CARACTERISTICHE  Save Animale Modifications Temp  COS		o di creatura Mod.	LICANTROPO Tipo di creatura	Mod.	
Bose Animale Modificative Temp FOR FOR EOR FOR EOR BORS DES DES DES DES DES DES DES DES COS	FORMA IBRIDA	di Taglia	FORMA ANIMALE	di Taglia	
FOR		ATTACCHI		*	
DES					
DES DES COS MA GENERAL DE COS MA GENERAL DE COS DE COS	Git	tata Bonus di attacco Danno Critico	Gittata Bonus di attacco	Danno Critico	
COS COS COS INT	DES DES DES		DES DES DES		
INT		III 4			
SAG SAG SAG CAR					
CAR CAR CAR  Use it più alto fra it tuo punteggio base o animale.  VELOCITÀ  Velocità Terro  Marq  Marq  Marq  Margharia  Bonus Mod. Traplis  Bonus Mod. Modificator  TEMPRA SALVEZZA  CLASSE ARMATURA  Mod. Modificator  TEMPRA SALVEZZA  CLASSE ARMATURA  Mod. Modificator  TEMPRA SALVEZZA  CLASSE ARMATURA  Mod. Modificator  TEMPRA SALVEZZA  VOLONTA SALVEZZA  VOLONTA SALVEZZA  VOLONTA SALVEZZA  CA = 12 + - + + VOL. = SAG + +  ACONTATTO CLASSE ARMATURA  Modificator  TEMPRA SALVEZZA  VOLONTA SALVEZZA  VOLONTA SALVEZZA  CA = 12 + - + + VOL. = SAG + +  ACONTATTO CLASSE ARMATURA  Modificator  TEMPRA SALVEZZA  VOLONTA SALVEZZA  VOLONTA SALVEZZA  CA = 12 + - + + VOL. = SAG + +  ACONTATTO CLASSE ARMATURA  ABILITÀ SPECIALI  LICANTROPO  ABILITÀ SPECIALI  LICANTROPO  ABILITÀ SPECIALI  LICANTROPIA NATURALE  Riduzione dei Damo: 5/ 1 argento  Lican Richierio di un icantopo anturale trasmette la  Lican Richierio di un icantopo permette un ulteriore tiro is salvezza sulla  Lican Richierio di un icantopo anturale trasmette la  Lican Richierio di un i	Git	tata Bonus di attacco Danno Critico	Gittata Bonus di attacco	Danno Critico	
CAR		m a			
VELOCITÀ  Velocità Temp  Gittata  Bonus di attacco  Danno  Critico  Muotare  Volure  Scalatre  Muotare  Volure  Muotare  Volure  Scalatre  Muotare  Muotare  Volure  Scalatre  Muotare	CAR CAR CAR	III	CAR CAR CAR		
m q m q m q m q m q m q m q m q m q m q	Usa il più alto fra il tuo punteggio base o animale.				
Notare Volare Scalare  m q m q m q m q m q m q m q m q m q m	VELOCITÀ Velocità Temp.	tata Bonus di attacco Danno Critico	VELOCITÀ Velocità Temp. Gittata Bonus di attacco	Danno Critico	
Notare Volare Scalare  m q m q m q m q m q m q m q m q m q m	m a m a m a	m a	m a m a m a		
LOTTA  Bonus Mod. Taglia BONUS AFFERRARE attacco base  LOTTA  Mod. Taglia BONUS AFFERRARE attacco base  LOTTA  Mod. Taglia BONUS AFFERRARE attacco base  LOTTA  Mod. Modificatori TEMPRA SALVEZZA  CLASSE ARMATURA  VOLONTA SALVEZZA  CA = 12 + DES + - + + TEMP = COS + + IMPREPARATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - +		7			
LOTTA  Bonus Mod. Taglia BONUS AFFERRARE attacco base  LOTTA  Mod. Taglia BONUS AFFERRARE attacco base  LOTTA  Mod. Taglia BONUS AFFERRARE attacco base  LOTTA  Mod. Modificatori TEMPRA SALVEZZA  CLASSE ARMATURA  VOLONTA SALVEZZA  CA = 12 + DES + - + + TEMP = COS + + IMPREPARATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - + + ACONTATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 + DES + - +	m a m a m a				
BONUS AFFERRARE attacco base		tata Bonus di attacco Danno Critico	Ropus di attacco	Danno Critico	
BONUS AFFERRARE attacco base x 4 Varie    BONUS AFFERRARE   BONUS	LOTTA	m q	LOTTA m q		
CLASSE ARMATURA  CLASSE ARMATURA  CLASSE ARMATURA  Mod.  Modificatori  TEMPRA SALVEZZA  CA = 12 + DES + + + + + + + + + + + + + + + + +					
CLASSE ARMATURA Armat	BONUS AFFERRARE attacco base x 4	Varie	BONUS AFFERRARE attacco base x 4 Varie		
CLASSE ARMATURA  Armatura Mod. Modificatori Vari TEMPRA SALVEZZA  CA = 12 + DES + -	$= BAB + \times 4 + FOR +$				
