

LICÁNTROPO FORMA HÍBRIDA

Tipo de criatura



Mod
Tamaño

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

MANIOBRAS DE COMBATE

BON MANIOBRA DE COMBATE

Ataque	Base	Mod	Tamaño	Misc
BMC	=	FUE	+	

DEFENSA DE MANIOBRA DE COMBATE

Mod de	Esquiva	Mod de	Desvío	Bonificador de	Ataque Base	Mod	Tamaño	Misc	Bon de	Moral
DMC	=	10	+	FUE	+	DES	+	BAB	+	

CLASE DE ARMADURA

Clase de Armadura	Armadura	Natural	Mod	Tamaño	Mod	Misc
CA	=	12	+	DES	-	

CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO

CA	=	12	/	+	-	
----	---	----	---	---	---	--

CLASE DE ARMADURA TOQUE

CA	=	12	+	DES	/	-
----	---	----	---	-----	---	---

CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño

CA	/	plata
----	---	-------

APTITUDES ESPECIALES

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			

SALVACIONES

Salvación de Fortaleza	Base	Misc	Temp
FORT	=	CON	+

SALVACIÓN VOL

VOL	=	SAB	+
-----	---	-----	---

LICÁNTROPO

+2 SABy -2 CAR en las tres formas.

☐ LICÁNTROPO NATURAL

Reducción de Daño: 10 / plata

Cambia de forma como acción de movimiento.

☐ LICÁNTROPO AFLIGIDO

Reducción de 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

Tipo de criatura



Mod
Tamaño

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

MANIOBRAS DE COMBATE

BON MANIOBRA DE COMBATE

Ataque	Base	Mod	Tamaño	Misc
BMC	=	FUE	+	

DEFENSA DE MANIOBRA DE COMBATE

Mod de	Esquiva	Mod de	Desvío	Bonificador de	Ataque Base	Mod	Tamaño	Misc	Bon de	Moral
DMC	=	10	+	FUE	+	DES	+	BAB	+	

CLASE DE ARMADURA

Clase de Armadura	Armadura	Natural	Mod	Tamaño	Mod	Misc
CA	=	12	+	DES	-	

CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO

CA	=	12	/	+	-	
----	---	----	---	---	---	--

CLASE DE ARMADURA TOQUE

CA	=	12	+	DES	/	-
----	---	----	---	-----	---	---

CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño

CA	/	plata
----	---	-------

APTITUDES ESPECIALES

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			

SALVACIONES

Salvación de Fortaleza	Base	Misc	Temp
FORT	=	CON	+

SALVACIÓN VOL

VOL	=	SAB	+
-----	---	-----	---

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