

LYKANTHROP MISCHGESTALT

ATTRIBUTSWERTE			
Grundbonus	Tier	Modifikator	Temp.
ST	ST	ST	
GE	GE	GE	
KO	KO	KO	
IN	IN	IN	
WE	WE	WE	
CH	CH	CH	

Nutze die Attributswerte deiner Basiskreatur oder des

BEWEGUNGSRATE			Temp.
m Fe	m Fe	m Fe	
Schwimmen	Fliegen	Klettern	
m Fe	m Fe	m Fe	

RINGKAMPF

RINGKAMPF BONUS = Grund- angriffsbonus x4 + ST + Sonstiges

RÜSTUNGSKLASSE

RÜSTUNGSKLASSE: $RK = 12 + GE + \text{Natürliche Rüstung} - \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstige Modifikatoren}$

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE: $RK = 12 + \text{Größen-modifikator} - \text{Sonstige Modifikatoren}$

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE: $RK = 12 + GE + \text{Größen-modifikator} - \text{Sonstige Modifikatoren}$

Temp. RK	Zauberresistenz	Schadensreduzierung
RK		/ silber

BESONDERE FÄHIGKEITEN

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

ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF: $ZÄH = KO + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges}$

WILLEN RETTUNGSWURF

WIL = WE + Grundbonus + Sonstiges

LYKANTHROP

+2 WE und -2 CH in allen drei Gestalten.

Change shape as a standard action.

☐ NATÜRLICHER LYKANTHROP
Schadensreduzierung 10 / silber

☐ ANGESTECKTER LYKANTHROP
Schadensreduzierung: 5 / silber

Change shape given a fortitude save: **Voll-mond**
zur Tier- oder Mischgestalt: **SG 15** **SG 10**
zur humanoiden Gestalt: **SG 20** **SG 25**

Verwandelt sich bei Morgengrauen oder nach 8 Stunden Ausruhen zurück zur Grundgestalt

LYKANTHROP TIERGESTALT

ATTRIBUTSWERTE			
Grundbonus	Tier	Modifikator	Temp.
ST	ST	ST	
GE	GE	GE	
KO	KO	KO	
IN	IN	IN	
WE	WE	WE	
CH	CH	CH	

Nutze die Attributswerte deiner Basiskreatur oder des

BEWEGUNGSRATE			Temp.
m Fe	m Fe	m Fe	
Schwimmen	Fliegen	Klettern	
m Fe	m Fe	m Fe	

RINGKAMPF

RINGKAMPF BONUS = Grund- angriffsbonus x4 + ST + Sonstiges

RÜSTUNGSKLASSE

RÜSTUNGSKLASSE: $RK = 12 + GE + \text{Natürliche Rüstung} - \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstige Modifikatoren}$

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE: $RK = 12 + \text{Größen-modifikator} - \text{Sonstige Modifikatoren}$

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE: $RK = 12 + GE + \text{Größen-modifikator} - \text{Sonstige Modifikatoren}$

Temp. RK	Zauberresistenz	Schadensreduzierung
RK		/ silber

BESONDERE FÄHIGKEITEN

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

ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF: $ZÄH = KO + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges}$

WILLEN RETTUNGSWURF

WIL = WE + Grundbonus + Sonstiges

LYKANTHROP

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