

LYKANTHROP MISCHGESTALT

ATTRIBUTSWERTE

Grundbonus	Tier		Modifikator	Temp.
ST	ST	+ 2	ST	
GE	GE		GE	
KO	KO	+ 2	KO	
IN	IN		IN	
WE	WE	+ 2	WE	
CH	CH	- 2	CH	

Nutze die Attributswerte deiner Basiskreatur oder des

BEWEGUNGSRATE

Temp.	
m	Fe

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER BONUS

$$\text{KMB} = \text{Grund-angriff} + \text{ST} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstiges}$$

KAMPFMANÖVER VERTEIDIGUNG

$$\text{KMV} = 10 + \text{ST} + \text{GE} + \text{Ausweich-modifikator} + \text{Ablenkungs-modifikator} + \text{Grund-angriffsbonus} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstiges} + \text{Moral-bonus}$$

RÜSTUNGSKLASSE

$$\text{RK} = 12 + \text{GE} + \text{Natürliche Rüstung} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstige Modifikatoren} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{RK} = 12 + \text{GE} + \text{Natürliche Rüstung} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstige Modifikatoren} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{RK} = 12 + \text{GE} + \text{Natürliche Rüstung} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstige Modifikatoren} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{RK} = 12 + \text{GE} + \text{Natürliche Rüstung} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstige Modifikatoren} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{RK} = 12 + \text{GE} + \text{Natürliche Rüstung} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstige Modifikatoren} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{RK} = 12 + \text{GE} + \text{Natürliche Rüstung} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstige Modifikatoren} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{RK} = 12 + \text{GE} + \text{Natürliche Rüstung} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstige Modifikatoren} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

BESONDERE FÄHIGKEITEN

$$\text{RK} = 12 + \text{GE} + \text{Natürliche Rüstung} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstige Modifikatoren} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{RK} = 12 + \text{GE} + \text{Natürliche Rüstung} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstige Modifikatoren} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{RK} = 12 + \text{GE} + \text{Natürliche Rüstung} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstige Modifikatoren} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{RK} = 12 + \text{GE} + \text{Natürliche Rüstung} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstige Modifikatoren} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

Art



Größen-modifikator

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

$$\text{ZÄH} = \text{KO} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{ZÄH} = \text{KO} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{ZÄH} = \text{KO} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{ZÄH} = \text{KO} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{ZÄH} = \text{KO} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{ZÄH} = \text{KO} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{ZÄH} = \text{KO} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{ZÄH} = \text{KO} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{ZÄH} = \text{KO} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{ZÄH} = \text{KO} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{ZÄH} = \text{KO} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{ZÄH} = \text{KO} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{ZÄH} = \text{KO} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

LYKANTHROP TIERGESTALT

ATTRIBUTSWERTE

Grundbonus	Tier		Modifikator	Temp.
ST	ST	+ 2	ST	
GE	GE		GE	
KO	KO	+ 2	KO	
IN	IN		IN	
WE	WE	+ 2	WE	
CH	CH	- 2	CH	

Nutze die Attributswerte deiner Basiskreatur oder des

BEWEGUNGSRATE

Temp.	
m	Fe

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER BONUS

$$\text{KMB} = \text{Grund-angriff} + \text{ST} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstiges}$$

KAMPFMANÖVER VERTEIDIGUNG

$$\text{KMV} = 10 + \text{ST} + \text{GE} + \text{Ausweich-modifikator} + \text{Ablenkungs-modifikator} + \text{Grund-angriffsbonus} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstiges} + \text{Moral-bonus}$$

RÜSTUNGSKLASSE

$$\text{RK} = 12 + \text{GE} + \text{Natürliche Rüstung} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstige Modifikatoren} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{RK} = 12 + \text{GE} + \text{Natürliche Rüstung} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstige Modifikatoren} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{RK} = 12 + \text{GE} + \text{Natürliche Rüstung} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstige Modifikatoren} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{RK} = 12 + \text{GE} + \text{Natürliche Rüstung} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstige Modifikatoren} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{RK} = 12 + \text{GE} + \text{Natürliche Rüstung} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstige Modifikatoren} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{RK} = 12 + \text{GE} + \text{Natürliche Rüstung} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstige Modifikatoren} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{RK} = 12 + \text{GE} + \text{Natürliche Rüstung} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstige Modifikatoren} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

BESONDERE FÄHIGKEITEN

$$\text{RK} = 12 + \text{GE} + \text{Natürliche Rüstung} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstige Modifikatoren} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{RK} = 12 + \text{GE} + \text{Natürliche Rüstung} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstige Modifikatoren} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{RK} = 12 + \text{GE} + \text{Natürliche Rüstung} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstige Modifikatoren} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{RK} = 12 + \text{GE} + \text{Natürliche Rüstung} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstige Modifikatoren} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{RK} = 12 + \text{GE} + \text{Natürliche Rüstung} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstige Modifikatoren} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

Art



Größen-modifikator

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

$$\text{ZÄH} = \text{KO} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{ZÄH} = \text{KO} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{ZÄH} = \text{KO} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{ZÄH} = \text{KO} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{ZÄH} = \text{KO} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{ZÄH} = \text{KO} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{ZÄH} = \text{KO} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{ZÄH} = \text{KO} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{ZÄH} = \text{KO} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{ZÄH} = \text{KO} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{ZÄH} = \text{KO} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{ZÄH} = \text{KO} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

$$\text{ZÄH} = \text{KO} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

GESTALT WECHSELN

Die Ausrüstung verwandelt sich beim Wechsel zwischen humanoider und Mischgestalt nicht, verschmilzt aber

FLUCH DER LYKANTHROPIE

Der Biss eines natürlichen Lykanthropen infiziert ein Ziel mit Lykanthropie.

SG 15 um dies abzuwehren

Eine Dosis Wolfsbann gewährt einen weiteren Zähigkeitswurf.

LYKANTHROPISCHE EMPATHIE

Kommuniziere mit Tieren, die deiner Gestalt entsprechen

+4 auf Diplomatie, um die Einstellung eines Tieres zu ändern