

# 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 <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
Nivel 2	<input type="checkbox"/> Feline Fighting
Nivel 3	<input type="checkbox"/> { Scent Heroic Combat +2
Nivel 4	<input type="checkbox"/> Feline Leap
Nivel 5	<input type="checkbox"/> { Weapon Pounce Heroic Combat +3

HEROIC COMBAT	
ATAQUE BONUS	<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 <input type="text"/> mins =

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 <input type="text"/>

CARACTERÍSTICAS			
Puntuación de Bonif Característica Objeto	Bonus Temp	Modif Caract.	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	FUE
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	DES
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CON
Modificador = (Punt. Caracte. - 10) ÷ 2			

COMBATE			
BONUS INICIATIVA Misc			
INIC	=	DES	+
VELOCIDAD Vel Temp <input type="text"/>			
MANOEUVRES			
BON MANIOBRA DE COMBATE Mod Tamaño			
BMC	=	Ataque Base	+ FUE +
DEFENSA DE MANIOBRA DE COMBATE			
DMC	=	10 + FUE + DES +	

CLASE DE ARMADURA		SALVACIONES	
CLASE DE ARMADURA	Armadura Natural Mod Tamaño Misc	SALVACIÓN DE FORTALEZA	Base Misc
CA	= 10 + DES +	FORT	= CON +
CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO	CA = 10 / +	SALVACIÓN REFLEJOS	REF = DES +
CLASE DE ARMADURA DE TOQUE	CA = 10 + DES /		

APTITUDES ESPECIALES	
CA Temp Resistencia a Conjuro	Reducción Daño
CA	/