licántropo FORMA HÍBRIDA	Tipo de criatura	m)1	Mod de Tamaño		FO	LICÁNTROP RMA ANII		Tipo de criatura			Mod de Tamaño
CARACTERÍSTICAS	X	ATAQUES	× (CA	RACTERÍST	ICAS -	i k	ATAQUES		-
Base Animal Modificador Temp					Base An	imal Modif	ficador Temp				
FUE FUE + 2 FUE					FUE F	UE +2 FU	UE				
DES DES DES	Alcance	Bon de Ataque Daño	Crítico		DES D	FS D	ES	Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
	,	с						,	c		
CON CON + 2 CON						ON + 2 CO	ON				
INT INT INT					INT II	II II	JT T				
SAB SAB +2 SAB	Alcance	Bon de Ataque Daño	Crítico			AB + 2 SA	AB	Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
	,	с						,	c		
CAR CAR -2 CAR					CAR C	AR -2 CA	AR				
Usa tu puntuación base o la animal, la que sea mayor				1 1	Usa tu puntuaci	ón base o la anim	al, la que sea mayor				
VELOCIDAD Vel Temp	Alcance	Bon de Ataque Daño	Crítico	<u> </u>	VELOCIDAD	1	Vel Temp	Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
' c c	,	c			' с	' с	' с	,	с		
MANIOBRAS DE COMBATE				į)	• MANIC	BRAS DE C	OMBATE -				
BON MANIOBRA Mod de		Bon de Ataque Daño	Crítico		BON MANIO		Mod de		Bon de Ataque	Daño	Crítico
BONUS Tamaño Misc	Alcance				BMC =		Tamaño Misc	Alcance			
BMC = Base + FIE + 1 +	,	c		¦ (BWC]=	Bar + FUE +	<u> </u>	'	c		
DEFENSA DE MANIOBRA DE COMBATE Mod d Esquiv		Bonificador de Mod de Ataque Base Tamaño Misc	Bon de Moral		DEFENSA DE DE COMBATI		Mod de Esquiva		Bonificador de Mod de Ataque Base Tamaño		Bon de Moral
[DMC]=10 + FUE + DES +	+ +	BAB + 🙀 +	+		DMC = 1	10 + FUE +	DES +	+ +	BAB +	+	+
CLASE DE ARMADURA		SALVACIONES	- (CLASE DE	ARMADURA		SALVA	CIONES	
	d de Mod	Base Misc	Temp				Armadura Mod			Base Misc	Temp
	naño Misc	SALV SAVE			CLASE DE AI		Natural Tama		SALV SAVE		
CA = 12 + DES + -	+	FORT = CON+ +			CA =	12 + DES	<u> </u>	+	FORT = CON+	+	
CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO		SALV SAVE				RMADURA DES	SPREVENIDO		SALV SAVE		
CA = 12 / +	+	VOL = SAB + +			CA =	12	+	+	VOL = SAB +	+	
CLASE DE ARMADURA DE TOQUE		LICÁNTROPO		1	CLASE DE AI	RMADURA DE	TOQUE		LICÁN	NTROPO	
CA = 12 + DES / - +		+2 SAB y -2 CHAen las tres formas.			CA = 12 + DES / - #			+	CAMBIAR FORMA	IIKOIO	
CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño		□ LICÁNTROPO NATURAL		1 -	CA Temp Re		ros Reducción Daño		El equipo no se funde en	ntre la forma Hu	manoide
CA / silver		Reducción Daño: 10 / silver			CA / silver				y la Híbrida, pero sí con la forma Animal.		
		Cambia de forma como acción de movimiento.						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							CD 15 para negar		
	Cambia forma como acción de asalto comp lato a dada una Salv. Fortaleza: Llena							Una dosis de acónito co	ncede otra Salv.	Fortaleza.	
	a Hibrido o forma Animal: CD 15 CD 10							EMPATÍA LICANTE			
	a forma Humanoide: CD 20 CD 25							Puede comunicarse con			
		Vuelve a forma base al amanecer o tra	s 8 horas descanso	1					+4 a Diplomacia par	a aiterar la actit	ud dei animal