DRAGON	×			TO	TEM	DRAG	GON					,		
	Dragone /		Nero	n	Ottone	Bronzo	Rame	0	Verde	Rosso	Argento	Bianco		
AURE KNOWN		Allineamento	Ne De	□ Blu	0 t	B	□ Ra	□ 0ro	□ Ve	B <sub>0</sub>	□ Ar	□ Bi		
	□ Acido □ Elettricità □ Fuoco □ Freddo	SON CEA						_		_		_		
Aure	□ Altre:	Sold Interes												
Conosc.  PLAYERS HAN	 DOOK 2	₩, <u>*</u> , *							27.					
☐ Energy	x 2 pts returned energy damage (when hit in melée)	Dal Livello 3:	cdı	D		DNIC /	ADAP			,				
Shield  □ POTERE	(when nit in melee)  Melée damage	☐ Activate ability	sott'a	ism	ment	sott'ae vo)	qu	sott'a	sott'a	eeker tà)	rbida	(0)		
□ Presence	Bluff, Diplomacy,	Dal livello 13:  Share effect with allies	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	within 30 ft Equivalent Level	Re	9 E	ப் 1	Re (se	<b>d</b> s	Re (Se	Re (se	T (bo	ى ق 1	98)		
□ 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)		op	Linea di Elettricità		Linea di Elettricità	op	000	op	000	opp	opp		
DRAGON MAGI	IC		di Aci	di Ele	f Fire	di Ele	di Aci	di Fuc	di Aci	di Fuc	di Fre	di Fre		
□ Energy	DC on selected energy type		Linea di Acido	Linea	Line of Fire	Linea	Linea di Acido	Cono di Fuoco	Cono di Acido	Cono di Fuoco	Cono di Freddo	Cono di Freddo		
□ Insight	Decipher Script, Knowledge and Spellcraft	o'iu i		Dal livel	lo 4:	□ 9 m	_		Dal liv	ello 4:	□ 4	,5m		
□ POTERE	Caster level to overcome spell resistance	Gittata		Dal livel Dal livel		□ 18 i				ello 12 ello 20	: □ 9 : □ 1			
□ Resolve	Concentration, saves against fear, paralysis and sleep effects	Livello BREATH WEAPON Sciamano DAMAGE Dragone SAV								Livello Sciama	no			
□ Stamina	Constitution checks; Fortitude saves	d6 = (	Drage	one ÷ 2	2)	SA	VECD	= 1	0 + (	Dragor	÷ 2	) +	COS	
☐ Swiftness {	Climb, Jump, Swim  X 5 Velocità di volare	"										difetto)		
velocità di volare scalare e nuotare		TOUCH OF VITALITY Livello												
		CURARE AL GIORNO		Sciaman	10			Varie						
		pf = (	( 2 ×	_	×	CAR	) +							
						Punt	- Guariti							
BONUS AURA MOLTIPLICAT	Dragon Shaman CORE Level	Healing Effects Costo (punti ferita)												
	= ( ÷ 5 ) + 1 (per difetto)	Dazed, Fatigued, Si										4, 2, 1, 1	5	
	рассиетте	Exhausted, Nauseat Cieco, Assordato, A			Stunne	d							10 20	
	BACCHETTE			MENE		<b>"</b> (	×		I	POZIC	NI_		-	
	# 000 000 000 000 000 000 000 000 000 0													
	ğ 000 000 000													
	# 000000000000000000000000000000000000													
	<del>§</del> 000 000 000													
	# 000000000000000000000000000000000000													
	<del>g</del> 000 000 000													
	# 00000000													
	<u> </u>													
	# 000 000 000													