

LYKANTHROP
MISCHGESTALT

Art

Größen-modifikator

ATTRIBUTSWERTE

Grundbonus	Tier		Modifikator	Temp.
ST	ST	+ 2	ST	
GE	GE		GE	
KO	KO	+ 2	KO	
IN	IN		IN	
WE	WE	+ 2	WE	
CH	CH	- 2	CH	

Nutze die Attributswerte deiner Basiskreatur oder des

BEWEGUNGSRATE

		Temp.
m	Fe	m Fe

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER BONUS

KMB

=

Grund-angriff

+

ST

+

Größen-modifikator

+

Sonstiges

KAMPFMANÖVER VERTEIDIGUNG

KMV

=

10

+

ST

+

GE

+

Ausweich-modifikator

+

Ablenkungs-modifikator

+

Grund-angriffsbonus

+

GAB

+

Größen-modifikator

+

Sonstiges

+

Moral-bonus

RÜSTUNGSKLASSE

RK

=

12

+

GE

+

Natürliche Rüstung

+

Größen-modifikator

+

Sonstige Modifikatoren

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK

=

12

/

+

Natürliche Rüstung

+

Größen-modifikator

+

Sonstige Modifikatoren

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK

=

12

+

GE

/

Natürliche Rüstung

+

Größen-modifikator

+

Sonstige Modifikatoren

Temp. RK

Zauberresistenz

Schadensreduzierung

RK

/

silber

BESONDERE FÄHIGKEITEN

NATÜRLICHER LYKANTHROP

Schadensreduzierung: 10 / Silber

Wechsle Gestalt als Bewegungsaktion

ANGESTECKTER LYKANTHROP

Schadensreduzierung: 5 / Silber

Wechsle Gestalt als Volle Aktion, wenn dir ein Zähigkeitswurf gelingt:

zur Tier- oder Mischgestalt: SG 15 SG 10

zur humanoiden Gestalt: SG 20 SG 25

Verwandelt sich bei Morgengrauen oder nach 8 Stunden Ausruhen zurück zur Grundgestalt

ANGRIFFE

Reichweite

Angriffsbonus

Schaden

Kritisch

Reichweite

Angriffsbonus

Schaden

Kritisch

Reichweite

Angriffsbonus

Schaden

Kritisch

Reichweite

Angriffsbonus

Schaden

Kritisch

LYKANTHROP
TIERGESTALT

Art

Größen-modifikator

ATTRIBUTSWERTE

Grundbonus	Tier		Modifikator	Temp.
ST	ST	+ 2	ST	
GE	GE		GE	
KO	KO	+ 2	KO	
IN	IN		IN	
WE	WE	+ 2	WE	
CH	CH	- 2	CH	

Nutze die Attributswerte deiner Basiskreatur oder des

BEWEGUNGSRATE

		Temp.
m	Fe	m Fe

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER BONUS

KMB

=

Grund-angriff

+

ST

+

Größen-modifikator

+

Sonstiges

KAMPFMANÖVER VERTEIDIGUNG

KMV

=

10

+

ST

+

GE

+

Ausweich-modifikator

+

Ablenkungs-modifikator

+

Grund-angriffsbonus

+

GAB

+

Größen-modifikator

+

Sonstiges

+

Moral-bonus

RÜSTUNGSKLASSE

RK

=

12

+

GE

+

Natürliche Rüstung

+

Größen-modifikator

+

Sonstige Modifikatoren

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK

=

12

/

+

Natürliche Rüstung

+

Größen-modifikator

+

Sonstige Modifikatoren

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK

=

12

+

GE

/

Natürliche Rüstung

+

Größen-modifikator

+

Sonstige Modifikatoren

Temp. RK

Zauberresistenz

Schadensreduzierung

RK

/

silber

BESONDERE FÄHIGKEITEN

NATÜRLICHER LYKANTHROP

Schadensreduzierung: 10 / Silber

Wechsle Gestalt als Bewegungsaktion

ANGESTECKTER LYKANTHROP

Schadensreduzierung: 5 / Silber

Wechsle Gestalt als Volle Aktion, wenn dir ein Zähigkeitswurf gelingt:

zur Tier- oder Mischgestalt: SG 15 SG 10

zur humanoiden Gestalt: SG 20 SG 25

Verwandelt sich bei Morgengrauen oder nach 8 Stunden Ausruhen zurück zur Grundgestalt

ANGRIFFE

Reichweite

Angriffsbonus

Schaden

Kritisch

Reichweite

Angriffsbonus

Schaden

Kritisch

Reichweite

Angriffsbonus

Schaden

Kritisch

Reichweite

Angriffsbonus

Schaden

Kritisch

GESTALT WECHSELN

Die Ausrüstung verwandelt sich beim Wechsel zwischen humanoider und Mischgestalt nicht, verschmilzt aber

FLUCH DER LYKANTHROPIE

Der Biss eines natürlichen Lykanthropen infiziert ein Ziel mit Lykanthropie.

SG 15 um dies abzuwehren

Eine Dosis Wolfsbann gewährt einen weiteren Zähigkeitswurf.

LYKANTHROPISCHE EMPATHIE

Kommuniziere mit Tieren, die deiner Gestalt entsprechen

+4 auf Diplomatie, um die Einstellung eines Tieres zu ändern