DRAGON SE					TEM	DRA	GON					,	
	Stule /		Schwarz	n.	Messing	Bronze	Kupfer	p	Ë	+	Silber	Sii	
AURAS KNOWN	CONIC AURA	Gesinnung	Sch	□ Blau	Me	□ Bro	□ Kuj	plo9 🗆	□ Grün	□ Rot	lis 🗆	□ Weiß	
	Säure □ Elektrizität Feuer □ Kälte	1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1											
	Weitere:												
Known		***************************************											
PLAYERS HANDOOK	pts returned energy damage			D	RAC	ONIC A	ADAP	TATI	ON				
Schild × 2	(when hit in melée)	Ab Stufe 3: ☐ Activate	βι		ents	бı	ern	бı	βι	ker nus)			
□ Macht	Melée damage	ability Ab Stufe 13:	atmur ktiv)	quisn	Eleme	atmur ktiv)	kletto	atmur ktiv)	atmur ktiv)	e See itenbo	_	(er ktiv)	
□ Presence	Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern	☐ Share effect with allies	Wasseratmung (immer aktiv)	Ventriloquism (at will)	Endure Elements (at will)	Wasseratmung (immer aktiv)	Spinnenklettern (at will)	Wasseratmung (immer aktiv)	Wasseratmung (immer aktiv)	Treasure Seeker (Fertigkeitenbonus)	Federfall (at will)	Ice Walker (immer aktiv)	
☐ Resistenz × 5	Resistance to selected	within 30 ft	W iii			W :		W iii	W.	T ((ir	
□ Senses	energy type Lauschen, Entdecken, Initiative	Equivalent Level Save DC = 10 + CHA		1	1		2				1		
☐ Toughness	Damage reduction /magic	+ Equivalent level			BR	EATH	WEA	DON					
□ Vigour	Hit points of fast healing			>	DI		VVIL	FON					
- vigoui	(when under half hit points)		-	tricit		tricit	-	٥	pi	e			
Drachenmagie			Line of Acid	of Electricity	Line of Fire	Line of Electricity	Line of Acid	Cone of Fire	Cone of Acid	Cone of Fire	regel	egel	
□ Energy	SG bei gewählter Energieart		ine o	Line o	ine o	ine o	ine o	Sone	Sone	Sone	Kältekegel	Kältekegel	
□ Insight	Schriftzeichen entschlüsseln, Wissund Zauberkunde	ei		Ab Stufe		 □ 9 m			Ab Stu		□ 4		
□ Macht	Caster level to overcome spell resistance	Reichw		Ab Stufe		□ 18 ı			Ab Stu		□ 9 r □ 18		
☐ Resolve	Concentration, saves against	Drachen- Drachen-									0 111		
□ Stamina	fear, paralysis and sleep effects Constitution checks;	BREATH WEAPON schamanen DAMAGE Stufe WURFSG Stufe											
	Fortitude saves	w ₆ = (÷ 2	2)			= 1	0 + (÷ 2) +	KO
□ Swiftness {	Klettern, Springen, Schwimmen Kletternd, fliegend und	(abrunden)											unden)
× 5	schwimmend	×		Dracher		CH O	F VIT	ALITY	Z .				*
		HEILT PRO TAG		schaman Stufe	en		9	onstiges					
		TP =	(2 ×		×	СН) +	onstiges					
		IF				goboil	te Punkto	n	-				
						genen	ie runkti						
f													
AURA BONUS Drag	Healing Effects Cost (healing points)												
= (± 5) + 1 (ab-	Healing Effects Dazed, Fatigued, Si	مادمهمط								Cost (h	ealing	ooints) 5
	runden)	Exhausted, Nausea			Stunne	d							10
ZAU	JBERSTÄBE .	Blinded, Deafened,								••			20
		SCHF	RIFTR	OLLE	N	# (*		'.	ΓRÄN	KE		#
	# 000 000 000 000												
	# 000000000												
	§ " 000 000 000												
	¥ 000 000 000												
	# 000000000000000000000000000000000000												
	# 000 000 000												
	2 000 000 000												
	# 000000000000000000000000000000000000												
	\$ # UUUUUUUU												