LICANTROPO	Tipo di creatura	2	Mod.	_	LICANTRO		Tipo di creatura			Mod.
FORMA IBRIDA		LIII	di Taglia	_ F	ORMA AN					di Taglia
CARATTERISTICHE	*	ATTACCHI	*	X	CARATTERIS		*	ATTACCHI		*
Base Animale Modificatore Temp				Base	Г	odificatore Temp				
FOR FOR + 2 FOR	0	— Bonus di attacco Danno	Critico	, FOR	FOR + 2	FOR	0	Bonus di attacco	Danno	Critico
DES DES DES	Gittata	Bondo di ditasso Banno		DES	DES	DES	Gittata		Bunno	Sittles
COS COS + 2 COS	m	q		COS	COS + 2	COS	m	q		
				COS						
INT INT INT		Bonus di attacco Danno	0-:4:	INT	INT	INT		Bonus di attacco	D	0-141
SAG SAG + 2 SAG	Gittata	Bonus di attacco Danno	Critico	SAG	SAG + 2	SAG	Gittata	Bollus ul attacco	Danno	Critico
	m	q		CAR			m	q		
CAR CAR - 2 CAR				CAR	CAR - 2	CAR				
Use your base or animal score, whichever is higher				Use your l	pase or animal score	, whichever is higher				
VELOCITÀ Velocità Temp.	Gittata	Bonus di attacco Danno	Critico	VELOCIT	rà	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				MANO	VRA IN COM	BATTIMENTO				
BONUS MANOVRA Mod.					MANOVRA	Mod.				
IN COMBATTIMENTO di Taglia Varie	Gittata	Bonus di attacco Danno	Critico		BATTIMENTO	di Taglia Varie	Gittata	Bonus di attacco	Danno	Critico
BMC = \$\frac{0}{2} \frac{0}{2} \frac{0}{2} + FOR + \$\frac{1}{4}\$ +	m	q		BMC	= Base + FOR	+ 117 +	m	q		
	tore Modificatore re Deviazione	Bonus Mod. attacco base di Taglia Varie	Bonus morale		MANOVRA BATTIMENTO		tore Modificatore re Deviazione	Bonus Mod. attacco base di Taglia	Varie	Bonus morale
DMC = 10 + FOR + DES +	+ +	BAB + 1 +	+	DMC	= 10 + FOR	+ DES +	+ +	BAB +	+	+
CLASSE ARMATURA		TIRI SALVEZZA	,		CLASS	E ARMATURA		TIRI SA	LVEZZA	,
	od. Modificator aglia Vari	Base Vari	e Temp	CLASSE	ARMATURA		od. Modificator aglia Vari	TEMPRA SALVEZZ	ase Varie ZA	Temp
CA = 12 + DES + -	+	TEM = COS + +		CA	= 12 + DE	S + - 1	+	TEM = COS +	+	
IMPREPARATO CLASSE ARMATURA		VOLONTÀ SALVEZZA		IMPREI	ARATO CLASSE	ARMATURA		VOLONTÀ SALVEZ	ZA	
CA = 12 / + -	+	VOL = SAG + +		CA	= 12 /	+ -	+	VOL = SAG +	+	
A CONTATTO CLASSE ARMATURA		I I CANTEDODO		A CONT	ATTO CLASSE A	RMATURA		LICAN	ДРОВО	
CA = 12 + DES / -	+	LICANTROPO		CA	= 12 + DE		+		TROPO	
CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione del dan		+2 SAGe -2 CARin tutte e tre le for	me ————	OA Tanan	Dec Incented			MUTA FORMA	d b - t 11	
		LICANTROPIA NATURALE Riduzione del Danno: 10 / argento			CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione del dann			Hubrid forms, but does w		
CA Argento		Cambia forma con un'azione di movimento		CA	CA /argento			MALEDIZIONE DELLA LICANTROPIA		
ABILITÀ SPECIALI		☐ LICANTROPIA TRASMESSA		*	ABILITÀ SPECIALI			Il morso di un licantropo naturale trasmette la		
		Riduzione del Danno: 5 / argento						licantropia alla vittima. CD 15 per negare		
		Cambia forma con un'azione di roun						Una dose di antilupo per	mette un ulteri	ore tiro salvezza sulla
	concesso un tiro salvezza sulla temp to Hybrid or Animal form: CD					EMPATIA LICANTR	OPICA			
			15 CD 10 20 CD 25					Può comunicare con ani		
		Revert to base form at dawn or after	8 hrs rest.					+4 to Diplomacy to a	lter an animal's	attitude