licántropo FORMA HÍBRIDA	Tipo de criatura	m ¹	Mod Tamaño			licántropo RMA ANIMA	4L	Tipo de criatura			Mod Tamaño
CARACTERÍSTICAS	×	ATAQUES	•		CAR	RACTERÍSTICA	AS ,	×	ATAQUES		-
Base Animal Modificador Temp				1	Base Anir	mal Modificad	or Temp				
FUE FUE +2 FUE		— Don do Atomio Doño	Crítico		FUE FU		l l		Don do Atomio	Daña	Crítico
DES DES DES	Alcance	Bon de Ataque Daño	Crítico		DES DE			Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
	,	c					 	,	c		
							- [
INT INT INT		Bon de Ataque Daño	Crítico		INT IN				Bon de Ataque	Daño	Crítico
SAB SAB + 2 SAB	Alcance	Duno Duno	Ontioo		SAB SA	AB + 2 SAB		Alcance		Duno	Cities
CAR CAR -2 CAR	,	c			CAR CA	AR -2 CAR		'	c		
Usa tu puntuación base o la animal, la que sea mayor						ón base o la animal, la	a dile sea mayor				
VELOCIDAD Vel Temp	Alaanaa	Bon de Ataque Daño	Crítico	1 .	VELOCIDAD	on base on a animal, le	Vel Temp	Alconos	Bon de Ataque	Daño	Crítico
VELOCIDAD	Alcance			[VLLOCIDAD		ver remp	Alcance			
' c ' c ' c	,	c			' C	' C	' C	,	c		
MANIOBRAS DE COMBATE				1		BRAS DE COM					
BONUS MANIOBRA Mod DE COMBATE Tamaño Misc	Alcance	Bon de Ataque Daño	Crítico		BONUS MANI DE COMBATE			Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
BMC = Base + FUE + + +	,	c			BMC = Ataque	g+FUE+	+	,	c		
DEFENSA MANIOBRA Mod de DE COMBATE Esquiv		Bonificador de Mod Ataque Base Tamaño Misc	Bon de Moral		DEFENSA MAI DE COMBATE		Mod de Esquiva		Bonificador de Mod Ataque Base Tamaño	Misc	Bon de Moral
DMC = 10 + FUE + DES +	+ _ +	BAB + 1 +	+		DMC = 10	0 + FUE + D	ES+	+ +	BAB +	+	+
CLASE DE ARMADURA	*	SALVACIONES	,		×	CLASE DE AR	RMADURA	*	SALVA	CIONES	-
CLASE DE ARMADURA Armadura M Natural Tam	od Modif. naño Misc	Base Misc SALVACIÓN DE FORTALEZA	Temp		CLASE DE AR		rmadura Mo Natural Tama		SALVACIÓN DE FO	Base Misc ORTALEZA	Temp
CA = 12 + DES + - 1	+	FORT =CON+ +			CA =:	12 + DES +	- 6	+	FORT = CON+	+	
CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO	•	SALVACIÓN VOL			CLASE DE AR	MADURA DESPR	EVENIDO		SALVACIÓN VOL		
CA = 12 / +	1+	VOL = SAB + +			CA = :	_	<u></u>	+	VOL = SAB +	+	
CLASE DE ARMADURA DE TOQUE	3	LICÁNTROPO	*			MADURA DE TOC	Į –		LICÁN	TROPO	
CA = 12 + DES / -	T	+2 SABy -2 CARen las tres formas.			CA = :	12 + DES	/!!		CAMBIAR FORMA		
CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño		☐ LICÁNTROPO NATURAL			CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño				El equipo no se funde entre la forma Humanoide y la Híbrida, pero sí con la forma Animal.		
CA / plata		Reducción Daño: 10 / plata			CA / plata			MALDICIÓN DE LICANTROPÍA			
APTITUDES ESPECIALES		Cambia de forma como acción de movimiento. LICÁNTROPO AFLIGIDO			APTITUDES ESPECIALES			Un mordisco de un licántropo natural aflige a la víctima con			
	Reducción Daño: 5/ plata							licantropía afligida CD 15 para negar			
		Cambia forma como acción de asalto o							Una dosis de acónito con	ncede otra Salv	Fortaleza.
	dada una Salv. Fortaleza: Llena a Hibrido o forma Animal: CD 15 CD 10							EMPATÍA LICANTRÓPICA			
	a forma Humanoide: CD 20 CD 25							Puede comunicarse con	animales relacio		
	Vuelve a forma base al amanecer o tra	s 8 horas descanso						+4 a Diplomacia para	alterar la actit	ud del animal	