

## LICÁNTROPO FORMA HÍBRIDA

Tipo de criatura



Mod  
Tamaño

### 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	' c

### MANIOBRAS DE COMBATE

#### BONUS MANIOBRA DE COMBATE

Mod	Tamaño	Misc
BMC	= Ataque Base + FUE +	

#### DEFENSA MANIOBRA DE COMBATE

Mod de Esquiva	Mod de Desvío	Bonificador de Ataque Base	Mod	Tamaño	Misc	Bon de Moral
DMC	= 10 + FUE + DES +			BAB	+ +	+

### CLASE DE ARMADURA

Clase de Armadura	Armadura Natural	Mod	Tamaño	Modif.	Misc
CA	= 12 + DES +				

#### CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO

CA	= 12 / +				
----	----------	--	--	--	--

#### CLASE DE ARMADURA TOQUE

CA	= 12 + DES / -				
----	----------------	--	--	--	--

CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño

CA	/ plata
----	---------

### APTITUDES ESPECIALES

### 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			

### SALVACIONES

Base	Misc	Temp
FORT	= CON +	

#### SALVACIÓN VOL

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

### LICÁNTROPO

+2 SABy -2 CAR en las tres formas.

#### LICÁNTROPO NATURAL

Reducción de Daño: 10 / plata

Cambia de forma como acción de movimiento.

#### LICÁNTROPO AFLIGIDO

Reducción de Daño: 5 / plata

Cambia forma como acción de asalto completa una Salv. Fortaleza:

a Híbrido o forma Animal: CD 15 CD 10  
a forma Humanoide: CD 20 CD 25

Vuelve a forma base al amanecer o tras 8 horas descanso

## LICÁNTROPO FORMA ANIMAL

Tipo de criatura



Mod  
Tamaño

### 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	' c

### MANIOBRAS DE COMBATE

#### BONUS MANIOBRA DE COMBATE

Mod	Tamaño	Misc
BMC	= Ataque Base + FUE +	

#### DEFENSA MANIOBRA DE COMBATE

Mod de Esquiva	Mod de Desvío	Bonificador de Ataque Base	Mod	Tamaño	Misc	Bon de Moral
DMC	= 10 + FUE + DES +			BAB	+ +	+

### CLASE DE ARMADURA

Clase de Armadura	Armadura Natural	Mod	Tamaño	Modif.	Misc
CA	= 12 + DES +				

#### CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO

CA	= 12 / +				
----	----------	--	--	--	--

#### CLASE DE ARMADURA TOQUE

CA	= 12 + DES / -				
----	----------------	--	--	--	--

CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño

CA	/ plata
----	---------

### APTITUDES ESPECIALES

### 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			

### SALVACIONES

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