

LICÁNTROPO FORMA HÍBRIDA

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	'

MANIOBRAS DE COMBATE

BONUS MANIOBRA DE COMBATE		Mod Tamaño	Misc
BMC	=	Ataque Base + FUE +	

DEFENSA DE MANIOBRA DE COMBATE

DMC	=	10 + FUE + DES +							
-----	---	------------------	--	--	--	--	--	--	--

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

Tipo de criatura



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		

Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
'	c		

SALVACIONES

CLASE DE ARMADURA	Base	Misc	Temp
FORT	=	CON +	

SALVACIÓN VOL

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

LICÁNTROPO

+2 SABy -2 CARen las tres formas.

<input type="checkbox"/> LICÁNTROPO NATURAL
Reducción Daño: 10 / plata
Cambia de forma como acción de movimiento.

<input type="checkbox"/> LICÁNTROPO AFLIGIDO
Reducción Daño: 5 / plata

Cambia forma como acción de asalto completa una Salv. Fortaleza: a Híbrido o forma Animal: CD 15 a forma Humanoide: CD 20

Vuelve a forma base al amanecer o tras 8 horas descanso

LICÁNTROPO FORMA ANIMAL

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	'

MANIOBRAS DE COMBATE

BONUS MANIOBRA DE COMBATE		Mod Tamaño	Misc
BMC	=	Ataque Base + FUE +	

DEFENSA DE MANIOBRA DE COMBATE

DMC	=	10 + FUE + DES +							
-----	---	------------------	--	--	--	--	--	--	--

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

Tipo de criatura



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		

Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
'	c		

SALVACIONES

CLASE DE ARMADURA	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