LYKANTHROP Art	Größen-	LYKANTHROP Art	Größen-
MISCHGESTALT	modifikator	TIERGESTALT	modifikator
ATTRIBUTSWERTE	ANGRIFFE	* ATTRIBUTSWERTE *	ANGRIFFE
Grundbonus Tier Modifikator Temp.		Grundbonus Tier Modifikator Temp.	
ST ST +2 ST		ST ST +2 ST	
GE GE GE	ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer	GE GE GE Reichweite	ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer
m	Fe	m	Fe J
KO KO +2 KO		KO KO + 2 KO	
IN IN IN		IN IN IN	
Reichweite	ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer	Raichweite	ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer
WE WE + 2 WE	Fe	WE WE + 2 WE	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. Reichweite	ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer
m Fe m Fe m Fe m	Fe	m Fe m Fe m Fe m	Fe
KAMPFMANÖVER Größen-		KAMPFMANÖVER KAMPFMANÖVER Größen-	
BONUS modifikato@onst Mod Reichweite	ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer	BONUS modifikatosonst. Mod Reichweite	ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer
KMB = pilib + ST + m + m	Fe	KMB = 5 5 5 5 6 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	Fe
KAMPFMANÖVER Ausweich- Ablenkungs	Grund- Größen- Moral- r angriffsbonus modifikator Sonst. Mod. bonus	KAMPFMANÖVER Ausweich- Ablenkungs-	Grund- Größen- Moral- angriffsbonus modifikator Sonst. Mod. bonus
KMV = 10 + ST + GE + +	+ GAB + 1 + +	KMV = 10 + ST + GE + +	+ GAB + 👬 + 🕇
RÜSTUNGSKLASSE	RETTUNGSWÜRFE Grundbonu&onst. Mod. Temp.	RÜSTUNGSKLASSE	RETTUNGSWÜRFE
Natürliche Größen- Sonsti RÜSTUNGSKLASSE Rüstung modifikatorModifikat	oren ZÄHIGKEIT SAVE	Natürliche Größen- Sonstigo RÜSTUNGSKLASSE Rüstung modifikatorModifikato	
RK = 12 + GE + - + +	ZÄH = KO + +	RK = 12 + GE + - + +	zäh = KO + +
AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE	WILLEN RETTUNGSWURF	AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE	WILLEN RETTUNGSWURF
RK = 12 / + - + +	WIL = WE + +	RK = 12 / + - + +	WIL = WE + +
BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE		BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE	- WIE - WE.
RK = 12 + GE / - 11 +	LYKANTHROP -	RK = 12 + GE / - 11 +	LYKANTHROP
AA 12 02 / 11	+2 WE and -2 CH in all three forms.	12 02 / 11	GESTALT WECHSELN
Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung	□ NATÜRLICHER LYKANTHROP	Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung	Die Ausrüstung verwandelt sich beim Wechsel zwischen humanoider und Mischgestalt nicht, verschmilzt ab
RK / silver	Schadensreduzierung:10 / silver	RK / silver	FLUCH DER LYKANTHROPIE
BESONDERE FÄHIGKEITEN	Wechsle Gestalt als Bewegungsaktion	BESONDERE FÄHIGKEITEN	Der Biss eines natürlichen Lykanthropen
BESONDERE PRINCEPLEN	ANGESTECKTER LYKANTHROP Schadensreduzierung: 5 / silver	DESCRIPTION FILE	infiziert ein Ziel mit Lykanthropie.
	Wechsle Gestalt als Volle Aktion, Voll-		SG 15 um dies abzuwehren
	wenn dir ein Zähigkeitswurf gelingt: mond		Eine Dosis Wolfsbann gewährt einen weiteren Zähigkeitswurf
	zur Tier- oder Mischgestalt: SG 15 SG 10 zur humanoiden Gestalt: SG 20 SG 25		LYKANTHROPISCHE EMPATHIE Kommuniziere mit Tieren, die deiner Gestalt entsprechen
	Verwandelt sich bei Morgengrauen oder nach 8 Stunden Ausrul	hen zurück zur Grundgestalt	+4 auf Diplomatie, um die Einstellung eines Tieres zu änd