<b>LYKANTHROP</b> Art	Größen-	<b>LYKANTHROP</b> Art	Größen-
MISCHGESTALT	modifikator	TIERGESTALT	modifikator
ATTRIBUTSWERTE	ANGRIFFE	ATTRIBUTSWERTE	ANGRIFFE
Grundbonus Tier Modifikator Temp.		Grundbonus Tier Modifikator Temp.	
ST ST +2 ST		ST ST +2 ST	
GE GE GE	Angriffsbonus Schaden Kritisch	GE GE GE	Angriffsbonus Schaden Kritisch
	n Fe	GE GE GE	Fe
KO KO +2 KO		KO KO + 2 KO	
IN IN IN		IN IN IN	
Reichweite	Angriffsbonus Schaden Kritisch	Reichweite	Angriffsbonus Schaden Kritisch
WE WE +2 WE	Fe	WE WE + 2 WE	Fe
CH CH -2 CH	re	CH CH -2 CH	
Nutze die Attributswerde deiner Basiskreatur oder des		Nutze die Attributswerde deiner Basiskreatur oder des	
BEWEGUNGSRATE Temp. Reichweite	Angriffsbonus Schaden Kritisch	BEWEGUNGSRATE Temp. Reichweite	Angriffsbonus Schaden Kritisch
	_ (		
	m Fe	m Fe m Fe m Fe	Fe
KAMPFMANÖVER		KAMPFMANÖVER	
KAMPFMANÖVER BONUS Größen- modifikatorSonstiges Reichweite	Angriffsbonus Schaden Kritisch	KAMPFMANÖVER  BONUS  Größen-  modifikatorSonstiges  Reichweite	—— Angriffsbonus Schaden Kritisch
		2 = indulikatoroolisinges melcilwene	
KMB = 5 5 + ST + 1 +	n Fe	KMB = + + + + m	Fe
KAMPFMANÖVER Ausweich- Ablenkur VERTEIDIGUNG modifikator modifikat	ngs- Grund- Größen- Moral- ator angriffsbonus modifikator Sonstiges <u>bonus</u>	KAMPFMANOVER Ausweich- Ablenkungs-	Grund- Größen- Moral- angriffsbonus modifikator Sonstiges <u>bonus</u>
KMV = 10 + ST + GE + +	+ GAB + 1 + +	KMV = 10 + ST + GE + +	GAB + 1 + +
	PETTUNGGUYÜDER		DETELLINGUIGHT
RÜSTUNGSKLASSE  Natürliche Größen- Sons	RETTUNGSWÜRFE  GrundbonusSonstiges Temp.	RÜSTUNGSKLASSE  Natürliche Größen- Sonstige	RETTUNGSWÜRFE  GrundbonusSonstiges Temp.
RÜSTUNGSKLASSE Rüstung modifikatorModifik	katoren <b>ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF</b>		en <b>ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF</b>
RK = 12 + GE + - + +	ZÄH = KO + +	RK = 12 + GE + - + +	zäh = KO + +
AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE	WILLEN RETTUNGSWURF	AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE	WILLEN RETTUNGSWURF
RK = 12 / + - + +	WILL = WE + +	RK = 12 / + - 1 +	WILL = WE + +
BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE		BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE	
RK = 12 + GE / - + +	LYKANTHROP	RK = 12 + GE / - + +	LYKANTHROP
	+2 WEund -2 CHin allen drei Gestalten.		GESTALT WECHSELN
Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung	□ NATÜRLICHER LYKANTHROP	Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung	Die Ausrüstung verwandelt sich beim Wechsel zwischen humanoider und Mischgestalt nicht, verschmilzt ab
RK / silber	Schadensreduzierung.10 / silber	RK / silber	FLUCH DER LYKANTHROPIE
BESONDERE FÄHIGKEITEN	Wechsle Gestalt als Bewegungsaktion	BESONDERE FÄHIGKEITEN	Der Biss eines natürlichen Lykanthropen
DESONDERE TATHORETTEN	□ ANGESTECKTER LYKANTHROP  Schadensreduzierung: 5 / silber	DESCRIBERE FAIRGREFIEN	infiziert ein Ziel mit Lykanthropie.
	Wechsle Gestalt als Volle Aktion, Voll-		SG 15 um dies abzuwehren
	wenn dir ein Zähigkeitswurf gelingt: mond		Eine Dosis Wolfsbann gewährt einen weiteren Zähigkeitswurf
	zur Tier- oder Mischgestalt: SG 15 SG 10 SG 25		LYKANTHROPISCHE EMPATHIE  Kommuniziere mit Tieren, die deiner Gestalt entsprechen
	Verwandelt sich bei Morgengrauen oder nach 8 Stunden Ausrul	hen zurück zur Grundgestalt	+4 auf Diplomatie, um die Einstellung eines Tieres zu änd