

LYKANTHROP

MISCHGESTALT

Art

Größen-
modifikator

ATTRIBUTSWERTE

Basis	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	m	Fe	m	Fe
---	----	---	----	---	----

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER BONUS

Größen-
modifikator

KMB	=	Grund- angriff	+	ST	+		+
-----	---	-------------------	---	----	---	--	---

KAMPFMANÖVER- DEFENCE

Ausweich-
modifikator

Ablenkungs-
modifikator

Grund-
Angriffsbonus

Größen-
modifikator

Sonst. Mod.

Moral-
bonus

KMV	=	10	+	ST	+	GE	+		+		+	GAB	+		+		+
-----	---	----	---	----	---	----	---	--	---	--	---	-----	---	--	---	--	---

RÜSTUNGSKLASSE

RÜSTUNGSKLASSE

Natürliche
Rüstung

Größen-
modifikator

Sonstige
Modifikatoren

RK	=	12	+	GE	+		-		+
----	---	----	---	----	---	--	---	--	---

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK	=	12	/	+		-		+
----	---	----	---	---	--	---	--	---

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK	=	12	+	GE	/		-		+
----	---	----	---	----	---	--	---	--	---

Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung

RK	/	silver
----	---	--------

BESONDERE FÄHIGKEITEN

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

ZÄHIGKEIT SAVE

ZÄH	=	KO	+		+
-----	---	----	---	--	---

WILLEN RETTUNGSWURF

WILL	=	WE	+		+
------	---	----	---	--	---

LYKANTHROP

+2 WE and -2 CH in all three forms.

☐ NATÜRLICHER LYKANTHROP

Schadensreduzierung 10 / silver

Wechsle Gestalt als Bewegungsaktion

☐ ANGESTECKTER LYKANTHROP

Schadensreduzierung: 5 / silver

Wechsle Gestalt als Volle Aktion,
wenn dir ein Zähigkeitswurf gelingt:

Voll-
mond

zur Tier- oder Mischgestalt: SG 15

SG 10

zur humanoiden Gestalt: SG 20

SG 25

Verwandelt sich bei Morgengrauen oder nach 8 Stunden

LYKANTHROP TIERGESTALT

Art

Größen-
modifikator

ATTRIBUTWERTE

Basis	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 Attributwerte deiner Basiskreatur oder des

BEWEGUNGSRATE

Temp.
m Fe

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER BONUS

KMB	=	Grund- angriff	+	ST	+	Größen- modifikator	+	Const. Mod.
-----	---	-------------------	---	----	---	------------------------	---	-------------

KAMPFMANÖVER- DEFENCE

KMV	=	10	+	ST	+	GE	+	Ausweich- modifikator	+	Ablenkungs- modifikator	+	Grund- Angriffsbonus	+	Größen- modifikator	+	Const. Mod.	+	Moral- bonus
-----	---	----	---	----	---	----	---	--------------------------	---	----------------------------	---	-------------------------	---	------------------------	---	-------------	---	-----------------

RÜSTUNGSKLASSE

RÜSTUNGSKLASSE

RK	=	12	+	GE	+	Natürliche Rüstung	+	Größen- modifikator	+	Sonstige Modifikatoren
----	---	----	---	----	---	-----------------------	---	------------------------	---	---------------------------

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK	=	12	/	+	Natürliche Rüstung	+	Größen- modifikator	+	Sonstige Modifikatoren
----	---	----	---	---	-----------------------	---	------------------------	---	---------------------------

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK	=	12	+	GE	/	Natürliche Rüstung	+	Größen- modifikator	+	Sonstige Modifikatoren
----	---	----	---	----	---	-----------------------	---	------------------------	---	---------------------------

Temp. RK Zauberesistenz Schadensreduzierung

RK	/	silver
----	---	--------

BESONDERE FÄHIGKEITEN

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

ZÄHIGKEIT SAVE

ZÄH	=	KO	+	Basis	+	Const. Mod.
-----	---	----	---	-------	---	-------------

WILLEN RETTUNGSWURF

WILL	=	WE	+	Basis	+	Const. Mod.
------	---	----	---	-------	---	-------------

LYKANTHROP

GESTALT WECHSELN

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.

LYKANTHROPISCHE EMPATHIE

Kommuniziere mit Tieren, die deiner Gestalt entsprechen

+4 auf Diplomatie, um die Einstellung eines Tieres zu ändern

zurück zur Grundgestalt