

# LYKANTHROP MISCHGESTALT

## ATTRIBUTSWERTE

Grundbonus	Tier		Modifikator	Temp.
ST	ST	+ 2	ST	
GE	GE		GE	
KO	KO	+ 2	KO	
IN	IN		IN	
WE	WE	+ 2	WE	
CH	CH	- 2	CH	

Nutze die Attributswerte deiner Basiskreatur oder des

## BEWEGUNGSRATE

Temp.
m Fe

## KAMPFMANÖVER

### KAMPFMANÖVER BONUS

$$\text{KMB} = \text{Grund-angriff} + \text{ST} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstiges}$$

### KAMPFMANÖVER VERTEIDIGUNG

$$\text{KMV} = 10 + \text{ST} + \text{GE} + \text{Ausweich-modifikator} + \text{Ablenkungs-modifikator} + \text{Grund-angriffsbonus} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstiges} + \text{Moral-bonus}$$

## RÜSTUNGSKLASSE

$$\text{RK} = 12 + \text{GE} + \text{Natürliche Rüstung} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstige Modifikatoren} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

## AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

$$\text{RK} = 12 + \text{GE} + \text{Natürliche Rüstung} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstige Modifikatoren} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

## BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

$$\text{RK} = 12 + \text{GE} + \text{Natürliche Rüstung} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstige Modifikatoren} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

Temp. RK Zauberesistenz Schadensreduzierung

$$\text{RK} = \text{Temp. RK} + \text{Zauberesistenz} + \text{Schadensreduzierung}$$

## 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			

## RETTUNGSWÜRFE

$$\text{ZÄH} = \text{KO} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

## WILLEN RETTUNGSWURF

$$\text{WIL} = \text{WE} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

## LYKANTHROP

+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: 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	+ 2	ST	
GE	GE		GE	
KO	KO	+ 2	KO	
IN	IN		IN	
WE	WE	+ 2	WE	
CH	CH	- 2	CH	

Nutze die Attributswerte deiner Basiskreatur oder des

## BEWEGUNGSRATE

Temp.
m Fe

## KAMPFMANÖVER

### KAMPFMANÖVER BONUS

$$\text{KMB} = \text{Grund-angriff} + \text{ST} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstiges}$$

### KAMPFMANÖVER VERTEIDIGUNG

$$\text{KMV} = 10 + \text{ST} + \text{GE} + \text{Ausweich-modifikator} + \text{Ablenkungs-modifikator} + \text{Grund-angriffsbonus} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstiges} + \text{Moral-bonus}$$

## RÜSTUNGSKLASSE

$$\text{RK} = 12 + \text{GE} + \text{Natürliche Rüstung} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstige Modifikatoren} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

## AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

$$\text{RK} = 12 + \text{GE} + \text{Natürliche Rüstung} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstige Modifikatoren} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

## BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

$$\text{RK} = 12 + \text{GE} + \text{Natürliche Rüstung} + \text{Größen-modifikator} + \text{Sonstige Modifikatoren} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

Temp. RK Zauberesistenz Schadensreduzierung

$$\text{RK} = \text{Temp. RK} + \text{Zauberesistenz} + \text{Schadensreduzierung}$$

## 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			

## RETTUNGSWÜRFE

$$\text{ZÄH} = \text{KO} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

## WILLEN RETTUNGSWURF

$$\text{WIL} = \text{WE} + \text{Grundbonus} + \text{Sonstiges} + \text{Temp.}$$

## 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