

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
+

DAMAGE BONUS
+

} =

FELINE FIGHTING

- Stufe
2 Take no penalty for fighting while prone

SCENT

- Stufe
3 SCENT ABILITY
DAUER Panther
Warrior
Level
mins =

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

TIERGESTALT

Art



Größen-
modifikator

ATTRIBUTSWERTE

Attributs- Gegenstands- Temp. Attributs-
wert Bonus Bonus modifikator

ST
GE
KO

Modifizer = (Ability Score - 10) ÷ 2

KAMPF

INITIATIVE BONUS Sonst. Mod.

INIT = GE +

BEWEGUNGSRATE Temp.

m Fe m Fe

MANOEUVRES

KAMPFMANÖVER
BONUS

Größen-
modifikator

KMB = Grund-
angriff + ST +

KAMPFMANÖVER-
DEFENCE

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

Ausweich- Ablenkungs-
modifikator modifikator

Grund-
Angriffsbonus

Größen-
modifikator Sonst. Mod.

RÜSTUNGSKLASSE

RÜSTUNGSKLASSE

Natürliche
Rüstung

Größen-
modifikator

Sonst. Mod.

RK = 10 + GE + - +

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 / + - +

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 + GE / - +

Temp. RK

Zauberresistenz Schadensreduzierung

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 SAVE

Basis Sonst. Mod.

ZÄH = KO + +

REFLEX SAVE

REF = GE + +