LICÁNTROPO Tipo de criatura FORMA HÍBRIDA	Mod Tamaño	LICÁNTROPO Tipo de criatura FORMA ANIMAL	Mod Tamaño	
CARACTERÍSTICAS	ATAQUES	CARACTERÍSTICAS ATAQUES	*	
Base Animal Modificador Temp FUE FUE +2 FUE DES DES DES CON CON +2 CON Alcance ft	Bonus Ataque Daño Crítico	Base Animal Modificador Temp FUE FUE + 2 FUE DES DES CON CON + 2 CON Modificador Temp Alcance ft c	Daño Crítico	
INT INT INT SAB SAB +2 SAB CAR CAR -2 CAR Alcance ft	Bonus Ataque Daño Crítico	INT INT SAB SAB + 2 SAB CAR CAR - 2 CAR INT Alcance ft c Bonus Ataque	Daño Crítico	
VELOCIDAD Vel Temp Alcance ft c ft c ft c ft c	Bonus Ataque Daño Crítico	Usa tu puntuación base o la animal, la que sea mayor VELOCIDAD Vel Temp ft c ft c ft c ft c MANIOBRAS DE COMBATE	Daño Crítico	
MANIOBRAS DE COMBATE BONUS MANIOBRA BONUS Tamaño Misc Alcance ft	Bonus Ataque Daño Crítico	BONUS MANIOBRA BONUS BONUS Tamaño Misc Alcance Bonus Ataque ft c	Daño Crítico	
DEFENSA MANIOBRA Mod de DEFENCE Esquiva Desvío	Bonificador de Mod Bon de Ataque Base Tamaño Misc Moral	DEFENSA MANIOBRA Mod de Mod de Bonificador de Mod DEFENCE Esquiva Desvío Ataque Base Tamaño	Bon de Misc Moral	
DMC = 10 + FUE + DES + + +	BAB + in +	DMC = 10 + FUE + DES + + BAB +	++	
CLASE DE ARMADURA	SALVACIONES *	CLASE DE ARMADURA SALVA	CIONES	
Armadura Mod Modif. CLASE DE ARMADURA Natural Tamaño Misc	Base Misc Temp SALVACIÓN SAVE	Armadura Mod Modif. Bacclase DE ARMADURA Natural Tamaño Misc SALVACIÓN SAVE	ase Misc Temp	
CA = 12 + DES + - + +	FORT = CON+ +	CA = 12 + DES + - 1 + FORT = CON+	+	
CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO	SALVACIÓN VOL	CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO SALVACIÓN VOL		
CA = 12 / + - + + CLASE DE ARMADURA TOQUE	VOL = SAB + +	CA = 12	+	
CA = 12 + DES / - 11 +	LICÁNTROPO +2 SAB y -2 CHAen las tres formas.	CA = 12 + DES / - + CAMBIAR FORMA	TROPO	
CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño	☐ LICÁNTROPO NATURAL	CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño El equipo no se funde ent		
CA / silver	Reducción Daño: 10 / silver	CA / silver y la Híbrida, pero sí con la		
APTITUDES ESPECIALES	Cambia de forma como acción de movimiento.	MALDICIÓN DE LICANTROPÍA APTITUDES ESPECIALES Un mordisco de un licántropo natural aflige a la		
	Reducción Daño: 5/ silver	licantropía afligida CD 15 para negar		
	Cambia forma como acción de asalto comp lato a		Una dosis de acónito concede otra Salv. Fortaleza.	
	dada una Salv. Fortaleza: a Hibrido o forma Animal: a forma Humanoide: CD 10 CD 25 Vuelve a forma base al amanecer o tras 8 horas descanso	EMPATÍA LICANTRÓ Puede comunicarse con a + \(\alpha \) a Diplomacia para		