

# LICÁNTROPO FORMA H BRIDA

Tipo de criatura



Mod de  
Tamaño

## CARACTERÍSTICAS

Base	Animal	Modificador	Temp
FUE	FUE	+ 2	FUE
DES	DES		DES
CON	CON	+ 2	CON
INT	INT		INT
SAB	SAB	+ 2	SAB
CAR	CAR	- 2	CAR

Usa tu puntuación base o la animal, la que sea mayor

VELOCIDAD	Vel Temp
' c	' c

## MANIOBRAS DE COMBATE

BONUS MANIOBRA	Mod de Tamaño	Misc
BONUS		
BMC = Ataque Base + FUE +		

DEFENSA MANIOBRA	Mod de Esquiva	Mod de Desvío	Bonificador de Ataque Base	Mod de Tamaño	Misc	Bon de Moral
DEFENCE						
DMC = 10 + FUE + DES +			BAB			+

## CLASE DE ARMADURA

CLASE DE ARMADURA	Armadura Natural	Mod de Tamaño	Modif. Misc
CA = 12 + DES +			

## CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO

CA = 12 / +			
-------------	--	--	--

## CLASE DE ARMADURA DE TOQUE

CA = 12 + DES / -			
-------------------	--	--	--

CA Temp	Resistencia a conjuros	Reducción Daño
CA		/ silver

## APTITUDES ESPECIALES


## ATAQUES

Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
' c			
Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
' c			
Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
' c			

Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
' c			

Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
' c			

## SALVACIONES

SALV SAVE	Base	Misc	Temp
FORT = CON +			

## SALV SAVE

VOL = SAB +			
-------------	--	--	--

## LICÁNTROPO

+2 SAB y -2 CHA en las tres formas.

<input type="checkbox"/> LICÁNTROPO NATURAL
Reducción Daño: 10 / silver
Cambia de forma como acción de movimiento.

<input type="checkbox"/> LICÁNTROPO AFLIGIDO
Reducción Daño: 5 / silver

Cambia forma como acción de asalto completa una Salv. Fortaleza:  
a Híbrido o forma Animal: CD 15 | CD 10  
a forma Humanoide: CD 20 | CD 25  
Vuelve a forma base al amanecer o tras 8 horas descanso

# LICÁNTROPO FORMA ANIMAL

Tipo de criatura



Mod de  
Tamaño

## CARACTERÍSTICAS

Base	Animal	Modificador	Temp
FUE	FUE	+ 2	FUE
DES	DES		DES
CON	CON	+ 2	CON
INT	INT		INT
SAB	SAB	+ 2	SAB
CAR	CAR	- 2	CAR

Usa tu puntuación base o la animal, la que sea mayor

VELOCIDAD	Vel Temp
' c	' c

## MANIOBRAS DE COMBATE

BONUS MANIOBRA	Mod de Tamaño	Misc
BONUS		
BMC = Ataque Base + FUE +		

DEFENSA MANIOBRA	Mod de Esquiva	Mod de Desvío	Bonificador de Ataque Base	Mod de Tamaño	Misc	Bon de Moral
DEFENCE						
DMC = 10 + FUE + DES +			BAB			+

## CLASE DE ARMADURA

CLASE DE ARMADURA	Armadura Natural	Mod de Tamaño	Modif. Misc
CA = 12 + DES +			

## CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO

CA = 12 / +			
-------------	--	--	--

## CLASE DE ARMADURA DE TOQUE

CA = 12 + DES / -			
-------------------	--	--	--

CA Temp	Resistencia a conjuros	Reducción Daño
CA		/ silver

## APTITUDES ESPECIALES


## ATAQUES

Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
' c			
Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
' c			
Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
' c			

Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
' c			

Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
' c			

## SALVACIONES

SALV SAVE	Base	Misc	Temp
FORT = CON +			

## SALV SAVE

VOL = SAB +			
-------------	--	--	--

## LICÁNTROPO

### CAMBIAR FORMA

El equipo no se funde entre la forma Humanoide y la Híbrida, pero sí con la forma Animal.

### MALDICIÓN DE LICANTROPÍA

Un mordisco de un licántropo natural aflige a la víctima con licantropía afligida

CD 15 para negar

Una dosis de acónito concede otra Salv. Fortaleza.

### EMPATÍA LICANTRÓPICA

Puede comunicarse con animales relacionados.

+4 a Diplomacia para alterar la actitud del animal