DRAGON	×	TOTEM DRAGON											
	DRACONIC AURA		Nero	n	Ottone	Bronzo	Rame	Oro	Verde	Rosso	Argento	Bianco	
AURE KNOWN		Allineamento	Ne De	□ Blu	0 Ot	B	□ Ra	0 0	□ Ve	□ Ro	□ Ar	□ Bi	
	□ Acido □ Elettricità □ Fuoco □ Freddo	SON CONTRACT									♦ ♦		
Aure Conosc.	□ Altre:	color in the second											
PLAYERS HAN	 DOOK 2	₩ ×			D.A.C.		A D.4-	TARE	211				
☐ Energy Shield	x 2 pts returned energy damage (when hit in melée)	Dal Livello 3:	acdr	1		ONIC A	ADAP			-	g		
□ POTERE	Melée damage	☐ Activate ability	sott'a	uism	lement	sott'a	imb	e sott'a	sott'a	Seeke Ilità)	lorbida	er ttivo)	
□ Presence	Bluff, Diplomacy, Intimidate	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) S ©	<u>ந</u> ்	B _S	ර ල 2	Re (SE	Re (St	J (q)	ပိ <u>ဇ</u> 1	<u>0</u>	
□ 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)		qo	Linea di Elettricità		Linea di Elettricità	9	00	0	00	op	op	
DRAGON MAGI	IC		li Acid	li Elet	Fire	li Elet	li Acio	i Fuo	i Acid	i Fuo	i Fred	i Fred	
□ Energy	DC on selected energy type		Linea di Acido	inea c	Line of Fire	inea c	Linea di Acido	Cono di Fuoco	Cono di Acido	Cono di Fuoco	Cono di Freddo	Cono di Freddo	
□ Insight	Decipher Script, Knowledge and Spellcraft			Dal livel	lo 4:	□ 9 m	_	0	Dal liv	ello 4:	□ 4	,5m	
□ POTERE	Caster level to overcome spell resistance	Gittata		Dal livel Dal livel		□ 18 r				rello 12 rello 20	: □ 9 : □ 1		
□ Resolve	Concentration, saves against fear, paralysis and sleep effects						ELESSI			Livello Sciama			
□ Stamina	Constitution checks; Fortitude saves	$\frac{\text{DAMAGE}}{\text{d6}} = \left(\frac{1}{2}\right)$	Drag	one ÷ 2	2)	TS	DC	= 1	o + (Dragon	e ÷ 2) +	COS
☐ Swiftness {	Climb, Jump, Swim	uo ((per difetto)										
	× 5 Velocità di volare scalare e nuotare	×	F VIT	ALITY					,				
		CURARE AL GIORNO		Livello Sciamar Dragon	10			Altro					
		pf = (2 ×	_	×	CAR) +	71110					
		F				Punti	Guariti						
													(
BONUS AURA MOLTIPLICAT	Dragon Shaman FORE Level	Healing Effects Costo (punti ferita)											
	= (; 5) + 1 (per difetto)	Dazed, Fatigued, Sig											5
	BACCHETTE	Exhausted, Nauseat Cieco, Assordato, A			Stunne	d							10 20
	DITOGLIE I I	PER	RGAN	IENE		,	×		F	POZIC	NI		,
	# 000000000												
	\(\begin{align*} \text{\text{\$\color{1}{\text{\$\color{1}{\text{\$\color{1}{\text{\$\color{1}{\colo												
	# 000000000000000000000000000000000000												
	§ 000 000 000												
	# 000000000000000000000000000000000000												
	g 000 000 000												
	# 000000000000000000000000000000000000												
	<u> </u>												
	# 000 000 000												