

PRESTIGE CLASS
CONFEDERATE
**PANTHER
WARRIOR**

Panther
Warrior
Level

FORMA SELVATICA

Wildshaper
Level

Livello
da Druido

Panther
Warrior
Level

Volte al giorno

Usato oggi

= + +

<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

Livello

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

ATTACCO BONUS

+

DANNO BONUS

+

} =

FELINE FIGHTING

Livello

2

Take no penalty for fighting while prone

SCENT

Livello

3

**SCENT ABILITY
DURATION**

Panther
Warrior
Level

min

=

FELINE LEAP

Livello

4

Stand from prone without provoking
any attacks of opportunity.

WEAPON POUNCE

Livello

5

Charge with two weapons and make a full attack.

FORMA SELVATICA

Tipo di creatura



Modificatore di Tag

CARATTERISTICHE

Punteggio
Caratteristica

Bonus
oggetto

Bonus
Temp

Mod.

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	FOR
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	DES
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	COS

Modifier = (Ability Score - 10) ÷ 2

COMBATTIMENTO

BONUS INIZIATIVA:

Altro

INIZ = **DES** +

VELOCITÀ

Velocità Temp.

 m q m q

MANOVRE

**BONUS A MANOVRA
IN COMBATTIMENTO**

Modificatore di Taglia

BMC = + **FOR** +

**DIFESA DA MANOVRA
IN COMBATTIMENTO**

DMC = 10 + **FOR** + **DES** +

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA

ArmatModificatore di Taglia
Naturale Altro

CA = 10 + **DES** +

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

CA = 10 / +

A CONTATTO CLASSE ARMATURA

CA = 10 + **DES** / +

CA Temp.

Res. Incantesimi Riduzione del danno

/

ABILITÀ SPECIALI

ATTACCHI

Gittata

Bonus di attacco

Danno

Critico

m

q

Gittata

Bonus di attacco

Danno

Critico

m

q

Gittata

Bonus di attacco

Danno

Critico

m

q

Gittata

Bonus di attacco

Danno

Critico

m

q

Modificatore Schivare

Modificatore Deviazione

Bonus Attacco Base

Modificatore di Taglia

Altro

DMC = 10 + **FOR** + **DES** + + + + **BAB** +

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA

ArmatModificatore di Taglia
Naturale Altro

CA = 10 + **DES** +

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

CA = 10 / +

A CONTATTO CLASSE ARMATURA

CA = 10 + **DES** / +

CA Temp.

Res. Incantesimi Riduzione del danno

/

ABILITÀ SPECIALI

TIRI SALVEZZA

TEMPRA SALVEZZA

Base Altro

TEM = **COS** +

RIFLESSI SALVEZZA

RIF = **DES** +