

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 <table><tr><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td></tr><tr><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td></tr><tr><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td></tr></table>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>												
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<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
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 BONUS	
+ <input type="text"/>	} = <input type="text"/>
DAÑO BONUS	
+ <input type="text"/>	

FELINE FIGHTING	
Nivel	
2	Take no penalty for fighting while prone

SCENT	
Nivel	
3	SCENT ABILITY DURACIÓN
	Panther Warrior Level
<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 

CARACTERÍSTICAS		
Puntuación de Bonif Característica Objeto	Bon 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"/>
Modificador = (Punt. Caracte. - 10) ÷ 2		

COMBATE	
BONUS INICIATIVA	Misc
INIC = DES + <input type="text"/>	
VELOCIDAD	Vel Temp
<input type="text"/> , c	<input type="text"/> , c

MANOEUVRES	
BONUS MANIOBRA DE COMBATE	Mod Tamaño
BMC = Ataque Base + FUE + 	
DEFENSA MANIOBRA DE COMBATE	
DMC = 10 + FUE + DES + <input type="text"/>	+ <input type="text"/>

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

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

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

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