DRAGON S					DTEM	DRA	GON					X	
	Stule /		Schwarz	n.	Messing	Bronze	Kupfer	PI	ü	+	Silber	Sii	
AURAS KNOWN	CONIC AURA	Gesinnung	Sch	□ Blau	Me	□ Bro	- Kuj	plo9 🗆	□ Grün	□ Rot	lis 🗆	□ Weiß	
	Säure □ Elektrizität Feuer □ Kälte	**************************************											
Auras	Weitere:	CHAOTIC CHAOTICAL CONTRACTOR OF THE CONTRACTOR O											
Known PLAYERS HANDOOK	2	****											
☐ Energie × 2	pts returned energy damage	Ab Stufe 3:		Γ	ORACO	ONIC A	ADAP	TATI(ON				
Schild	(when hit in melée)	□ Activate ability	bur	E	nents	bur	tern	bur	bur	eker oonus)			
□ Macht	Melée damage	Ab Stufe 13:	ratm aktiv)	oquis	Elem	ratmu aktiv)	nklet	ratmu aktiv)	ratmu aktiv)	re Se	=	Iker aktiv)	
□ 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 energy type	within 30 ft Equivalent Level	> :=	1	ш _©	> =	တ <u>့</u>	> :=	> =	F =	1	2 :=	
□ Senses	Lauschen, Entdecken, Initiative	Save DC = 10 + CHA											
☐ Toughness	Damage reduction /magic	+ Equivalent level BREATH WEAPON											
□ Vigour	Hit points of fast healing			ity		ity							
	(when under half hit points)		pic	of Electricity	re	ectric	pic	ire	cid	ire		-	
Drachenmagie □ Energy	SG bei gewählter Energieart		Line of Acid	of El	Line of Fire	Line of Electricity	ine of Acid	Cone of Fire	Cone of Acid	Cone of Fire	Kältekegel	Kältekegel	
□ Insight	Schriftzeichen entschlüsseln, Wis	Sel Sel	Line	Line	Line	Line	Line	Con	Con	Con	Kält	Kält	
	und Zauberkunde			Ab Stufe		□ 9 m			Ab St		□ 4, □ 9		
□ Macht	Caster level to overcome spell resistance	Reichweite Ab Stufe 12: Ab Stufe 20: 36m Ab Stufe									□ 1		
□ Resolve	Concentration, saves against fear, paralysis and sleep effects	Drachen- Drachen- BREATH WEAPON schamanen REFLEX schama											
☐ Stamina	Constitution checks;	DAMAGE Stufe WURFSG Stufe											
	Fortitude saves Klettern, Springen, Schwimmen	W6 =		÷ 2	2)			= 1	0 + (÷ 2) +	KO
☐ Swiftness		TOUCH OF VITALITY (abrunden)											unden)
	schwimmend			Dracher		CII U	r VII.	ALIII					
		HEILT PRO TAG		schaman Stufe				Sonstiges					
		TP =	(2 ×		×	CH) +						
						geheil	te Punkt	e	-				
													
AURA BONUS Dra MULTIPLIER	Healing Effects Cost (healing points)												
= (÷ 5) + 1 (ab-runden)	Dazed, Fatigued, Si	ckened								0001 (1	icumig	5
		Exhausted, Nausea Blinded, Deafened,			Stunne	d							10 20
ZA	UBERSTÄBE			OLLE	N) k		r	ΓRÄN	KE		20
	¥ 000 000 000	John									IVE		
	# 000 000 000												
	# 000000000												
	3 000 000 000												
	# 000000000000000000000000000000000000												
	ğ 000 000 000												
	# 000 000 000 P												
	# 000000000000000000000000000000000000												