

LICÁNTROPO FORMA HÍBRIDA

CARACTERÍSTICAS

| Base | Animal | Modificador | Temp |
|------|--------|-------------|------|
| FUE | FUE | FUE | |
| DES | DES | DES | |
| CON | CON | CON | |
| INT | INT | INT | |
| SAB | SAB | SAB | |
| CAR | CAR | CAR | |

Usa tu puntuación base o la animal, la que sea mayor

| VELOCIDAD | Vel Temp |
|-----------|----------|
| ' c | ' c |
| Nadar | Trepar |
| ' c | ' c |

PRESA

BON A PRESA = $\text{BAB} + \times 4 + \text{FUE} +$

CLASE DE ARMADURA

| CLASE DE ARMADURA | Armadura Natural | Mod Tamaño | Modif. Misc |
|--------------------------------|------------------|----------------|-------------|
| CA | = 12 + DES + | - | + |
| CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO | CA | = 12 / + | - |
| CLASE DE ARMADURA TOQUE | CA | = 12 + DES / - | + |

| CA Temp | Resistencia a conjuros | Reducción Daño |
|---------|------------------------|----------------|
| CA | / plata | |

APTITUDES ESPECIALES

| | |
|--|--|
| | |
| | |
| | |

| Tipo de criatura | Mod Tamaño |
|------------------|------------|
| | |

ATAQUES

| Alcance | Bon de Ataque | Daño | Crítico |
|---------|---------------|------|---------|
| ' c | | | |
| Alcance | Bon de Ataque | Daño | Crítico |
| ' c | | | |
| Alcance | Bon de Ataque | Daño | Crítico |
| ' c | | | |
| Alcance | Bon de Ataque | Daño | Crítico |
| ' c | | | |

BON A PRESA = $\text{BAB} + \times 4 + \text{FUE} +$

SALVACIONES

| SALVACIÓN DE FORTALEZA | Base | Misc | Temp |
|------------------------|---------|---------|------|
| FORT | = CON + | + | |
| SALVACIÓN VOL | VOL | = SAB + | + |

LICÁNTROPO

| |
|---|
| +2 SABy -2 CAR en las tres formas. |
| Change shape as a standard action. |
| <input type="checkbox"/> LICÁNTROPO NATURAL |
| Reducción de Daño: 10 / plata |
| <input type="checkbox"/> LICÁNTROPO AFLIGIDO |
| Reducción de Daño: 5 / plata |
| Change shape given a fortitude save: |
| a Híbrido o forma Animal: CD 15 |
| a forma Humanoide: CD 20 |
| Luna Llena |
| CD 10 |
| CD 25 |
| Vuelve a forma base al amanecer o tras 8 horas descanso |

LICÁNTROPO FORMA ANIMAL

CARACTERÍSTICAS

| Base | Animal | Modificador | Temp |
|------|--------|-------------|------|
| FUE | FUE | FUE | |
| DES | DES | DES | |
| CON | CON | CON | |
| INT | INT | INT | |
| SAB | SAB | SAB | |
| CAR | CAR | CAR | |

Usa tu puntuación base o la animal, la que sea mayor

| VELOCIDAD | Vel Temp |
|-----------|----------|
| ' c | ' c |
| Nadar | Trepar |
| ' c | ' c |

PRESA

BON A PRESA = $\text{BAB} + \times 4 + \text{FUE} +$

CLASE DE ARMADURA

| CLASE DE ARMADURA | Armadura Natural | Mod Tamaño | Modif. Misc |
|--------------------------------|------------------|----------------|-------------|
| CA | = 12 + DES + | - | + |
| CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO | CA | = 12 / + | - |
| CLASE DE ARMADURA TOQUE | CA | = 12 + DES / - | + |

| CA Temp | Resistencia a conjuros | Reducción Daño |
|---------|------------------------|----------------|
| CA | / plata | |

APTITUDES ESPECIALES

| | |
|--|--|
| | |
| | |
| | |

| Tipo de criatura | Mod Tamaño |
|------------------|------------|
| | |

ATAQUES

| Alcance | Bon de Ataque | Daño | Crítico |
|---------|---------------|------|---------|
| ' c | | | |
| Alcance | Bon de Ataque | Daño | Crítico |
| ' c | | | |
| Alcance | Bon de Ataque | Daño | Crítico |
| ' c | | | |
| Alcance | Bon de Ataque | Daño | Crítico |
| ' c | | | |

BON A PRESA = $\text{BAB} + \times 4 + \text{FUE} +$

SALVACIONES

| SALVACIÓN DE FORTALEZA | Base | Misc | Temp |
|------------------------|---------|---------|------|
| FORT | = CON + | + | |
| SALVACIÓN VOL | VOL | = SAB + | + |

LICÁNTROPO

| |
|---|
| CAMBIAR FORMA |
| El equipo no se funde entre la forma Humanoide y la Híbrida, pero sí con la forma Animal. |
| MALDICIÓN DE LICANTROPÍA |
| Un mordisco de un licántropo natural aflige a la víctima con licantropía afligida |
| CD 15 para negar |
| Una dosis de acónito concede otra Salv. Fortaleza. |
| EMPATÍA LICANTRÓPICA |
| Puede comunicarse con animales relacionados. |
| +4 a Diplomacia para alterar la actitud del animal |