

LICÁNTROPO
FORMA HÍBRIDA

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	' c

MANIOBRAS DE COMBATE

BONUS MANIOBRA DE COMBATE

BMC = $\text{Ataque Base} + \text{FUE} + \text{Mod Tamaño} + \text{Misc}$

DEFENSA MANIOBRA DE COMBATE

DMC = $10 + \text{FUE} + \text{DES} + \text{Mod de Esquiva} + \text{Mod de Desvío} + \text{Bonificador de Ataque Base} + \text{Mod Tamaño} + \text{Misc} + \text{Bon de Moral}$

CLASE DE ARMADURA

Clase de Armadura	Armadura Natural	Mod Tamaño	Modif. Misc
CA	$12 + \text{DES} + \text{Mod Tamaño} + \text{Modif. Misc}$		

CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO

CA = $12 + \text{Mod Tamaño} + \text{Modif. Misc}$

CLASE DE ARMADURA DE TOQUE

CA = $12 + \text{DES} + \text{Mod Tamaño} + \text{Modif. Misc}$

CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño

CA / plata

APTITUDES ESPECIALES

Tipo de criatura

Mod Tamaño

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			

MANIOBRAS DE COMBATE

BONUS MANIOBRA DE COMBATE

BMC = $\text{Ataque Base} + \text{FUE} + \text{Mod Tamaño} + \text{Misc}$

DEFENSA MANIOBRA DE COMBATE

DMC = $10 + \text{FUE} + \text{DES} + \text{Mod de Esquiva} + \text{Mod de Desvío} + \text{Bonificador de Ataque Base} + \text{Mod Tamaño} + \text{Misc} + \text{Bon de Moral}$

CLASE DE ARMADURA

Clase de Armadura	Armadura Natural	Mod Tamaño	Modif. Misc
CA	$12 + \text{DES} + \text{Mod Tamaño} + \text{Modif. Misc}$		

CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO

CA = $12 + \text{Mod Tamaño} + \text{Modif. Misc}$

CLASE DE ARMADURA DE TOQUE

CA = $12 + \text{DES} + \text{Mod Tamaño} + \text{Modif. Misc}$

CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño

CA / plata

APTITUDES ESPECIALES

LICÁNTROPO

+2 SABy -2 CAR en las tres formas.

☐ LICÁNTROPO NATURAL

Reducción Daño: 10 / plata

Cambia de forma como acción de movimiento.

☐ LICÁNTROPO AFLIGIDO

Reducción 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

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	' c

MANIOBRAS DE COMBATE

BONUS MANIOBRA DE COMBATE

BMC = $\text{Ataque Base} + \text{FUE} + \text{Mod Tamaño} + \text{Misc}$

DEFENSA MANIOBRA DE COMBATE

DMC = $10 + \text{FUE} + \text{DES} + \text{Mod de Esquiva} + \text{Mod de Desvío} + \text{Bonificador de Ataque Base} + \text{Mod Tamaño} + \text{Misc} + \text{Bon de Moral}$

CLASE DE ARMADURA

Clase de Armadura	Armadura Natural	Mod Tamaño	Modif. Misc
CA	$12 + \text{DES} + \text{Mod Tamaño} + \text{Modif. Misc}$		

CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO

CA = $12 + \text{Mod Tamaño} + \text{Modif. Misc}$

CLASE DE ARMADURA DE TOQUE

CA = $12 + \text{DES} + \text{Mod Tamaño} + \text{Modif. Misc}$

CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño

CA / plata

APTITUDES ESPECIALES

Tipo de criatura

Mod Tamaño

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			

MANIOBRAS DE COMBATE

BONUS MANIOBRA DE COMBATE

BMC = $\text{Ataque Base} + \text{FUE} + \text{Mod Tamaño} + \text{Misc}$

DEFENSA MANIOBRA DE COMBATE

DMC = $10 + \text{FUE} + \text{DES} + \text{Mod de Esquiva} + \text{Mod de Desvío} + \text{Bonificador de Ataque Base} + \text{Mod Tamaño} + \text{Misc} + \text{Bon de Moral}$

CLASE DE ARMADURA

Clase de Armadura	Armadura Natural	Mod Tamaño	Modif. Misc
CA	$12 + \text{DES} + \text{Mod Tamaño} + \text{Modif. Misc}$		

CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO

CA = $12 + \text{Mod Tamaño} + \text{Modif. Misc}$

CLASE DE ARMADURA DE TOQUE

CA = $12 + \text{DES} + \text{Mod Tamaño} + \text{Modif. Misc}$

CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño

CA / plata

APTITUDES ESPECIALES

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