FORMA IBRIDA	Tipo di creatura	Mod.	FORMA ANIMALE	Tipo di creatura	an an	Mod.
		di Taglia			ATTACCIII	di Taglia
Base Animale Modificatore Temp		ATTACCHI -	Base Animale Modificatore Temp	`	ATTACCHI	
FOR FOR +2 FOR			FOR FOR +2 FOR			
	Gittata	Bonus di attacco Danno Critico		Gittata	Bonus di attacco Danno	Critico
DES DES DES			DES DES DES			
COS COS +2 COS	m	4	COS COS +2 COS	m	q	
INT INT INT			INT INT INT	1		
	Gittata	Bonus di attacco Danno Critico		Gittata	Bonus di attacco Danno	Critico
SAG SAG +2 SAG	1		SAG SAG + 2 SAG			
CAR CAR -2 CAR	m	4	CAR CAR -2 CAR	m	4	
Use your base or animal score, whichever is higher			Use your base or animal score, whichever is higher			
VELOCITÀ Velocità Temp.	Gittata	Bonus di attacco Danno Critico	VELOCITÀ Velocità Temp.	Gittata	Bonus di attacco Danno	Critico
m a m a			m a m a m a			
Muotare Volare Scalare	m	4	Muotare Volare Scalare	m	q	
				1		
m q m q m q	Gittata	Bonus di attacco Danno Critico	m q m q m q	Gittata	Bonus di attacco Danno	Critico
T OFFICE	m	q l		m	q	
LOTTA *	<u> </u>		LOTTA /		4	
BONUS AFFERRARE Bonus Attacco BaseMod. Ta	Bonus Attacco BaseMod. T	3	Altro			
= BAB + ×	4 + FOR +		= BAB + ×	4 + FOR +		
CLASSE ARMATURA		TIRI SALVEZZA	CLASSE ARMATURA		TIRI SALVEZZ	A ,
	od. Modificatori aglia Vari	Base Altro Temp TEMPRA SALVEZZA		Mod. Modificator Taglia Vari	Base Al TEMPRA SALVEZZA	tro Temp
CA = 12 + DES + -	+	TEM = COS + +	CA = 12 + DES + -	i) +	TEM = COS + +	
IMPREPARATO CLASSE ARMATURA		VOLONTÀ SALVEZZA	IMPREPARATO CLASSE ARMATURA		VOLONTÀ SALVEZZA	
CA = 12 / +	i +	VOL = SAG + +	CA = 12 / + -	ii +	VOL = SAG + +	
A CONTATTO CLASSE ARMATURA	3	LICANTROPO	A CONTATTO CLASSE ARMATURA	3	LICANTROPO	
CA = 12 + DES / - 1	+	+2 SAGe -2 CARin tutte e tre le forme	CA = 12 + DES / -	N' +	MUTA FORMA	
CA Temp. Resistenza Inc. Riduzione del dar	ino	☐ LICANTROPIA NATURALE	CA Temp. Resistenza Inc. Riduzione del da	nno	Equipment does not meld between H	
CA / silve	r	Riduzione del Danno: 10 / silver	CA / silve	or .	Hubrid forms, but does with Animal	form.
A DILITÀ CDECIALI		Cambia forma con un'azione di movimento	ABILITÀ SPECIALI		MALEDIZIONE DELLA LICANTROPIA	
		☐ LICANTROPIA TRASMESSA			Il morso di un licantropo naturale tra licantropia alla vittima.	asmette la
		Riduzione del Danno: 5 / silver			CD 15 per negare	
		Cambia forma con un'azione di round comp latoa concesso un tiro salvezza sulla tempra Piena			Una dose di antilupo permette un ul	teriore tiro salvezza sulla
		to Hybrid or Animal form: CD 15 CD 10			EMPATIA LICANTROPICA	
		to Humanoid form: CD 20 CD 25 Revert to base form at dawn or after 8 hrs rest.			Può comunicare con animali correla +4 to Diplomacy to alter an anin	
		nevert to base form at dawn of after 0 ms lest.			4 to Diplomacy to after all allin	.a. o attitudo

LICANTROPO

LICANTROPO