DRAGON S	SHAMAN Shaman		* TOTEM DRAGON											
	RA DRACÔNICA	-1	Negro	Azul	Brass	Bronze	Cobre	Ouro	Verde	Vermelho	Prata	Branco		
AURAS CONHECII		Alinhamento	Z	∀ □		B _		0	>	>		B _		
	□ Fogo □ Gelo	SI CA												
Auras	□ Outro;	Galling.				\$ \$ \$,0%0	
Known PLAYERS HANDOO														
☐ Escudo de Energ	pts returned energy damage	5 1 10		AI	DAPT	,	DRA							
	(when hit in melée)	From Level 3: Ativar habilidade	Água	ou	ents	Água		Água	Água	ker				
□ Poder	Dano Corpo a Corpo	From Level 13:	r na a	guisi	Elem	r na a	Climb	r na , ativo)	r na , ativo)	e See	Fall	ker ativo)		
□ Presence	Blefar, Diplomacia, Intimidar	☐ Share effect with allies	Respirar na Água (sempre ativo)	Ventriloquismo (at will)	Endure Elements (at will)	Respirar na Água (sempre ativo)	Spider Climb	Respirar na Água (sempre ativo)	Respirar na Água (sempre ativo)	Treasure Seeker (skill bonus)	Feather Fall (at will)	Ice Walker (sempre ativo)		
□ Resistance	× 5 Resistência ao tipo de energia se	within 30 ft	Re (Se			Re		Be (Se	Re (Se	T &		(Se		
		Equivalent Level Save DC = 10 + CHA		1	1		2				1	1		
☐ Senses ☐ Toughness ☐	Ouvir, "Local", Inicativa Redução de Dano Magico	+ Equivalent level			DD:	CATT	TYZEA	DOM						
		BREATH WEAPON												
□ Vigour	Hit points of fast healing (when under half hit points)			ricity		ricity		0	9	0				
DRAGON MAGIC		11	Acid	Elect	Fire	Elect	Acid	e Fog	e Ácio	e Fog	lacial	lacial		
□ Energia	DC on selected energy type		Line of Acid	Line of Electricity	Line of Fire	Line of Electricity	Line of Acid	Cone de Fogo	Cone de Ácido	Cone de Fogo	Cone Glacial	Cone Glacial		
□ Insight	Decipher Script, Knowledge						:5	ပိ						
□ Poder	and Spellcraft Caster level to overcome	Alcance		rom leve rom leve		□ 9m □ 18n	n			level 4: level 12	□ 4 2: □ 9			
	spell resistance		F	rom leve	el 20:	□ 36n	n		From	level 20	D: 🗆 1	8m		
□ Resolve	Concentration, saves against fear, paralysis and sleep effects	BREATH WEAPON	Dragon BREATH WEAPON Shaman TESTE REFLEXOCD								n an			
□ Stamina	Teste de Constituição; Teste de F	DAMAGE crtitude	Leve	I	\					Level		`		
	Escalar, Saltar, Nadar	d6 = (÷ 2)			= 1	0 + (÷ 2) + [CON	
□ Swiftness {	Velocidade de Escalar, Voar e Nac	dar			m 011			A T TONY			(A	Arredond	a para E	
		_		Dragon	100	CHU	F VIT.	ALITY	Ĺ				_	
		CURA POR DIA		Shaman Level				Outros						
		- (2 ×	Level	×	CAR) +	outroo						
		hp] - \				D	. ' _		-					
						Pontos	s Curado	S					_	
	<u> </u>	1 [
	Dragon Shaman)												
MULTIPLIER	Level	Efeitos de cura									Cost (h	ealing	points)	
= (÷ 5) + 1 (Round down)	Dazed, Fatigued, Sid Exhausted, Nauseat		2 hanns	tunner	ı							5 10	
	VARINHAS	Blinded, Deafened,			tunnec	4							20	
		PER	GAMI	NHOS		"	*			POÇÕ	ES		,	
	6 de la composición del composición de la compos													
	A	1												
		_												
	A # 000 000 # 648	J												
	8 22 22 22													
	84 # 00000000000000000000000000000000000													
	A	1												
	AA]												
	0													
	% # 00000000000													
	A 48 00000000000000000000000000000000000	_												