	Tipo di creatura	Mod.		LICANTROPO	-	Tipo di creatura		-3	Mod.
FORMA IBRIDA		di Taglia	F(ORMA ANIM	ALE			1	di Taglia
CARATTERISTICHE	X	ATTACCHI	*	CARATTERISTIC		`	ATTACCHI		*
Base Animale Modificatore Temp			Base	Animale Modificate	ore Temp				
FOR FOR + 2 FOR		Barrier Barrier Barrier	FOR	FOR + 2 FOR			Day Call	D	0 :::
DES DES DES	Gittata	Bonus di attacco Danno Critico	DES	DES DES		Gittata	Bonus di attacco	Danno (Critico
	m	q			- 1	m	q L		
COS COS + 2 COS			COS	COS + 2 COS					
INT INT INT			INT	INT INT					
SAG SAG + 2 SAG	Gittata	Bonus di attacco Danno Critico	SAG	SAG + 2 SAG		Gittata	Bonus di attacco	Danno (Critico
SAG SAG + 2 SAG	m	a l	SAG	3AU + 2 3AU	 	m	a l		
CAR CAR - 2 CAR			CAR	CAR - 2 CAR	<u> </u>				
Usa il più alto fra il tuo punteggio base o animale.			Usa il più a	lto fra il tuo punteggio bas	se o animale.				
VELOCITÀ Velocità Temp.	Gittata	Bonus di attacco Danno Critico	VELOCIT	À	'elocità 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				/RA IN COMBAT					
BONUS MANOVRA Mod.				IANOVRA Mo					
IN COMBATTIMENTO di Taglia Varie	Gittata	Bonus di attacco Danno Critico	IN COMB	ATTIMENTO di I		Gittata	Bonus di attacco	Danno (Critico
BMC = \$\frac{9}{2} \frac{9}{2} + FOR + \$\frac{1}{4}\$ +	m	qp	BMC	= +FOR +	+ \	m	q L		
	ore Modificatore Deviazione	Bonus Mod. Bonus attacco base di Taglia Varie morale		MANOVRA SATTIMENTO		re Modificatore Deviazione	Bonus Mod. attacco base di Taglia		Bonus morale
DMC = 10 + FOR + DES +	+ +	BAB + + + +	DMC	= 10 + FOR + D	ES +	+ +	BAB +	+ -	+
CLASSE ARMATURA	,	TIRI SALVEZZA		CLASSE AR	MATURA	-	TIRI SAI	LVEZZA	-
CLASSE ARMATURA Armatura Mo Naturale di Ta		Base Varie Temp TEMPRA SALVEZZA	CLASSE A		Armatura Mod Naturale di Tag		Ba TEMPRA SAL VEZZ	se Varie A	Temp
CA = 12 + DES + -	+	TEM = COS + +	CA	= 12 + DES +	- 1	+	TEM = COS +	+	
IMPREPARATO CLASSE ARMATURA		VOLONTÀ SALVEZZA	IMPREP	ARATO CLASSE ARM	ATURA		VOLONTÀ SALVEZZ	I ZA	_
CA = 12 / + - m	+	VOL = SAG + +	CA	= 12 / +	- 1	+	VOL = SAG +	+	
A CONTATTO CLASSE ARMATURA).	LICANIEDODO	A CONTA	TTO CLASSE ARMAT	TURA		LICAN	TDODO	
CA = 12 + DES / -	+	LICANTROPO *	CA	= 12 + DES	/ -	+		TRUPU	
CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione del dann		+2 SAGe -2 CARin tutte e tre le forme	CA Tomp	Pon Incentorimi Di	iduziono dal danna		MUTA FORMA	hatwaan Human	oid and
CA Argento		LICANTROPIA NATURALE Riduzione del Danno: 10 / argento		CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione del danno CA / Argento			Equipment does not meld between Humanoid and Hubrid forms, but does with Animal form.		
		Cambia forma con un'azione di movimento	CA				MALEDIZIONE DELLA LICANTROPIA		
ABILITÀ SPECIALI		☐ LICANTROPIA TRASMESSA		ABILITÀ SPECIALI			Il morso di un licantropo naturale trasmette la licantropia alla vittima.		
		Riduzione del Danno: 5 / argento	5 / argento				CD 15 per negare		
		Cambia forma con un'azione di round comp lato a					Una dose di antilupo perm	ette un ulteriore	tiro salvezza sulla
		concesso un tiro salvezza sulla tempra Piena A Forma Ibrida o Animale: CD 15 CD 10	1				EMPATIA LICANTRO		
		a Forma Umanoide: CD 20 CD 25					Può comunicare con anim		
		Ritorna a forma base all'alba o dopo 8 ore di riposo.					+4 to Diplomacy to alt	er an animal's at	ttitude