

KLASA PRESTIOWA
CONFEDERATE
PANTHER
WARRIOR

Panther
Warrior
Level

KSZTAŁT NATURY

Wildshaper
Level

Poziom
Druida

Panther
Warrior
Level

Użyć na dzień

Użyć dzisiaj

= + +

<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

Poziom

1

☐

Wild Shape (Feline only)
Heroic Combat +1

2

☐

Feline Fighting

3

☐

Scent
Heroic Combat +2

4

☐

Feline Leap

5

☐

Weapon Pounce
Heroic Combat +3

HEROIC COMBAT

ATAK PREMIA

+

UNIKI PREMIA

+



=

FELINE FIGHTING

Poziom

2

Take no penalty for fighting while prone

SCENT

Poziom

3

SCENT ABILITY
CZAS TRWANIA

Panther
Warrior
Level

min

=

FELINE LEAP

Poziom

4

Stand from prone without provoking
any attacks of opportunity.

WEAPON POUNCE

Poziom

5

Charge with two weapons and make a full attack.

KSZTAŁT NATURY

Typ Potwora



Modyfikator
z Rozmiaru

ATRYBUTY

Wartość Premia Tymczasowa Modyfikator
Atrybutu Przedmiotu Premia z Atrybutu

S

ZR

BD

Modyfikator = (Wartość Atrybutu - 10) / 2

WALKA

INICJATYWA PREMIA

Inne

INIC = ZR +

Szybkość

Tymczasowa Prędkość

m cm

m cm

MANEWRY

MANEWRY BOJOWE
PREMIA

Modyfikator
z Rozmiaru

PMB = Bazowa Premia + S +

MANEWR BOJOWY
OBRONA

OMB = 10 + S + ZR + + + + BPA +

KLASA PANCERZA

KLASA PANCERZA

Naturalny
Pancerz

Modyfikator
z Rozmiaru

Inne

KP = 10 + ZR + -

NIEPRZYGOTOWANY KLASA PANCERZA

KP = 10 / + -

DOTYK KLASA PANCERZA

KP = 10 + ZR / -

Tymczasowa Odporność na Czary Redukcja Obrażeń

KP /

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

ATAKI

Zasięg

Premia do ataku

Obrażenia

Krytyk

m

cm

Zasięg

Premia do ataku

Obrażenia

Krytyk

m

cm

Zasięg

Premia do ataku

Obrażenia

Krytyk

m

cm

Zasięg

Premia do ataku

Obrażenia

Krytyk

m

cm

Premia
z Uników

Modyfikator
z Odbicia

Bazowa
Premia do Ataku

Modyfikator
z Rozmiaru

Inne

RZUTY OBRONNE

WYTRWAŁOŚĆ RZUT OBRONNY

WYTR = BD + +

REFLEKS Rz. Obr.

REF = ZR + +