

PRESTIGEKLASSE  
CONFEDERATE  
**PANTHER  
WARRIOR**

Panther  
Warrior  
Level

**PANTHER WARRIOR**

- Stufe  
1 ☐ { Tiergestalt (nur Katzenartige)  
Heroic Combat +1
- 2 ☐ Feline Fighting
- 3 ☐ { Scent  
Heroic Combat +2
- 4 ☐ Feline Leap
- 5 ☐ { Weapon Pounce  
Heroic Combat +3

**HEROIC COMBAT**

**ANGRIFF**

BONUS BONUS  
+

SCHADENS- BONUS =

+

}

}

**FELINE FIGHTING**

- Stufe  
2 Take no penalty for fighting while prone

**SCENT**

- Stufe  
3 **SCENT ABILITY** Panther  
DAUER Warrior  
Level  
min. =

**FELINE LEAP**

- Stufe  
4 Stand from prone without provoking  
any attacks of opportunity.

**WEAPON POUNCE**

- Stufe  
5 Charge with two weapons and make a full attack.

**TIERGESTALT**

Wildshaper  
Level

Druiden-  
stufe

Panther  
Warrior  
Level

Anzahl pro Tag

Heute verwendet

= + +

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**TIERGESTALT**

Art



Größen-  
modifikator

**ATTRIBUTSWERTE**

AttributsGegenstands- Temp. Attributs-  
wert Bonus Bonus modifikator

ST  
GE  
KO

Modifier = (Ability Score - 10) ÷ 2

**KAMPF**

INITIATIVE BONUS Sonstiges

INIT = GE +

BEWEGUNGSRATE Temp.

m Fe m Fe

**MANOEUVRES**

KAMPFMANÖVER  
BONUS

Größen-  
modifikator

KMB = Grund-  
angriff + ST +

KAMPFMANÖVER  
VERTEIDIGUNG

KMV = 10 + ST + GE + + + GAB + +

Ausweich- Ablenkungs- Grund- Größen-  
modifikator modifikator angriffsbonus modifikator Sonstiges

**RÜSTUNGSKLASSE**

RÜSTUNGSKLASSE

Natürliche  
Rüstung

Größen-  
modifikator

Sonstiges

RK = 10 + GE + - +

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 / + - +

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 + GE / - +

Temp. RK

ZauberresistenzSchadensreduzierung

RK

/

**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

**ANGRIFFE**

Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritisch  
m Fe

Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritisch  
m Fe

Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritisch  
m Fe

Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritisch  
m Fe

**RETTUNGSWÜRFE**

ZÄHIGKEIT GrundbonusSonstiges  
RETTUNGSWURF

ZÄH = KO + +

REFLEX RETTUNGSWURF

REF = GE + +