

LYKANTHROP MISCHGESTALT

ATTRIBUTSWERTE			
Grundbonus	Tier	Modifikator	Temp.
ST	ST	ST	
GE	GE	GE	
KO	KO	KO	
IN	IN	IN	
WE	WE	WE	
CH	CH	CH	

Nutze die Attributswerte deiner Basiskreatur oder des

BEWEGUNGSRATE			Temp.
m Fe	m Fe	m Fe	
Schwimmen	Fliegen	Klettern	
m Fe	m Fe	m Fe	

RINGKAMPF

RINGKAMPF BONUS = Grund- angriffsbonus x4 + ST + Sonstiges

RÜSTUNGSKLASSE

RÜSTUNGSKLASSE	Natürliche Rüstung	Größen- modifikator	Sonstige Modifikatoren	Grundbonus	Sonstiges	Temp.
RK = 12 + GE + - +						
AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE						
RK = 12 / + - +						
BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE						
RK = 12 + GE / - +						

Temp. RK	Zauberresistenz	Schadensreduzierung
RK	/	silber

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Art	Größen- modifikator

ANGRIFFE			
Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m Fe			
Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m Fe			
Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m Fe			
Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m Fe			

Grund- angriffsbonus	Gr.Mod. x4	Sonstiges

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT	Grundbonus	Sonstiges	Temp.
ZÄH = KO + +			
WILLEN	Grundbonus	Sonstiges	Temp.
WIL = WE + +			

LYKANTHROP

+2 WE und -2 CH in allen drei Gestalten.	
Change shape as a standard action.	
<input type="checkbox"/> NATÜRLICHER LYKANTHROP	Schadensreduzierung 10 / Silber
<input type="checkbox"/> ANGESTECKTER LYKANTHROP	Schadensreduzierung: 5 / Silber
Change shape given a fortitude save:	Voll- mond
zur Tier- oder Mischgestalt:	SG 15 SG 10
zur humanoiden Gestalt:	SG 20 SG 25
Verwandelt sich bei Morgengrauen oder nach 8 Stunden Ausruhen zurück zur Grundgestalt	

LYKANTHROP TIERGESTALT

ATTRIBUTSWERTE			
Grundbonus	Tier	Modifikator	Temp.
ST	ST	ST	
GE	GE	GE	
KO	KO	KO	
IN	IN	IN	
WE	WE	WE	
CH	CH	CH	

Nutze die Attributswerte deiner Basiskreatur oder des

BEWEGUNGSRATE			Temp.
m Fe	m Fe	m Fe	
Schwimmen	Fliegen	Klettern	
m Fe	m Fe	m Fe	

RINGKAMPF

RINGKAMPF BONUS = Grund- angriffsbonus x4 + ST + Sonstiges

RÜSTUNGSKLASSE

RÜSTUNGSKLASSE	Natürliche Rüstung	Größen- modifikator	Sonstige Modifikatoren	Grundbonus	Sonstiges	Temp.
RK = 12 + GE + - +						
AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE						
RK = 12 / + - +						
BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE						
RK = 12 + GE / - +						

Temp. RK	Zauberresistenz	Schadensreduzierung
RK	/	silber

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Art	Größen- modifikator

ANGRIFFE			
Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m Fe			
Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m Fe			
Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m Fe			
Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m Fe			

Grund- angriffsbonus	Gr.Mod. x4	Sonstiges

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT	Grundbonus	Sonstiges	Temp.
ZÄH = KO + +			
WILLEN	Grundbonus	Sonstiges	Temp.
WIL = WE + +			

LYKANTHROP

GESTALT WECHSELN	Die Ausrüstung verwandelt sich beim Wechsel zwischen humanoider und Mischgestalt nicht, verschmilzt aber.
FLUCH DER LYKANTHROPIE	Der Biss eines natürlichen Lykanthropen infiziert ein Ziel mit Lykanthropie.
SG 15	um dies abzuwehren
Eine Dosis Wolfsbann gewährt einen weiteren Zähigkeitswurf.	
LYKANTHROPISCHE EMPATHIE	Kommuniziere mit Tieren, die deiner Gestalt entsprechen
+4 auf Diplomatie, um die Einstellung eines Tieres zu ändern	