CLASSE ARMATURA  Naturale di Taglia  Vari  TEMPRA SALVEZZA  TEM = COS + +	CLASSE ARMATURA TIRI SALVEZZA		CLASSE ARMATURA TIRI SAI	VEZZA	
IMPREPARATO CLASSE ARMATURA  CA = 12 / + - + + VOLONTÀ SALVEZZA  CA = 12 / + - + + VOLONTÀ SALVEZZA  CA = 12 / + - + + VOLONTÀ SALVEZZA  CA = 12 / + - + + VOLONTÀ SALVEZZA  CA = 12 / + - + + VOLONTÀ SALVEZZA  CA = 12 / + - + + VOLONTÀ SALVEZZA  CA = 12 / + - + + VOLONTÀ SALVEZZA  CA = 12 / + - + + VOLONTÀ SALVEZZA  VOLONTÀ SALVEZZA  CA = 12 / + - + + VOLONTÀ SALVEZZA  VOLONTÀ SALVEZA  VOLONTÀ SALVE	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·				
CA = 12	CA = 12 + DES + -	+ TEM = COS + +	CA = 12 + DES + - + TEM = COS +	+	
CA = 12	IMPREPARATO CLASSE ARMATURA	VOLONTÀ SALVEZZA	IMPREPARATO CLASSE ARMATURA VOLONTÀ SALVEZZ		
CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione del danno CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione del danno CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione del danno CA Margento  LICANTROPIA NATURALE Riduzione del Danno: 10 / argento  LICANTROPIA TRASMESSA Riduzione del Danno: 5 / argento  Change shape given a fortitude save:  A Forma Ibrida o Animale: CD 15   CD 10  CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione del danno CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione del danno Equipment does not meld between Humanoid and Hubrid forms, but does with Animal form.  MALEDIZIONE DELLA LICANTROPIA  Il morso di un licantropia alla vittima.  CD 15 per negare  Una dose di antilupo permette un ulteriore tiro salvezza sulla  EMPATIA LICANTROPICA	CA = 12 / + -	+ VOL = SAG + +	CA = 12 / + - + VOL = SAG +	+	
CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione del danno Hubrid forms, but does with Animal form.  MALEDIZIONE DELLA LICANTROPIA Il morso di uni cantropo naturale trasmette la licantropia alli vittima. CD 15 per negare Una dose di antilupo permette un ulteriore tiro salvezza sulla A Forma Ibrida o Animale: CD 15 CD 10  EMPATIA LICANTROPICA		LICANTROPO	LICANT	"ROPO	
CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione del danno  ABILITÀ SPECIALI  LICANTROPIA NATURALE Riduzione del Danno: 10 / argento  LICANTROPIA TRASMESSA Riduzione del Danno: 5 / argento  Change shape given a fortitude save: A Forma Ibrida o Animale:  A Forma Ibrida o Animale: CD 15   CD 10		+	CA  = 12 + DES		
ABILITÀ SPECIALI    CA   Argento   MALEDIZIONE DELLA LICANTROPIA	CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione del danno			petween Humanoid and	
Riduzione del Danno: 10 / argento  ABILITÀ SPECIALI  LICANTROPIA TRASMESSA Riduzione del Danno: 5 / argento  Change shape given a fortitude save: Piena  A Forma Ibrida o Animale: CD 15   CD 10	CA Argento	☐ LICANTROPIA NATURALE		h Animal form.	
Riduzione del Danno: 5 / argento  Change shape given a fortitude save:  A Forma Ibrida o Animale: CD 15   CD 10   CD 1		Riduzione del Danno: 10 / argento	MALEDIZIONE DELLA		
Change shape given a fortitude save:  A Forma Ibrida o Animale:  CD 15  CD 10  Luna  Piena  Una dose di antilupo permette un ulteriore tiro salvezza sulla  EMPATIA LICANTROPICA	ABILITA SPECIALI	☐ LICANTROPIA TRASMESSA	ABILITA SPECIALI  Il morso di un licantropo na licantropia alla vittima.	aturale trasmette la	
Change shape given a fortitude save:  Piena  A Forma Ibrida o Animale: CD 15 CD 10  EMPATIA LICANTROPICA					
			Una dose di antilupo permo	ette un ulteriore tiro salvezza sulla	
a Forma Omanoide: CD 20   CD 25					
Ritorna a forma base all'alba o dopo 8 ore di riposo.					