

CLASE DE PRESTIGIO CONFEDERATE PANTHER WARRIOR

Panther
Warrior
Level

FORMA SALVAJE			
Wildshaper Level	Nivel de Druida	Panther Warrior Level	
<input type="text"/>	=	+	+
			Veces al día <input type="text"/>
			Veces hoy <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

PANTHER WARRIOR	
Nivel 1	<input type="checkbox"/> Wild Shape (Feline only) Heroic Combat +1
Nivel 2	<input type="checkbox"/> Feline Fighting
Nivel 3	<input type="checkbox"/> Scent Heroic Combat +2
Nivel 4	<input type="checkbox"/> Feline Leap
Nivel 5	<input type="checkbox"/> Weapon Pounce Heroic Combat +3

HEROIC COMBAT	
ATAQUE BONUS	+ <input type="text"/>
DAÑO BONUS	+ <input type="text"/>
} = <input type="text"/>	

FELINE FIGHTING	
Nivel 2	Take no penalty for fighting while prone

SCENT	
Nivel 3	SCENT ABILITY DURACIÓN <input type="text"/> mins = <input type="text"/>

FELINE LEAP	
Nivel 4	Stand from prone without provoking any attacks of opportunity.

WEAPON POUNCE	
Nivel 5	Charge with two weapons and make a full attack.

FORMA SALVAJE	
Tipo de criatura	Mod Tamaño <input type="text"/>

CARACTERÍSTICAS		
Puntuación de Bonif Característica Objeto	Bonus Temp	Modif Caract.
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

COMBATE	
BONUS INICIATIVA	Misc
INIC = DES + <input type="text"/>	

VELOCIDAD	
<input type="text"/> , <input type="text"/> c	Vel Temp <input type="text"/> , <input type="text"/> c

MANOEUVRES	
BON MANIOBRA DE COMBATE	Mod Tamaño
BMC = Ataque Base + FUE + <input type="text"/>	

DEFENSA DE MANIOBRA DE COMBATE	
DMC = 10 + FUE + DES + <input type="text"/>	

CLASE DE ARMADURA	
CLASE DE ARMADURA	Armadura Natural Mod Tamaño Misc
CA = 10 + DES + <input type="text"/>	
CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO	
CA = 10 / <input type="text"/>	
CLASE DE ARMADURA TOQUE	
CA = 10 + DES / <input type="text"/>	

CLASE DE ARMADURA	
CA Temp Resistencia a conjuros	Reducción Daño
CA <input type="text"/>	/ <input type="text"/>

APTITUDES ESPECIALES	
<input type="text"/>	
<input type="text"/>	

ATAQUES			
Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Mod de Esquiva	Mod de Desvío	Bonificador de Ataque Base	Mod Tamaño Misc
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

SALVACIONES	
SALVACIÓN DE FORTALEZA	Base Misc
FORT = CON + <input type="text"/>	
SALVACIÓN REFLEJOS	
REF = DES + <input type="text"/>	