /magico	ARMA A SOFFIO												
□ Vigour	Hit points of fast healing (when under half hit points)		opi	Linea di Elettricità		Linea di Elettricità	opi	000	op	000	opp	opp		
DRAGON MAGI			Linea di Acido	di Ele	Line of Fire	di Ele	inea di Acido	Cono di Fuoco	Cono di Acido	Cono di Fuoco	Cono di Freddo	Sono di Freddo		
□ Energy	DC on selected energy type		Linea	Linea	Line o	Linea	Linea	Cono	Cono	Cono	Cono	Cono		
□ Insight	Decipher Script, Knowledge and Spellcraft	0:4-1		Dal livel	lo 4:	□ 9 m	_		Dal liv	vello 4:	□ 4	,5m		
□ POTERE	Caster level to overcome spell resistance	Gittata Dal livello 12: □ 18 r Dal livello 20: □ 36m								rello 12 rello 20	: □ 9 : □ 1			
□ Resolve	Concentration, saves against fear, paralysis and sleep effects	Livello BREATH WEAPON Sciamano REF DAMAGE Dragone SAV								Livello	no		-	
□ Stamina	Constitution checks; Fortitude saves	d6 = (Drage (one ÷ 2	2)	SA	VE DC	= 1	0 + (Dragor (÷ 2) +	COS	
□ Swiftness {	Climb, Jump, Swim	(per										(per	difetto)	
velocità di volare scalare e nuotare		TOUCH OF VITALITY Livello												
		CURARE AL GIORNO		Sciamar Dragon	10			Varie						
		pf =	(2 ×	_	×	CAR) +							
						Punti	Guariti							
DONNIE AVDA	Dragan Chaman													
BONUS AURA MOLTIPLICAT	Dragon Shaman 'ORE Level	Healing Effects Costo (punti ferita												
	= (÷ 5) + 1 (per difetto)	Dazed, Fatigued, Si			24	J							5	
	BACCHETTE	Exhausted, Nausea Cieco, Assordato, A			stunne	1							10 20	
		PEI	RGAN	IENE		*	×		I	POZIC	NI		,	
	# 000000000													
	# 0000000000													
	# 000000000000000000000000000000000000													
	# 000000000000000000000000000000000000													
	A													
	*													
	# 000 000 000													