LYKANTHROP	Art	Größen-		LYKANTHROP	Art		Größen-
WT2CHCF2 IATI		modifikator	i	TIERGESTALT			modifikator
ATTRIBUTSWERTE	ANGRIFFE			ATTRIBUTSWERTE	7 🗓	ANGRIFFE	7
Grundbonus Tier Modifikator Temp.			Grundbonu		lemp.		
ST ST +2 ST	Angriffsbonus	Schaden Kritisch	X ST	ST +2 ST	Deieleneite	—— Angriffsbonus Sch	naden Kritisch
GE GE GE	Reichweite		GE	GE GE	Reichweite		
KO KO +2 KO	m Fe		KO	KO + 2 KO	m	Fe	
					—		
IN IN IN	Angriffsbonus	Schaden Kritisch	IN	IN IN	D. I. I.	—— Angriffsbonus Sch	naden Kritisch
WE WE +2 WE	Reichweite		WE	WE +2 WE	Reichweite		
CH CH -2 CH	m Fe		CH	CH -2 CH	m	Fe	
Nutze die Attributswerde deiner Basiskreatur oder des			Nutzo dio	Attributswerde deiner Basiskrea	tur oder dec		
	Angriffsbonus	Schaden Kritisch				—— Angriffsbonus Sch	naden Kritisch
BEWEGUNGSRATE Temp.	Reichweite		DEWEGO	NGSKATE	emp. Reichweite		
m Fe m Fe m Fe	m Fe		m	Fe m Fe	m Fe m	Fe	
KAMPFMANÖVER			` .	KAMPFMANÖVER			
KAMPFMANÖVER BONUS Größen- modifikator Sonstiges	Angriffsbonus	Schaden Kritisch	KAMPFN BONUS	IANÖVER Größen-	rSonstiges Reichweite	—— Angriffsbonus Sch	naden Kritisch
					. '	_	
	m Fe			Grund- angriff	m m	Fe	
	Ablenkungs- Grund- Größen r modifikator angriffsbonus modifikat		KAMPFN VERTEII	IANÖVER DIGUNG	Ausweich- Ablenkungs- modifikator modifikator	Grund- Größen- angriffsbonus modifikator Sc	Moral- onstiges bonus
EMV = 10 + ST + GE +	+ + GAB +	+ +	KMV	= 10 + ST + GE	++	+ GAB + 🙌 +	+
RÜSTUNGSKLASSE RETTUNGSWÜRFE			``	RÜSTUNGSKI	ASSE	RETTUNGSV	VÜRFE 📕
RÜSTUNGSKLASSE Natürliche Größer Rüstung modifika	n- Sonstige Gru atorModifikatoren ZÄHIGKEIT RETT	ndbonusSonstiges Temp.	RÜSTUN		iche Größen- Sonstige ung modifikatorModifikator	Grundbond ren ZÄHIGKEIT RETTUNG	usSonstiges Temp.
RK = 12 + GE + -	+ ZÄH = KO +	+	RK	= 12 + GE +	- 🙌 +	zäh = KO +	+
AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASS	SE WILLEN RETTUN	GSWURF	AUF DEI	M FALSCHEN FUSS RÜSTU	JNGSKLASSE	WILLEN RETTUNGSW	URF
RK = 12 / + -	+ WIL = WE +	+	RK	= 12 / +	- M +	WIL = WE +	+
BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE			BERÜHI	RUNG RÜSTUNGSKLASSE			202
RK = 12 + GE / -	+ LYKAI +2 WEund -2 CHin all	NTHROP *	RK	= 12 + GE /	- 117 +	LYKANTH	ROP *
Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung			Temp. Rk	Zauberresistenz Schade	noroduzioruna	GESTALT WECHSELN Die Ausrüstung verwandelt sic	sh haim Waahaal
		□ NATÜRLICHER LYKANTHROP Schadensreduzierung:10 / silber		Zauberresistenz Schaue	3		schgestalt nicht, verschmilzt ab
RK / silber		Wechsle Gestalt als Bewegungsaktion			/ silber	FLUCH DER LYKANTHROPIE	
BESONDERE FÄHIGKEITEN	T	□ ANGESTECKTER LYKANTHROP		BESONDERE FÄHI	GKEITEN	Der Biss eines natürlichen Lykanthropen infiziert ein Ziel mit Lykanthropie.	
	Schadensreduzierung:	Schadensreduzierung: 5/ silber				SG 15 um dies abzuwehr	'
	Wechsle Gestalt als Vo						t einen weiteren Zähigkeitswurf
		wenn dir ein Zähigkeitswurf gelingt: mond zur Tier- oder Mischgestalt: SG 15 SG 10				LYKANTHROPISCHE EM	PATHIE
	zur humanoiden Ges	zur humanoiden Gestalt: SG 20 SG 25				Kommuniziere mit Tieren, die deiner Gestalt entsprechen	
	Verwandelt sich bei M	andelt sich bei Morgengrauen oder nach 8 Stunden Ausruhen zurück zur Grundgestalt				+4 auf Diplomatie, um die Einstellung eines Tieres zu änd	