LYKANTHROP Art	Größen-	LYKANTHROP Art	27
MISCHGESTALT	modifikator	TIERGESTALT	modifikator
ATTRIBUTSWERTE	ANGRIFFE	ATTRIBUTSWERTE	ANGRIFFE
Grundbonus Tier Modifikator Temp.		Grundbonus Tier Modifikator Temp.	
ST ST +2 ST	ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer	ST ST +2 ST	ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer
GE GE GE	ANOTHER SECTION SCHOOL RELIEF	GE GE GE	ichweite ANGRIFFSBUNGS Schauen Kildschlei Herlei
m Fe			m Fe
KO KO + 2 KO		KO KO + 2 KO	
IN IN IN	ANODIFFORMULA	IN IN IN	AMORIFFORMULA
WE WE + 2 WE	ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer	WE WE +2 WE	ichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer
m Fe			m Fe
CH CH -2 CH		CH CH -2 CH	
Nutze die Attributswerde deiner Basiskreatur oder des		Nutze die Attributswerde deiner Basiskreatur oder des	
BEWEGUNGSRATE Temp. Reichweite	ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer	BEWEGUNGSRATE Temp. Re	ichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer
m Fe m Fe m Fe m Fe		m Fe m Fe m Fe	m Fe
Schwimmen Fliegen Klettern		Schwimmen Fliegen Klettern	
m Fe m Fe m Fe		m Fe m Fe m Fe	
Reichweite	ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer		ichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer
RINGKAMPF m Fe		RINGKAMPF	m Fe
Grund- Gr.Mod.		Grund- Gr.Mod.	
RINGKAMPF angriffsbonus x4 Sons	st. Mod.	RINGKAMPF angriffsbonus x4	Sonst. Mod.
$= GAB + \times_4 + ST +$		= GAB + × 4	+ ST +
RÜSTUNGSKLASSE	RETTUNGSWÜRFE -	RÜSTUNGSKLASSE	RETTUNGSWÜRFE
Natürliche Größen- Sonstige	Grundbonu8sonst. Mod. Temp.	Natürliche Größen-	
RÜSTUNGSKLASSE Rüstung modifikatorModifikatorenZÄ			orModifikatoren ZÄHIGKEIT SAVE
RK = 12 + GE + - 1 + Z	ÄH = KO + +	RK = 12 + GE + -	+ ZÄH = KO + +
AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE WI	ILLEN RETTUNGSWURF	AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE	WILLEN RETTUNGSWURF
RK = 12 / + - 1 + W	VIL = WE + +	RK = 12 / + -	+ WIL = WE + +
BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE		BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE	
RK = 12 + GE / - 1 +	LYKANTHROP *	RK = 12 + GE / -	LYKANTHROP *
+2		KK - IZ · GE	T
	2 WE and -2 CH in all three forms.		GESTALT WECHSELN
Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung	NATÜRLICHER LYKANTHROP	Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung	GESTALT WECHSELN Die Ausrüstung verwandelt sich beim Wechsel zwischen humanoider und Mischgestalt nicht, verschmilzt ab
Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung SrkK Zauberresistenz Schadensreduzierung SrkK	NATÜRLICHER LYKANTHROP chadensreduzierung:10 / silver		Die Ausrüstung verwandelt sich beim Wechsel zwischen humanoider und Mischgestalt nicht, verschmilzt ab
Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung RK / silver	NATÜRLICHER LYKANTHROP chadensreduzierung 10 / silver vechsle Gestalt als Bewegungsaktion	Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung	Die Ausrüstung verwandelt sich beim Wechsel zwischen humanoider und Mischgestalt nicht, verschmilzt ab FLUCH DER LYKANTHROPIE Der Biss eines natürlichen Lykanthropen
Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung RK / silver BESONDERE FÄHIGKEITEN	NATÜRLICHER LYKANTHROP chadensreduzierung:10 / silver	Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung RK / silver	Die Ausrüstung verwandelt sich beim Wechsel zwischen humanoider und Mischgestalt nicht, verschmilzt ab FLUCH DER LYKANTHROPIE Der Biss eines natürlichen Lykanthropen infiziert ein Ziel mit Lykanthropie.
Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung RK / silver BESONDERE FÄHIGKEITEN S W	NATÜRLICHER LYKANTHROP chadensreduzierung:10 / silver //echsle Gestalt als Bewegungsaktion ANGESTECKTER LYKANTHROP chadensreduzierung: 5 / silver //echsle Gestalt als Volle Aktion, Voll-	Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung RK / silver	Die Ausrüstung verwandelt sich beim Wechsel zwischen humanoider und Mischgestalt nicht, verschmilzt ab FLUCH DER LYKANTHROPIE Der Biss eines natürlichen Lykanthropen
Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung RK / silver BESONDERE FÄHIGKEITEN S W W	NATÜRLICHER LYKANTHROP chadensreduzierung:10 / silver //echsle Gestalt als Bewegungsaktion ANGESTECKTER LYKANTHROP chadensreduzierung: 5 / silver //echsle Gestalt als Volle Aktion, //enn dir ein Zähigkeitswurf gelingt:	Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung RK / silver	Die Ausrüstung verwandelt sich beim Wechsel zwischen humanoider und Mischgestalt nicht, verschmilzt ab 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.
Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung RK / silver BESONDERE FÄHIGKEITEN S W W	NATÜRLICHER LYKANTHROP chadensreduzierung:10 / silver //echsle Gestalt als Bewegungsaktion ANGESTECKTER LYKANTHROP chadensreduzierung: 5 / silver //echsle Gestalt als Volle Aktion, Voll-	Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung RK / silver	Die Ausrüstung verwandelt sich beim Wechsel zwischen humanoider und Mischgestalt nicht, verschmilzt ab FLUCH DER LYKANTHROPIE Der Biss eines natürlichen Lykanthropen infiziert ein Ziel mit Lykanthropie. SG 15 um dies abzuwehren