

## LYKANTHROP MISCHGESTALT ATTRIBUTSWERTE

Nutze die Attributswerte deiner Basiskreatur oder des

## RINGKAMPF

## RÜSTUNGSKLASSE

Temp. RK	Zauberresistenz	Schadensreduzierung
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6
7	7	7
8	8	8
9	9	9
10	10	10
11	11	11
12	12	12
13	13	13
14	14	14
15	15	15
16	16	16
17	17	17
18	18	18
19	19	19
20	20	20
21	21	21
22	22	22
23	23	23
24	24	24
25	25	25
26	26	26
27	27	27
28	28	28
29	29	29
30	30	30
31	31	31
32	32	32
33	33	33
34	34	34
35	35	35
36	36	36
37	37	37
38	38	38
39	39	39
40	40	40
41	41	41
42	42	42
43	43	43
44	44	44
45	45	45
46	46	46
47	47	47
48	48	48
49	49	49
50	50	50
51	51	51
52	52	52
53	53	53
54	54	54
55	55	55
56	56	56
57	57	57
58	58	58
59	59	59
60	60	60
61	61	61
62	62	62
63	63	63
64	64	64
65	65	65
66	66	66
67	67	67
68	68	68
69	69	69
70	70	70
71	71	71
72	72	72
73	73	73
74	74	74
75	75	75
76	76	76
77	77	77
78	78	78
79	79	79
80	80	80
81	81	81
82	82	82
83	83	83
84	84	84
85	85	85
86	86	86
87	87	87
88	88	88
89	89	89
90	90	90
91	91	91
92	92	92
93	93	93
94	94	94
95	95	95
96	96	96
97	97	97
98	98	98
99	99	99
100	100	100

## BESONDERE FÄHIGKEITEN

Art	Größenmodifikator
-----	-------------------

Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m Fe			

Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m Fe			

Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m Fe			

Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m Fe			

## RÜSTUNGSKLASSE RETTUNGSWÜRFE

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

**+2 WE** und **-2 CH** in allen drei Gestalten.

- ☐
- NATÜRLICHER LYKANTHROP

Schadensreduzierung: **10** / **silber**

## Wechsle Gestalt als Bewegungsaktion

- ☐
- ANGESTECKTER LYKANTHROP**

Schadensreduzierung: 5 / silber

Wechsle Gestalt als Volle Aktion, wenn dir ein Zähigkeitswurf gelingt:

zur Tier- oder Mischgestalt:	<b>SG 15</b>	<b>SG 10</b>
zur humanoiden Gestalt:	<b>SG 20</b>	<b>SG 25</b>

Verwandelt sich bei Morgenrauen oder nach 8 Stunden Ausruhen zurück zur Grundgestalt

## LYKANTHROP TIERGESTALT

Nutze die Attributswerte deiner Basiskreatur oder des

## RINGKAMPF

## RÜSTUNGSKLASSE

Temp. RK	Zauberresistenz	Schadensreduzierung
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6
7	7	7
8	8	8
9	9	9
10	10	10
11	11	11
12	12	12
13	13	13
14	14	14
15	15	15
16	16	16
17	17	17
18	18	18
19	19	19
20	20	20
21	21	21
22	22	22
23	23	23
24	24	24
25	25	25
26	26	26
27	27	27
28	28	28
29	29	29
30	30	30
31	31	31
32	32	32
33	33	33
34	34	34
35	35	35
36	36	36
37	37	37
38	38	38
39	39	39
40	40	40
41	41	41
42	42	42
43	43	43
44	44	44
45	45	45
46	46	46
47	47	47
48	48	48
49	49	49
50	50	50
51	51	51
52	52	52
53	53	53
54	54	54
55	55	55
56	56	56
57	57	57
58	58	58
59	59	59
60	60	60
61	61	61
62	62	62
63	63	63
64	64	64
65	65	65
66	66	66
67	67	67
68	68	68
69	69	69
70	70	70
71	71	71
72	72	72
73	73	73
74	74	74
75	75	75
76	76	76
77	77	77
78	78	78
79	79	79
80	80	80
81	81	81
82	82	82
83	83	83
84	84	84
85	85	85
86	86	86
87	87	87
88	88	88
89	89	89
90	90	90
91	91	91
92	92	92
93	93	93
94	94	94
95	95	95
96	96	96
97	97	97
98	98	98
99	99	99
100	100	100

## BESONDERE FÄHIGKEITEN

Art	Größenmodifikator
-----	-------------------

Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m Fe			

Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m Fe			

Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m Fe			

Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m Fe			

## RÜSTUNGSKLASSE RETTUNGSWÜRFE

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

## GESTALT WECHSELN

Die Ausrüstung verwandelt sich beim Wechsel zwischen humanoider und Mischgestalt nicht, verschmilzt ab

Der Biss eines natürlichen Lykanthropen infiziert ein Ziel mit Lykanthropie.

**SG 15** um dies abzuwehren

Eine Dosis Wolfsbann gewährt einen weiteren Zähigkeitswurf.

Kommuniziere mit Tieren, die deiner Gestalt entsprechen  
+4 auf Diplomatie, um die Einstellung eines Tieres zu ändern