FORMA H BRIDA	Tipo de criatura	n i	Mod de Tamaño		FORMA AN		Tipo de criatura		n i	Mod de Tamaño
CARACTERÍSTICAS	X .	ATAQUES	*	i :	CARACTERÍ		×	ATAQUES		# (
Base Animal Modificador Temp		•				odificador Temp				
FUE FUE +2 FUE					FUE FUE +2	FUE				
DES DES DES	Alcance	Bon de Ataque Daño	Crítico		DES DES	DES	Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
	,	c			DES DES		,	c		
CON CON + 2 CON					CON CON +2	CON				
INT INT INT					INT INT	INT				
SAB SAB +2 SAB	Alcance	Bon de Ataque Daño	Crítico		SAB SAB +2	SAB	Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
	,	c					,	c		
CAR CAR -2 CAR					CAR CAR -2	CAR				
Usa tu puntuación base o la animal, la que sea mayor				1	Usa tu puntuación base o la a	nimal, la que sea mayor	r			
VELOCIDAD Vel Temp	Alcance	Bon de Ataque Daño	Crítico		VELOCIDAD	Vel Temp	Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
' c ' c ' c	,	c J			, c	c , c	,	c		
MANIOBRAS DE COMBATE				1	MANIOBRAS DE	COMBATE				
BONUS MANIOBRA Mod de					BONUS MANIOBRA	Mod de				
BONUS Tamaño Misc	Alcance	Bon de Ataque Daño	Crítico		BONUS	Tamaño Misc	Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
BMC = Aga e + FUE + 1 +	,	c			BMC = Stadue Base Base	+ 🙌 +	,	c		
DEFENSA MANIOBRA Mod de DEFENCE Esquiva		Bonificador de Mod de Ataque Base Tamaño Misc	Bon de Moral		DEFENSA MANIOBRA DEFENCE	Mod d Esquiv		Bonificador de Mod de Ataque Base Tamaño	Misc	Bon de Moral
DMC = 10 + FUE + DES +	+ +	BAB + 11 +	+	1 1	DMC = 10 + FUE	+ DES +	+ +	BAB +	+	+
CLASE DE ARMADURA		SALVACIONES		1	CLASE	DE ARMADURA		SALVAC	TONES	
Armadura Mod	d de Modif.	Base Misc	Temp	1 1	CLASE I		d de Modif.	Ba		Temp
CLASE DE ARMADURA Natural Tam		SALVACIÓN SAVE			CLASE DE ARMADURA		naño Misc	SALVACIÓN SAVE		
CA = 12 + DES + - 1	+	FORT = CON+ +			CA = 12 + DE	S + -	i) +	FORT = CON+	+	
CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO		SALVACIÓN VOL			CLASE DE ARMADURA	DESPREVENIDO		SALVACIÓN VOL		
CA = 12 / + - †	+	VOL = SAB + +			CA = 12 /	+ -	i) +	VOL = SAB +	+	
CLASE DE ARMADURA TOQUE	2	LICÁNTROPO			CLASE DE ARMADURA	TOQUE	2	LICÁNT	'POPO	
CA = 12 + DES / -	+	+2 SAB y -2 CHAen las tres formas.			CA = 12 + DE		+		ROPO	
CA Temp Resistencia a Conjuros Reducción Daño		☐ LICÁNTROPO NATURAL			CA Temp Resistencia a Co)	CAMBIAR FORMA El equipo no se funde entre	e la forma Hur	nanoide
		Reducción Daño: 10 / silver						y la Híbrida, pero sí con la forma Animal.		
CA / silver		Cambia de forma como acción de movimiento.			CA / silver			MALDICIÓN DE LICANTROPÍA		
APTITUDES ESPECIALES		☐ LICÁNTROPO AFLIGIDO			APTITUDES ESPECIALES			Un mordisco de un licántropo natural aflige a la víctima con licantropía afligida		
		Reducción Daño: 5/ silver		į.				CD 15 para negar		
	Cambia forma como acción de asalto comp latna						Una dosis de acónito conc	ede otra Salv.	Fortaleza.	
	dada una Salv. Fortaleza: Llena a Hibrido o forma Animal: CD 15 CD 10						EMPATÍA LICANTRÓ	PICA		
		a forma Humanoide: CD 2	0 CD 25					Puede comunicarse con ar		
		Vuelve a forma base al amanecer o tra	s 8 horas descanso					+4 a Diplomacia para a	Iterar la actitu	ıd del animal