

CLASSE DE PRESTÍGIO  
CONFEDERATE  
PANTHER  
WARRIOR

Panther  
Warrior  
Level

FORMA SELVAGEM

Nível da Forma Selvagem  
Druída

Panther  
Warrior  
Level

Vezes por dia

Hoje

= + +

PANTHER WARRIOR	
Nível	
1	<input type="checkbox"/> { Forma Selvagem (Somente Felino) Heroic Combat +1
2	<input type="checkbox"/> Feline Fighting
3	<input type="checkbox"/> { Scent Heroic Combat +2
4	<input type="checkbox"/> Feline Leap
5	<input type="checkbox"/> { Weapon Pounce Heroic Combat +3

HEROIC COMBAT

ATAQUE BÔNUS

+

DANO BÔNUS

+

=

FELINE FIGHTING

Nível

2

Take no penalty for fighting while prone

SCENT

Nível

3

SCENT ABILITY  
DURATION

Panther  
Warrior  
Level

Mins.

=

FELINE LEAP

Nível

4

Stand from prone without provoking  
any attacks of opportunity.

WEAPON POUNCE

Nível

5

Charge with two weapons and make a full attack.

FORMA SELVAGEM

Habilidades

Pontos de  
Habilidade

Item  
Bônus

Bônus Tem  
Habilidade

Modificador de  
Habilidade

FOR

DES

CON

Mod. = (Pontos de habilidade - 10) ÷ 2

COMBATE

INICIATIVA BÔNUS

Outros

INIC

=

DES

+

VELOCIDADE

Deslocamento Temporário

m

m²

m

m²

MANOBRAS

MANOBRA DE COMBATE

Modificador de  
Tamanho

Bônus

BMC

=

+ FOR

+

MANOBRA DE COMBATE

DEFENSIVA

Modificador de  
Tamanho

Modificador de  
Equilíbrio

Modificador de  
Deflexão

Bônus

Base de Ataque

Modificador de  
Tamanho

Outros

DMC

=

10

+

FOR

+

DES

+

BBA

+

+

CLASSE DE ARMADURA

Armadura  
Natural

Modificador de  
Tamanho

Outros

CLASSE DE ARMADURA

CA

=

10

+

DES

+

DESPREVINIDO CLASSE DE ARMADURA

CA

=

10

/

+

TOQUE CLASSE DE ARMADURA

CA

=

10

+

DES

/

+

CA Temporária

Resistência Mágica

Redução de Dano

CA

/

HABILIDADE ESPECIAL

ATAQUES

Tipo da Criatura

Modificador de  
Tamanho

Alcance

Bônus de Ataque

Dano

Crítico

m

m²

Alcance

Bônus de Ataque

Dano

Crítico

m

m²

Alcance

Bônus de Ataque

Dano

Crítico

m

m²

Alcance

Bônus de Ataque

Dano

Crítico

m

m²

TESTES

Base

Outros

Fortitude

Resistência

FORT

=

CON

+

REFLEXO RESISTÊNCIA

REF

=

DES

+