LYKANTHROP Art	Größen-	LYKANTHROP Art	Größen-
MISCHGESTALT	modifikator	TIERGESTALT	modifikator
ATTRIBUTSWERTE 7	ANGRIFFE		NGRIFFE
Grundbonus Tier Modifikator Temp.		Grundbonus Tier Modifikator Temp.	
ST ST +2 ST	— Angriffsbonus Schaden Kritisch	ST ST +2 ST	iffsbonus Schaden Kritisch
GE GE GE Reichweite	Alightisbolids Schadell Khtisch	GE GE GE Reichweite	IISDOIRUS SCHAREN KITUSCH
m	Fe	m Fe	
KO KO +2 KO		KO KO +2 KO	
IN IN IN		IN IN IN	
WE WE +2 WE Reichweite	Angriffsbonus Schaden Kritisch	WE WE + 2 WE	iffsbonus Schaden Kritisch
m	Fe	m Fe	
CH CH -2 CH		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 Angr	iffsbonus Schaden Kritisch
m Fe m Fe m Fe m	Fe J	m Fe m Fe m Fe	
m Fe m Fe m Fe m Fe Schwimmen Fliegen Klettern		m Fe m Fe m Fe Schwimmen Fliegen Klettern	
m Fe m Fe m Fe Reichweite	Angriffsbonus Schaden Kritisch	m Fe m Fe Reichweite	iffsbonus Schaden Kritisch
	F- (
RINGKAMPF	Fe	RINGKAMPF	
Grund- Gr.Mod. RINGKAMPF BONUS angriffsbonus x4	Sonstiges	Grund- Gr.Mod. RINGKAMPF BONUS angriffsbonus x4 Sonstiges	
= GAB + × 4 + ST +		= GAB + × 4 + ST +	
RÜSTUNGSKLASSE	RETTUNGSWÜRFE	RÜSTUNGSKLASSE	RETTUNGSWÜRFE
Natürliche Größen- Sonstige RÜSTUNGSKLASSE Rüstung modifikatorModifikatorer	GrundbonusSonstiges Temp. ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF	Natürliche Größen- Sonstige RÜSTUNGSKLASSE Rüstung modifikatorModifikatoren ZÄHIGK I	GrundbonusSonstiges Temp. EIT RETTUNGSWURF
RK = 12 + GE + - + +	ZÄH = KO + +	RK = 12 + GE + - 1 + ZÄH =	KO + +
AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE	WILLEN RETTUNGSWURF	AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE WILLEN	RETTUNGSWURF
RK = 12 / + - 11 +	WILL = WE + +	RK = 12 / + - + WILL=	
BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE	WILL - WE T	BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE	WE
RK = 12 + GE / - 11 +	LYKANTHROP	RK = 12 + GE / - 1 +	LYKANTHROP
KK -12 · GE / ·	+2 WEund -2 CHin allen drei Gestalten.	GESTALT	WECHSELN
Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung	□ NATÜRLICHER LYKANTHROP		tung verwandelt sich beim Wechsel
RK silber	Schadensreduzierung:10 / silber	RK silher	umanoider und Mischgestalt nicht, verschmilzt ab
	Wechsle Gestalt als Bewegungsaktion	FLUCH D	ER LYKANTHROPIE
BESONDERE FÄHIGKEITEN	□ ANGESTECKTER LYKANTHROP		nes natürlichen Lykanthropen Ziel mit Lykanthropie.
	Schadensreduzierung: 5/ silber	SG 15	um dies abzuwehren
	Wechsle Gestalt als Volle Aktion, Voll- wenn dir ein Zähigkeitswurf gelingt: mond	Eine Dosis	Wolfsbann gewährt einen weiteren Zähigkeitswurf
	zur Tier- oder Mischgestalt: SG 15		HROPISCHE EMPATHIE
	zur humanoiden Gestalt: SG 20 SG 25		ere mit Tieren, die deiner Gestalt entsprechen
	Verwandelt sich bei Morgengrauen oder nach 8 Stunden Ausruhen	n zurück zur Grundgestalt +4 auf l	Diplomatie, um die Einstellung eines Tieres zu änd