

LICÁNTROPO FORMA HÍBRIDA

Tipo de criatura



Mod
Tamaño

CARACTERÍSTICAS

Base	Animal	Modificador	Temp
FUE	FUE	+ 2	FUE
DES	DES		DES
CON	CON	+ 2	CON
INT	INT		INT
SAB	SAB	+ 2	SAB
CAR	CAR	- 2	CAR

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

VELOCIDAD

Vel	Temp
' c	' c

MANIOBRAS DE COMBATE

BONUS MANIOBRA DE COMBATE

Ataque Base	Mod Tamaño	Misc
BMC = FUE +		

DEFENSA DE MANIOBRA DE COMBATE

Mod de Esquiva	Mod de Desvío	Bonificador de Ataque Base	Mod Tamaño	Misc	Bon de Moral
DMC = 10 + FUE + DES +		BAB +			+

CLASE DE ARMADURA

Clase de Armadura	Armadura Natural	Mod Tamaño	Modif. Misc
CA = 12 + DES +			

CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO

CA = 12 / +			
-------------	--	--	--

CLASE DE ARMADURA DE TOQUE

CA = 12 + DES / -			
-------------------	--	--	--

CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño

CA	/ plata
----	---------

APTITUDES ESPECIALES

ATAQUES

Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
' c			

Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
' c			

Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
' c			

SALVACIONES

Base	Misc	Temp
FORT = CON +		

SALVACIÓN VOL

VOL = SAB +		
-------------	--	--

LICÁNTROPO

+2 SABy -2 CAR en las tres formas.

LICÁNTROPO NATURAL

Reducción de Daño: 10 / plata

Cambia de forma como acción de movimiento.

LICÁNTROPO AFLIGIDO

Reducción de Daño: 5 / plata

Cambia forma como acción de asalto completa una Salv. Fortaleza:

a Híbrido o forma Animal: CD 15 CD 10

a forma Humanoide: CD 20 CD 25

Vuelve a forma base al amanecer o tras 8 horas descanso

LICÁNTROPO FORMA ANIMAL

Tipo de criatura



Mod
Tamaño

CARACTERÍSTICAS

Base	Animal	Modificador	Temp
FUE	FUE	+ 2	FUE
DES	DES		DES
CON	CON	+ 2	CON
INT	INT		INT
SAB	SAB	+ 2	SAB
CAR	CAR	- 2	CAR

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

VELOCIDAD

Vel	Temp
' c	' c

MANIOBRAS DE COMBATE

BONUS MANIOBRA DE COMBATE

Ataque Base	Mod Tamaño	Misc
BMC = FUE +		

DEFENSA DE MANIOBRA DE COMBATE

Mod de Esquiva	Mod de Desvío	Bonificador de Ataque Base	Mod Tamaño	Misc	Bon de Moral
DMC = 10 + FUE + DES +		BAB +			+

CLASE DE ARMADURA

Clase de Armadura	Armadura Natural	Mod Tamaño	Modif. Misc
CA = 12 + DES +			

CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO

CA = 12 / +			
-------------	--	--	--

CLASE DE ARMADURA DE TOQUE

CA = 12 + DES / -			
-------------------	--	--	--

CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño

CA	/ plata
----	---------

APTITUDES ESPECIALES

ATAQUES

Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
' c			

Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
' c			

Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
' c			

SALVACIONES

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