	Tipo di creatura	Mod.	LICANTROPO	Tipo di creatura	Mod.
FORMA IBRIDA		di Taglia	FORMA ANIMALE		di Taglia
CARATTERISTICHE	`	ATTACCHI	CARATTERISTICHE	×	ATTACCHI
Base Animale Modificatore Temp			Base Animale Modificatore Temp		
FOR FOR + 2 FOR		Barrier Barrie	FOR FOR + 2 FOR		Description of the second of t
DES DES DES	Gittata	Bonus di attacco Danno Critico	DES DES DES	Gittata	Bonus di attacco Danno Critico
	m	q		m	q
COS COS + 2 COS			COS COS + 2 COS		
INT INT INT			INT INT INT		
SAG SAG + 2 SAG	Gittata	Bonus di attacco Danno Critico	SAG SAG + 2 SAG	Gittata	Bonus di attacco Danno Critico
SAG SAG + 2 SAG	m	a l	3A0 3A0 + 2 3A0	m	a l
CAR CAR - 2 CAR			CAR CAR - 2 CAR		
Usa il più alto fra il tuo punteggio base o animale.			Usa il più alto fra il tuo punteggio base o animale.		
VELOCITÀ Velocità Temp.	Gittata	Bonus di attacco Danno Critico	VELOCITÀ Velocità Temp.	Gittata	Bonus di attacco Danno Critico
m q m q m q	m	q	m q m q m q	m	q
MANOVRA IN COMBATTIMENTO			MANOVRA IN COMBATTIMENTO		
BONUS MANOVRA Mod.			BONUS MANOVRA Mod.		
IN COMBATTIMENTO di Taglia Varie	Gittata	Bonus di attacco Danno Critico	IN COMBATTIMENTO di Taglia Varie	Gittata	Bonus di attacco Danno Critico
$BMC = \underset{H}{\overset{\circ}{\text{BMC}}} = \underset{H}{\overset{\circ}{\text{BMC}}} + FOR + \underset{\bullet}{\overset{\circ}{\text{M}}} +$	m	q	BMC = ## + FOR + # +	m	qp
	re Modificatore Deviazione	Bonus Mod. Bonus attacco base di Taglia Varie morale		ntore Modificatore nre Deviazione	Bonus Mod. Bonus attacco base di Taglia Varie morale
DMC = 10 + FOR + DES +	+ +	BAB + + + +	DMC = 10 + FOR + DES +	+ +	BAB + + + +
CLASSE ARMATURA	,	TIRI SALVEZZA	CLASSE ARMATURA	,	TIRI SALVEZZA
CLASSE ARMATURA Armatura Mod di Tag		Base Varie Temp TEMPRA SALVEZZA		lod. Modificatori Faglia Vari	Base Varie Temp TEMPRA SALVEZZA
CA = 12 + DES + -	+	TEM = COS + +	CA = 12 + DES + -	+	TEM = COS + +
IMPREPARATO CLASSE ARMATURA		VOLONTÀ SALVEZZA	IMPREPARATO CLASSE ARMATURA		VOLONTÀ SALVEZZA
CA = 12 / + - †	+	VOL = SAG + +	CA = 12 / + -	+	VOL = SAG + +
A CONTATTO CLASSE ARMATURA		LICANTROPO	A CONTATTO CLASSE ARMATURA		LICANTROPO
CA = 12 + DES / -	+	+2 SAGe -2 CARin tutte e tre le forme	CA = 12 + DES / -	+	
CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione del danno	0	☐ LICANTROPIA NATURALE	CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione del da	200	MUTA FORMA Equipment does not meld between Humanoid and
<b>CA</b> Argento		Riduzione del Danno: 10 / argento			Hubrid forms, but does with Animal form.
		Cambia forma con un'azione di movimento	Arger Arger	CA /argento MA	
ABILITÀ SPECIALI		☐ LICANTROPIA TRASMESSA	ABILITÀ SPECIALI	<b>"</b> (	Il morso di un licantropo naturale trasmette la licantropia alla vittima.
		Riduzione del Danno: 5 / argento			CD 15 per negare
		Cambia forma con un'azione di round complatoa			Una dose di antilupo permette un ulteriore tiro salvezza sulla
		concesso un tiro salvezza sulla tempra Piena A Forma Ibrida o Animale: CD 15 CD 10			EMPATIA LICANTROPICA
		a Forma Umanoide: CD 20 CD 25			Può comunicare con animali correlati
		Ritorna a forma base all'alba o dopo 8 ore di riposo.			+4 to Diplomacy to alter an animal's attitude